

JEUX D'ENFANTS

Jouer des enfants à l'Appel de Cthulhu

Aide de jeu prévue pour l'édition 5.5, (1960-200...). Il est facilement adaptable à d'autres époques moyennant quelques aménagements surtout au niveau des compétences...

I. Création du personnage

Caractéristiques

- Les Caractéristiques suivantes sont tirées en lançant **1D6+6** :
FOR, DEX, CON, INT, POU, APP, TAI.
- L'EDU est égales à 1D6 + (l'âge - 6 ans) (soit entre 3 et 12).
- Les Caractéristiques dérivées sont calculées de façon normale.
- Âge : le personnage est âgé de 8 à 12 ans.

Points de compétences

- Le personnage dispose de (Moyenne des caractéristiques sauf la TAI) x 10 à répartir dans les compétences suivantes en respectant les maxima indiqués :

Baratin, Bibliothèque, Bicyclette, Connaissance régionale*, Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Esquiver, Grimper, Lancer, Langue natale, Marchandage, Monter à cheval, Nager, Persuasion, Premiers soins, Sauter, Se cacher, Suivre une piste, Trouver objet caché, Coup de poing, Coup de pied, Lutte.*

* Voir «nouvelles compétences»

- Le pourcentage dans ces compétences ne peut excéder **50 + INT %**.

Art, Artisanat, Astronomie, Biologie, Botanique, Chimie, Electricité, Electronique, Géographie, Géologie, Histoire, Histoire naturelle, Informatique, Langue étrangère, Mathématiques, Mécanique, Photographie, Physique, Zoologie.

* A partir des années 60 environ.

** A partir des années 80 environ.

- Le pourcentage dans ces compétences ne peut excéder **30 + INT %**.

Les autres compétences ne sont accessibles au personnage qu'au pourcentage de base ou avec l'accord du Gardien.

Profils (professions)

- Chaque personnage doit choisir un des profils ci-dessous. Ce dernier représente les centres d'intérêts généraux du personnage. (Attention, il s'agit d'une ligne générale pas d'une classe de personnage!)
- Le personnage dispose d'EDU x 20 à répartir dans les compétences indiquées sous son profil:

Casse-cou

Le Casse-cou est toujours à la recherche de sensations fortes, le risque est son domaine. Il est parfois inconscient voire stupide, mais produit toujours de l'effet partout où il passe.

Compétences:

Esquiver, Grimper, Sauter, Bicyclette, Nager, T.O.C, 2 compétences supplémentaires à choix.

Gros-bras

Le Gros-bras c'est une force de la nature. Il intimide par sa carrure et peut battre n'importe quel enfant de son âge. Qu'il ait un cœur d'or ou qu'il soit une brute, mieux vaut être de son côté.

Compétences:

Coup de poing, Lutte, Esquiver, Lancer, Persuasion (intimidation...), Grimper, 2 compétences supplémentaires à choix.

Filou

Le Filou a toujours un tour dans son sac. Rusé, retors, drôle parfois, il est aussi particulièrement curieux et a le chic pour se mettre dans les pires ennuis.

Compétences :

Ecouter, T.O.C, Discrétion, Se cacher, Esquiver, Grimper, 2 compétences supplémentaires à choix.

Intello

L'Intello a une obsession: ce sont les réponses à ses «pourquoi?». Qu'il trouve les réponses dans une bibliothèque ou son immense culture générale, il trouve la réponse...la plupart du temps. Bien sûr, une énigme bien tordue reste un challenge pour son intelligence et puis ses amis doivent avoir quelqu'un de responsable avec eux pour leur éviter le pire...même si lui-même manque un peu de sens pratique parfois.

Compétences:

T.O.C, Bibliothèque, 4 compétences parmi, Histoire, Géographie, Histoire naturelle, Biologie, Chimie, Astronomie ou Géologie, 2 compétences supplémentaires à choix.

Scout

Le scout aime la nature, les animaux et ses amis. Il n'aime rien plus que de crapahuter dans la forêt, dormir sous tente, faire du feu sans allumettes et faire des croquis des fleurs et animaux qu'il rencontre...bien sûr la course à pied lui est très utile parfois...

Compétences:

T.O.C, Ecouter, Discrétion, Se cacher, Suivre une piste, Histoire naturelle ou Premiers soins, 2 compétences supplémentaires à choix.

Roublard

Le Roublard est un beau parleur, un séducteur, un marchand de bicyclettes d'occasion ou tout cela à la fois. Il aime se servir de son charme et de son astuce pour arriver à ses fins. Sagace, diplomate, il peut convaincre tout le monde de n'importe quoi.

Compétences:

Marchandage, Persuasion, T.O.C, Ecouter, Baratin, Crédit, 2 compétences supplémentaires à choix.

Bricoleur

Le bricolo passe son temps à trafiquer (martyriser dirait certain) tous les objets mécaniques ou électriques qui passent à sa portée. Il adore comprendre le fonctionnement des choses, les démonter et les améliorer (ce qui n'est parfois évident que pour lui). Il passe également énormément de temps à chercher des pièces dans les endroits les plus incongrus (usine désaffectée, décharge municipale etc.)

Compétences:

Mécanique, Electricité, Electronique*, Informatique**, Serrurerie, T.O.C, deux compétences supplémentaires à choix.

* A partir des années 60 environ.

** A partir des années 80 environ.

Si vous jouez à une époque antérieure, remplacez Informatique par une compétence à choix et Electronique par un Artisanat.

