

## RAPPELLES-TOI LES VIEUX BANCS D'ÉCOLE...

Aide de jeu écrite par Arnaud Codeville

L'enfance des investigateurs n'est pas souvent exploitée dans l'appel de Cthulhu, mais selon Freud tous les problèmes psychologiques de l'adulte sont étroitement liés à l'enfance. En faisant face à l'horreur, l'investigateur pourrait de trouver la force et les ressources nécessaires dans ses années les plus paisibles quand l'ignorance était signe de bonheur. Ce tableau ci-dessous permet d'éclairer ce côté flou du personnage.

*Chaque personnage doit lancer 3D100 et comparer les scores, ou le gardien peut choisir lui-même.*

**1-4 :** Un de vos parents était professeur et vous a donc instruit jusqu'à l'âge de (6+1d6). Vous pouvez ajouter un hobby (s'ils sont inférieurs à 4) et soustraire 1 à la liste de vos amis (si elle n'est pas inférieure à 1)

**5-8 :** De santé fragile, les seules occasions de sortir étaient pour aller voir le médecin quand il ne pouvait se déplacer. Soustraire 1 à la liste de vos amis (si elle n'est pas inférieure à 1)

**9-12 :** Même les enfants peuvent être traumatisés. Lancer un D6 :

1-3 : C'était un jour de marché, vous teniez votre mère par la main, puis un quelqu'un est passé entre vous deux, vous obligeant de ce fait à vous séparer. Et vous vous êtes malheureusement perdu. Vous souffrez d'agoraphobie

4-6 : La bonne qui vous garde quand vous étiez petit avait une sale manie de vous enfermer dans une armoire quand vous n'étiez, selon elle, pas sage. Vous souffrez de claustrophobie ou de scotophobie.

**13-16 :** Vos parents ont malheureusement divorcé, vous avez grandi avec a grandi avec lancer 1d6 : 1/3 Mère, 4/6 Père \*

\* 50% de chance que l'un de vos parents se remarie.

**17-20 :** Quelle tristesse d'apprendre qu'un de vos parents est mort quand vous n'étiez alors qu'un enfant. Lancer 1d6 : 1/3 Mère, 4/6 Père \*

\* 50% de chance que l'un de vos parents se remarie.

**21-24 :** C'est la pire qui puisse arrivé, je suis désolé de vous apprendre que vos deux parents sont morts Lancer 1D6, vous avez été élevé par :

1-2	Oncle ou tante
3-4	Grands-parents
5-6	Ami de la famille

**25-28 :** Vous êtes arrivé en Amérique à bord d'un bateau de clandestin ou tout simplement émigrés au choix du Gardien. Vous pouvez choisir une deuxième langue natale commençant à INTx3

**29-32 :** Très jeune, vous avez commencé un deuxième langue : Vous pouvez choisir une langue étrangère commençant à INTx2, vous pouvez rajouter +5% à la compétence Anthropologie.

**33-36 :** Dans la cour de récré, c'était vous le chef, personne ne vous cherchait les noises sinon... Ajouter +10% à votre compétence Poing.

**37-40 :** On dit souvent « faites du sport et vous vous sentirais mieux » et bien vous c'est tout à fait le contraire moins y en mieux c'est.



C'est un fait vous détestez le sport mais vous consacriez plus de temps à vos loisirs. Ajouter un hobby.

**41-44** : Nom de djiou !! Vous avez passé votre jeunesse à la ferme, au lieu des jolies jeunes filles de la ville, c'était devant les mamelons des vaches que vous avez appris la biologie féminine. Ajouter +5% à la compétence Zoologie or Botanique

**45-48** : Vous possédiez un charmant animal de compagnie. Lancez 1D8 :

1-3	Chien
4-6	Chat
7	Tortue
8	Canarie

**49-52** : Les jeunes ont toujours besoin d'argent et vous aussi bien sur. Afin de compléter votre argent de poche, vous avez effectué des petits jobs par ci par là. (Si l'investigateur est une investigatrice, relancer les dés) Lancer 1D8 :

1-2 : Chasseur (+5% en Ecouter)  
3-4 : Livreur (+5% en Suivre une Piste)

5-6 : Vendeur de Journaux (+2% en Connais.)

7-8 : Cireur de Chaussure (+5% en Marchandage)

**57-60** : Vos vacances étaient particulièrement monotones, mais ont très vite changées une fois que vous avez rejoins les scouts, bien sur il y avait ses avantages (la découverte de la nature...) et ses inconvénients (Les toilettes improvisés...) Vous perdez 1 point à votre SAN mais vous gagnez 5% en Zoologie ou en Botanique.

**61-64** : Fan de revues en tout genre, bien que relativement bas sur le niveau syntaxique (-5 en Langue Natale) mais extrêmement haute au niveau culturel.

Jetez 1D6

1-2 Revue d'aventure/thriller (+5 en anthropologie ou en Psychologie)

3-4 Mystère/horreur (+5 en Trouver Objet Caché ou Occultisme)

5-6 Astronomie (+5 en astronomie ou Physique)

**65-68** : L'école, pour vous n'était pas seule-

ment une accumulation de cours sans intérêts, c'était aussi un moyen de vous investir dans autre chose.

Vous faisiez partie de, jetez 1d6 :

1-2 Troupe de Théâtre (+10 en Arts : Théâtre)

3-4 Chorale de l'école (+ 10 en Arts : Chant)

5-6 Journal de l'école (+10 en Baratin)

**69-72** : Pendant l'époque sombre de votre adolescence vous faisiez partie d'un gang de jeunes voyous – Ajouter un dans « famille/ami »

**73-76** : Vous tentez vainement d'oublier cette adolescence riche en humiliation, des moments seul dans le sombre placard à balais de l'école – retirez un dans « famille/ami », ajouter +5 en Psychologie.

**77-80** : Vous avez tenté vainement de fuir votre vie dans la joie et la bonne d'humeur d'un cirque de grande renommée. Ajoutez +5 dans une compétence en Arts

**81-84** : Qui a dit qu'on ne peut oublier son premier amour, surtout quand ce dernier s'est malheureusement terminé dans de tragiques circonstances... Faites un jet de SAN s'il est raté, vous perdez 1 point de SAN si au contraire vous le réussissez, il ne vous reste que quelques bribes d'un sourire épanoui de votre bien-aimé(e).

**85-88** : L'école a quitté votre vie avant que vous lui fassiez vous-même ce plaisir, car vous vous êtes fait virée pour, lancer 1D8 :

1-2 pour tricherie intempestive (-2 en Crédit)

3-4 pour alcoolisme chronique (-3 en Crédit)

5-6 pour scandale innombrable (-4 en Crédit)

7-8 pour violence forcenée (-2 en Crédit, +5 en Coup de tête et coup de poing)

**89-92** : Maudit par votre famille au point de vous faire déshériter (seulement si votre famille a un revenue >25000 \$, au quel cas ignoré ce score et relancer le dé); vous n'avez aucun accès à la fortune familiale, et bien entendu elle ne vous soutiendra nullement, financièrement parlant, vos activités.

**93-96** : Relancer deux fois de plus les dés sur le tableau.



**97-100** : Une jeunesse totalement dépourvue d'événement ! Ignorez n'importe quel autre résultat qui suit : le personnage est considéré comme quelqu'un sans intérêt par tout son entourage. Soustrayez 1 au `nombre des amis (seulement si il est inférieur à 0) et 1 en APP.

