

# L'APPEL DE CTHULHU - AN MJL

Nom		Description
Occupation		
Rang social		
Famille et amis		

CARACTERISTIQUES				POINTS DE VUE	PORTRAIT
FOR	CON	TAJ	Idée	Mort -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	
DEX	APP	SAN	Chance	POINTS DE MAGIE	
INT	POU	EDU	Connaiss.	Inconscient 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	
99 - Mythe de Cthulu		Bonus aux dgts			
SANTÉ MENTALE ET FOLIES					
Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 3 94 95 96 97 98 99					
Désordres psychologiques :					

COMPÉTENCES			
<input type="checkbox"/> Arts/Artisanat (05)	Langues étrangères (01)	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	<input type="checkbox"/> Statut (15)
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	■	<input type="checkbox"/> Piloter bateau (01)	<input type="checkbox"/> Suivre une piste (10)
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (EDUx2)	■	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30)	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)	■ Langue natale (EDUx5)	<input type="checkbox"/> Préparer potions (01)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'attelage (20)	Lire / Ecrire (01)	<input type="checkbox"/> Réparer/Concevoir (20)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Déguisement (01)	■	<input type="checkbox"/> Royaume natal (20)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (10)	■	<input type="checkbox"/> Royaumes étrangers (01)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)	<input type="checkbox"/> Marchandage (05)	<input type="checkbox"/> Sauter (25)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	<input type="checkbox"/> Monde naturel (10)	Sciences (01)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Equitation (05)	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	<input type="checkbox"/> Nager (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Grimper (40)	<input type="checkbox"/> Navigation (10)	<input type="checkbox"/> Se cacher (10)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lancer (25)	<input type="checkbox"/> Occultisme (05)	<input type="checkbox"/> Serrurerie (10)	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES DE COMBAT			
<input type="checkbox"/> Bagarre (25)	Dommages	Portée	PV
<input type="checkbox"/>	Dommages	Portée	PV
<input type="checkbox"/>	Dommages	Portée	PV
<input type="checkbox"/>	Dommages	Portée	PV
<input type="checkbox"/>	Dommages	Portée	PV
<input type="checkbox"/> Bouclier (01)	Dommages	Portée	PV
Armure		Protection	

## RICHESSSE PERSONNELLE

## INFORMATIONS PERSONNELLES

Crises de folie

Blessures

Séquelles

## EQUIPEMENT

## OBJETS MAGIQUES / CREATURES DU MYTHE / SORTILÈGES CONNUS

## NOTES