

H... COMME HEROS !

Jouer des Persos en Situation de Handicap dans Trucs Trop Bizarres

Olivier Legrand, d'après une idée de Vivien Gaullier (2019)

Le handicap, sujet rarement traité dans les jeux de rôle, pourra sembler un « thème délicat » à certains lecteurs – et c'est sans doute vrai... mais c'est aussi un thème qui peut tout à fait trouver sa place dans un jeu comme *Trucs Trop Bizarres*, dans lequel les personnages sont encouragés à agir de manière altruiste et solidaire... et sont, de surcroît, souvent eux-mêmes victimes du regard des autres ! Dans un tel contexte, un perso en fauteuil roulant ou non-voyant pourrait tout à fait trouver sa place au sein du « club des exclus » que constitue souvent le groupe de persos dans TTB.

Si, en tant que MJ, vous souhaitez incorporer ce thème dans vos parties de TTB et que vos joueurs sont réceptifs à cette possibilité, alors les règles qui suivent ont été faites pour vous !

Compte tenu de l'extrême simplicité du moteur de jeu de TTB, ces règles présentent bien évidemment (et inévitablement) une vision simplifiée des effets des handicaps examinés : comme tout le reste du système de jeu, elles visent avant tout la fluidité, l'efficacité et la facilité d'utilisation (et non une forme de « simulation réaliste »). Elles s'inspirent donc en priorité de la façon dont les séries télé, films et bandes dessinées proches de l'esprit de *Trucs Trop Bizarres* mettent généralement en scène des héros en situation de handicap.

Handicap et Règles de Jeu

Par souci de simplicité, cette aide de jeu se focalise sur les trois handicaps les plus souvent (ou les moins rarement...) mis en scène dans la fiction : la paraplégie, la cécité et la surdité... mais le système de TTB, tel qu'il existe, permet également de refléter bon nombre de handicaps, au sens large du terme : ainsi, un perso avec 1 en Baratin peut tout à fait être bègue (« un problème d'élocution » comme mentionné dans les règles de base, p 10)... et on peut tout à fait appliquer la même logique pour justifier un Point Faible dans des capacités comme Dextérité, Observation ou Trucs d'Intellecto...



Paraplégie

Un perso en fauteuil roulant ne peut utiliser de capacités nécessitant l'usage des jambes, ce qui inclut toutes les capacités du groupe Casse-Cou (Bagarre, Acrobatie, Rapidité et Vélo) ainsi que Discrétion.

Au lieu des douze capacités habituelles, le perso reçoit donc, à la création, les sept capacités suivantes : **Baratin**, **Dextérité**, **Système D**, **Observation**, **Investigation**, **Trucs d'Intellecto** et **Sixième Sens**.

Dans cette liste, le joueur doit choisir **deux capacités à 5** (Trop Bon), **trois capacités à 4** (Bon), **une capacité à 3** (Pas Mauvais) et **une capacité à 2** (Pas Terrible).

Si, en cours d'aventure, le perso a besoin d'effectuer une manœuvre délicate avec son fauteuil et que le MJ estime que cette action nécessite un test, on utilisera tout simplement le score de Dextérité.

Face à une situation qui nécessite de tester une capacité qu'il ne possède pas (comme par exemple Rapidité ou Acrobatie), le perso se trouve donc automatiquement en situation d'échec... mais si le test a pour but d'échapper à un danger, d'éviter des dommages ou de

surmonter une menace quelconque, le perso pourra faire appel à ses points d'Aventure pour *rattraper le coup*, selon les règles habituelles : rappelons que cette dépense peut représenter toutes sortes de choses (coup de chance, instinct de survie, sursaut d'adrénaline etc.).

S'il n'a plus de points d'Aventure, ou si le test représente une action qu'il n'a aucune chance de pouvoir accomplir seul, le perso pourra aussi compter sur l'aide des autres membres du groupe, selon la règle du **Tous Pour Un** (voir TTB, p 23), à laquelle on pourra ajouter la clause suivante : lorsqu'un perso valide aide un perso handicapé en dépensant pour lui 1 point d'Aventure, son rôle d'aidant lui permet de bénéficier, lui aussi, des effets de cette dépense. En d'autres termes, le point d'Aventure dépensé vaut pour les deux persos à la fois. Bien sûr, si l'aidant a réussi son propre test, le point d'Aventure dépensé vaudra seulement pour son compagnon, selon les règles habituelles du *Tous Pour Un*.