NOTE : n'hésitez pas à en inventer d'autres ou à modifier ceux qui existent s'ils ne vous conviennent pas!

Nouvelles compétences:**Bicyclette (25%) :**

Moyen de transport privilégié, cette compétence est assimilée à «conduire automobile» pour ce qui est de ses effets. Effectuez des jets uniquement pour les manœuvres inhabituelles ou dangereuses (saut, dérapage contrôlé, éviter un obstacle etc.)

Connaissance régionale (EDU x3):

Cette compétence permet de s'orienter dans sa ville ou son quartier, de connaître les raccourcis, les lieux particuliers, les endroits où se cacher, où trouver des objets particuliers etc.

II. Historique

Table 0 lieu de l'enfance

Lieu de votre Enfance...

01-20 En pleine campagne (ferme, manoir)
 21-50 Dans une gentille petite ville
 51-00 Dans une grande ville (50% que ce soit la capitale)

Table 1 milieu social

Niveau social des parents, milieu dans lequel vous avez été élevé.

01-05 Aucun (orphelin ou fils/fille naturel, retirez, si fils ou fille naturel et ignorer un même résultat)
 06-25 Modeste (ouvrier, marin, artisans)
 26-75 Moyen (artiste, professeur, médecin, officier, commerçant)
 76-95 Aisé (patron, haut fonctionnaire, politique, officier sup., vedette)
 96-00 Supérieur (noble, rentier, grand patron, politique influent, vedette)

Table 2 professions

Professions (des parents, à noter que la mère n'a que 50% de chances de travailler.

01-09	Artiste	(acteur, sculpteur, photographe,...)
10-18	Cadre	(commercial, assureur,...)
19-24	Clergé	(Curé, Pasteur, Nonne, Rabbin,...)
25-33	Employé	(vendeur, technicien,...)
34-42	Fonctionnaire	(bas, moyen, haut,...)
43-52	Intellectuel	(professeur, écrivain,...)
53-62	Libéral	(architecte, avocat,...)
63-67	Manuel	(ouvrier, artisan, agriculteur,...)
68-77	Marchand	(gérant, intermédiaire,...)
78-87	Médecin	(psychiatre, généraliste,...)
88-94	Militaire	(grade + arme)
95-00	Sportif	(jockey, skieur,...)

Table 3 degré de réussite professionnelle

Leur réussite professionnelle

Arrangez les résultats des tables 1, 2 et 3 de manière raisonnable, merci.

01-03 Licencié, limogé ou en vacances pour raisons de santé (maison de repos ou long voyage)
 04-09 Pas de travail 10-20 Travaille occasionnellement (est-ce par choix ?)
 21-60 Fait son travail sans plus
 61-90 Est reconnu par ses pairs (c'est bien, ça)
 91-98 Est un grand spécialiste national (mais ça c'est mieux)
 99-00 Est le spécialiste mondial (vérifiez le jet, puis dans le doute retirer les dés : trop de chance le joueur.. ☺)

Table 4 survie des parents

Vos parents sont-ils vivants ?

Lancer une fois pour votre père et une fois pour votre mère

- Votre père : 80%
- Votre mère : 90%

Table 5 mort d'un parent

Un de vos parents est mort...

01-05 Assassiné (d'une agression, d'un cambriolage, d'une bombe)
 06-25 D'une maladie
 26-65 De sa belle mort (dans un lit, chez soi avec ses proches)
 66-75 Pendant la Grande Guerre (sur le front ou d'un obus à l'arrière des lignes)
 76-95 Un tragique accident (de voiture, de moto, de train, d'avion, de dirigeable, en bateau)
 96-00 En fait, il ou elle a disparu (ça fait 1dX années avec un X. égal à l'âge du PJ, jeter 1d12 pour les mois)

Table 6 frères et sœur

Nombre de Frères et sœurs (des sources de début de scénarios pour le GdA)

01-50 Vous êtes un exemplaire unique. (30% pour être le dernier descendant, pas de cousins)
 51-80 Vous avez partagé vos jouets avec... (Si ce n'était pas un Profond alors c'était un autre humain)
 81-00 Vous fûtes un de plus ! Tirez deux fois sur la table des sexes (retirez sur cette table, oubliez le résultat « enfant unique » mais donnez un bonus de +50% à la deuxième option).

Table 7 sexe des enfants

Sexe (si vous mourrez ou devenez fou, vous pouvez jouer le reste de la famille !)

01-50 Un frère ! (nom)
 51-100 Une sœur ! (idem)

Table 8 âge des enfants

Quel âge ont-ils ? (qui embêtait qui ?)

01-45 Plus jeune. Tirez 1d6 années en moins que vous. (Vous l'embêtiez !)
 46-55 Vous êtes jumeaux ! (N'hésitez surtout pas à la jouer à la « FAUX SEMBLANTS »)
 56-00 Plus âgé. Tirez 1d6 années en plus de votre âge. (Vous vous faisiez taper dessus !)

(Tables librement adaptées d'après le travail d'Alexandre Hossard)

A suivre...

- Une adaptation du scénario de base «la maison maudite».
- Un gros scénario se déroulant dans une petite ville américaine dans laquelle les vacances d'été ne sont pas de tout repos..
- Des personnages prêtirés
- Etc.

N'hésitez pas à envoyer toute question, remarque ou critique constructive à :

dim.chaignat@bluewin.ch