

CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

PROFESSEUR JOHAN KERENSKI Thérapeute



Description

Sexe : masculin **Âge :** 47 ans

Taille : 1m86 **Poids :** 71 kg

Langues parlées : anglais, russe

Passionné de paranormal et de métaphysique, le jeune Johan s'est intéressé très tôt aux théories modernes de psychologie. Il tente désormais de créer sa propre méthode thérapeutique en travaillant plus particulièrement sur les maladies mentales dans les civilisations préindustrielles.

Grand et maigre, le sourcil broussailleux, le professeur Kerenski semble en permanence absorbé par des détails auxquels lui seul est sensible. Son costume gris, austère et chiffonné, suggère qu'il n'a pas dormi depuis longtemps ou alors tout habillé, tandis que son regard est habité d'une flamme d'une rare intensité.

NOM DU JOUEUR

NIVEAU 1 2 3 4
DÉ DE VIE d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTERITÉ	12	+1	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	17	+3	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	11	+0	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+0	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	+3	

Arme **Dégâts**

PV
POINTS DE VIE 6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES

DÉFENSE 11

DEF = 10 + Mod. DEX

PC
POINTS DE CHOC 2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS DE THÉRAPEUTE

	Voie de la médecine	Voie de la psychologie	Voie des sciences
1	<input type="checkbox"/> Secouriste +1d4 PV (♥) à un PJ à 0 PV (♥) en 5 mn. +5 tests de CON du patient.	<input type="checkbox"/> À l'écoute +2 / rang pour analyser émotions et tests CHA pour obtenir un aveu.	<input type="checkbox"/> Formation scientifique +1 / rang sciences. +2 / rang si paranormal.
2	<input type="checkbox"/> Médecin +2 / rang médecine, biologie, anatomie. Après repos, Dé de vie du patient x 2.	<input type="checkbox"/> Analyse personnelle +5 résister aux crises de folie. -1 point de folie. -1 au rang 4.	<input type="checkbox"/> Grosse tête remplacer test physique par test d'INT.
3	<input type="checkbox"/> Chirurgien test de DEX 15 (1h), annule effets une seule blessure grave.	<input type="checkbox"/> Aide psychologique soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié.	<input type="checkbox"/> Tacticien + son Mod. d'INT en Init. Relance un dé 1/ jour par rang.
4	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale critique en att (👊 ou 🩸) sur 18 à 20 et +1d6 DM des crit.	<input type="checkbox"/> Examen psychologique deviner les émotions (1d6 mn), test opp de PER contre CHA.	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres choisir 1 capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie.
5	<input type="checkbox"/> Expert +5 précision manuelle. +2 valeur d'INT. 2d20 tests médecine, chirurgie.	<input type="checkbox"/> Intuition héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque +2 valeur d'INT. 2d20 aux tests d'INT.

ÉQUIPEMENT

tenu de médecin	Argent : 200 \$
tenu de citadin	
trousse de secours	
automobile de base	