Jouer le Handicap dans TTB

L'inclusion d'un perso en situation de handicap suppose que le MJ mette en place ce que l'on pourrait appeler un *espace narratif adapté*. Si le handicap du perso l'empêche systématiquement de prendre part aux scènes les plus importantes ou ne se manifeste que sous la forme de restrictions, d'impossibilités ou d'attitudes négatives de la part des PNJ, alors l'expérience de jeu risque fort d'être aussi stérile qu'aliénante.

Sur ce point comme sur tant d'autres, tout est affaire d'équilibre et de dosage. Si le handicap du perso l'exclut de certaines scènes ou le rend plus vulnérable à certains dangers, alors le MJ devra faire en sorte que le scénario lui donne aussi la possibilité d'utiliser de façon décisive les capacités dans lesquelles il est le plus doué. Les autres persos devront aussi faire en sorte d'aider et de soutenir leur ami, dans l'action comme au quotidien – y compris face aux moqueries ou aux brimades qu'il pourrait subir. A ce sujet, on gardera à l'esprit que, comme tout perso de TTB, un perso en situation de handicap a sa Bête Noire mais aussi son Adulte Sympa et que, si le monde ne manque pas d'individus stupides, insensibles ou cruels, il abrite aussi des gens bienveillants, intelligents et doués d'empathie.

Enfin, le MJ devra aussi éviter de toujours mettre le handicap du perso en avant : mieux vaut, au contraire, faire en sorte que ce handicap puisse, de temps à autres, se faire oublier. Le groupe devra garder à l'esprit qu'un perso paraplégique, non-voyant ou sourd ne se résume pas à son handicap : comme tout perso, il a son identité, son caractère et son vécu.



Cécité

Un perso non-voyant ne peut posséder les capacités Vélo et Observation. Les trois capacités restantes du groupe Casse-Cou (Acrobatie, Bagarre et Rapidité) ont un score effectif de 1, leur utilisation étant rendue extrêmement difficile par l'impossibilité de se situer visuellement dans l'espace.

Les sept autres capacités du perso (**Baratin, Dextérité, Discrétion, Système D, Trucs d'Intello, Investigation et Sixième Sens**) reçoivent les scores suivants : **deux capacités à 5** (Trop Bon), **trois à 4** (Bon), **une à 3** (Pas Mauvais) et **une à 2** (Pas Terrible).

En cours de jeu, le perso ne pourra pas utiliser certaines de ces capacités dans les situations où la vue est une condition indispensable – par exemple la Dextérité pour toucher une cible, l'Investigation pour compulser des dossiers ou encore la Discrétion pour les filatures. Dans toutes les autres situations, ces capacités seront utilisables normalement.

En outre, une personne non-voyante est souvent amenée à développer ses autres sens de façon beaucoup plus fine qu'un voyant – notamment son sens de l'ouïe. Ceci peut être pris en compte au cas par cas par le MJ, sans qu'il soit nécessaire de doter le perso d'une capacité chiffrée particulière ; dans les situations où un test semble vraiment nécessaire, on pourra tout simplement utiliser le score de Sixième Sens. A la discrétion du MJ, un perso non-voyant pourra utiliser cette capacité à la place de la Rapidité pour esquiver certaines attaques ou éviter certains dangers.

Enfin, un perso non-voyant pourra être accompagné d'un **chien-guide** : on utilise alors les règles données p 23 du livre de TTB, dans l'encadré *Nos Amies les Bêtes*, sauf qu'un chien-guide spécialement entraîné pourra, en plus, aider le perso dans toutes sortes de situations du quotidien.

Surdit 

Dans le contexte qui est le nˆtre, le terme « *sourd* » recouvre sp cifiquement les personnes dites « *sourdes-muettes* » (terme d sormais consid r  comme inexact et porteur de connotations trop n gatives), c'est- -dire les personnes sourdes devant utiliser le langage des signes pour communiquer.

Si le groupe inclut un perso avec ce handicap, on partira du principe que tous les autres persos connaissent eux aussi la **langue des signes**, qu'ils ont justement apprise pour pouvoir communiquer avec le perso concern .

La seule capacit  que le perso ne peut utiliser est le Baratin. A la cr ation du perso, le joueur devra donc r partir les scores suivants entre les onze capacit s restantes : **deux capacit s   5** (Trop Bon), **deux   4** (Bon), **quatre   3** (Pas Mauvais) et **trois   2** (Pas Terrible).

Un perso sourd ne pourra pas utiliser ses capacit s d'Investigation ou de Trucs d'Intello dans toutes les situations n cessitant le recours   la parole - ce qui est loin d'englober toutes les applications possibles de ces capacit s. Pour tout le reste, on utilisera les r gles habituelles.



Autres Options

Les r gles optionnelles d taill es ci-dessus sont  videmment enti rement compatibles avec les autres r gles optionnelles publi es pour TTB dans *Stranger Tales*, comme par exemple les r gles sur les Hyper-dons et les Pouvoirs psi (ST n 1) ou encore la possibilit  d'incarner des ados plus  g s (ST n 3) voire des adultes (ST n 4), avec les ajustements d taill s ci-contre.

High School Heroes

Clan : Dans le monde impitoyable de la High School, un perso en situation de handicap sera tr s certainement catalogu  comme un Freak par la plupart de ses « camarades » - ou,   la rigueur comme un Nerd...

Nouvelles Capacit s : Pas de score en Bagnole pour les persos parapl giques ou non-voyants. En outre, compte tenu du regard que portent la plupart de leurs condisciples sur les « handicap s », les persos subiront quelques restrictions sur d'autres capacit s du groupe Cool (voir ci-dessous).

Perso Parapl gique : Dix capacit s (les m mes que pour un gosse, plus Bons Plans, Psychologie et Classe) dot es des scores suivants : deux capacit s   5 (Tr s Bon), quatre   4 (Bon), deux   3 (Pas Mauvais), une   2 (Pas Terrible) et la Classe   1 (Mauvais,   cause du regard des autres).

Perso Non-Voyant : Dix capacit s (les m mes que pour un gosse, plus Bons Plans, Psychologie et Classe), dot es des scores suivants : deux   5 (Tr s Bon), quatre   4 (Bon), deux   3 (Pas Mauvais) et deux   2 (Pas Terrible). Les capacit s Acrobatie, Bagarre et Rapidit  restent   1 (Mauvais).

Perso Sourd : Quinze capacit s (les m mes que pour un gosse, plus Bagnole, Bons Plans, Classe et Psychologie), dot es des scores suivants : deux capacit s   5 (Trop Bon), trois   4 (Bon), six   3 (Pas Mauvais),   2 (Pas Terrible) et une capacit    1 (Mauvais). A priori, les scores des capacit s Classe et Bons Plans ne pourront pas d passer 2.

Trop Vieux pour ces Trucs-l 

Perso Parapl gique : Onze capacit s (les m mes que pour un gosse, plus Pr sence, Solidit , Trucs Louches et Psychologie ; Trucs d'Intello est rebaptis  Education) dot es des scores suivants : deux capacit s   5 (Tr s Bon), quatre   4 (Bon), quatre   3 (Pas Mauvais) et une   2 (Pas Terrible).

Perso Non-Voyant : Onze capacit s (les m mes que pour un gosse, plus Pr sence, Solidit , Trucs Louches et Psychologie ; Trucs d'Intello est remplac  par Education), dot e des scores suivants : deux capacit s   5 (Tr s Bon), quatre   4 (Bon), quatre   3 (Pas Mauvais) et une   2 (Pas Terrible). Acrobatie, Bagarre et Rapidit  restent   1 (Mauvais).

Perso Sourd : Quinze capacit s (les m mes que pour un gosse, plus Pr sence, Solidit , Psychologie et Trucs Louches ; Trucs d'Intello est remplac  par Education) dot es des scores suivants : deux   5 (Trop Bon), quatre   4 (Bon), six   3 (Pas Mauvais), deux   2 (Pas Terrible) et une   1 (Mauvais).