

BACKGROUND

ENFANCE & ADOLESCENCE

Elias est le benjamin d'une famille aisée de Korvosa. Baigné dans une éducation stricte, Elias fut instruit aux manières de la haute société, à la religion et à la musique mais l'outrageux désintérêt qu'il portait à ces disciplines désespèrent ses parents. Sa croissance fut fulgurante et douloureuse, il prit plusieurs dizaines de centimètres à la puberté ce qui fut la cause de nombreuses fractures à répétition. Souvent alité, il se prit d'intérêt pour les romans d'aventure et leurs héros grandiloquents.

Sitôt ses quinze ans, Elias faisait déjà plus d'1m90 et dominait ses camarades de deux têtes. Il suivit alors de nombreux coups particuliers d'escrime à l'issue desquels il fut admis au sein de l'ordre de la Pointe. C'est parmi les chevaliers infernaux qu'il passa à l'âge adulte et forgea sa propre vision et ses idéaux de justice.

AGE ADULTE

Au terme de sa formation, Elias quitta la Citadelle de Vraid pour parcourir le monde et louer ses services en tant que chasseur de prime et épée à louer. D'abord à Korvosa puis de plus en plus à l'est, se prenant de plus en plus pour un justicier solitaire.

A force d'entendre parler de la plaie du monde et de ses nuées de démon vomies sur Golarion il décida de s'y diriger. Il avait hâte de renvoyer ces abomination dans leurs fosse infâme et estima que sa propre légende ne pourrait naître que dans le sang de ses adversaires.

APPARENCE

Elias est un Chélaxien d'une taille gigantesque et aux larges épaules. Cependant sa morphologie reste d'une minceur élégante et son teint blafard ainsi que ses longs cheveux noirs renforcent son allure ténébreuse. Son visage aux traits fins et anguleux garde en permanence une expression distante, presque méprisante.

D'un caractère froid et orgueilleux, Elias voit ses contemporains avec suffisance, croyant dominer par la taille, la force et le talent tous ces petits personnages émotifs et insignifiants. De fait c'est quelqu'un de très solitaire, ce qui accroît d'autant plus son égo.

Vêtu d'une lourde cape de pluie noire et portant un chapeau aux larges bords de la même teinte, Elias semble avoir comme un culte esthétique voué à cette couleur et à ce style gothique. Un long espadon effilé aux reflets bleutés est rangé dans une gaine de cuir suspendue dans son dos. Rien que la garde est tellement gravée et décorée qu'on devine la une arme proche de l'œuvre d'art.

Il voyage juché sur un musculeux destrier lourd (noir) carapacé de cuir clouté (noir) et harnaché pour la guerre. Les fontes sont pleines de matériel divers et un sac à dos lui aussi plein est accroché au pommeau de la selle.



Elias Vancaskerkin
NOM & SURNOM DU PERSONNAGE

Humain (Chelaxien)
RACE

Loyal Neutre
ALIGNEMENT

Asmodeus
DIVINITÉ

Masculin
SEXE

2m05
TAILLE

90kg
POIDS

20ans
AGE

Yyk
JOUEUR

Tueur 1
CLASSES & NIVEAUX

Ninja (+1 pv)
PRÉDILECTION

Opiniâtre, Courageux, Gracieux, Mystérieux
QUALITÉS

Revanchard, Obstiné, Violent, Sans pitié, Téméraire
DÉFAUTS

Cet immense homme mince mais large d'épaules au teint blafard et aux longs cheveux noirs est enveloppé dans une lourde cape de pluie noire. Il porte un chapeau aux larges bords et un long espadon effilé est rangé dans une gaine de cuir suspendue dans son dos. Son visage aux traits fins et anguleux garde en permanence une expression distante, presque méprisant.

CARACTÉRISTIQUES

		Modif.
FORCE	18	+4
DEXTÉRITÉ	14	+2
CONSTITUTION	12	+1
INTELLIGENCE	10	+0
SAGESSE	10	+0
CHARISME	13	+1

JETS D'ATTAQUE

CORPS A CORPS	+5	= FOR 4 + 1 + +
DISTANCE	+3	= DEX 2 + 1 + +
MANOEUVRE	+5	= FOR 4 + 1 + +

ARMES & COUPS

	Attaques	Dégâts	Divers
Espadon FerFroid Maître	+7	2d6+6 (Tran)	Critique 19-20 x2
En puissance	+6	2d6+9 (Tran)	
Kukri	+5	1d4+4 (Tran)	Critique 18-20 x2
Javeline (6cases/9m)	+3	1d6+4 (Perf)	

- Cible étudiée (ActMouv ou Sournoise) Att+1 Dégat+1
- Défense totale : (action simple) +4CA (esquive) / non cumulable
- Combat sur la défensive : +2CA (esquive) -4Attaque / cumulable
- A cheval : Attaque+1 (Surélevé face a créature taille M ou moins)

DÉFENSE

Base d'attaque FOR DEX Taille Divers

CONTRE-MANŒUVRE 17 = 10 + 1 + 4 + 2 + +

CLASSE D'ARMURE 18

Armure Bouclier Naturelle DEX Esquive
= 10 + 6 + + + 2 + .
Taille Parade Chance Moine Moral Divers
+ + + + + + .

C.A. SURPRISE 16

Sans DEX & Esquive

C.A. CONTACT 12

Sans Armure, Bouclier & Naturelle

ARMURE & BOUCLIER

	Classe d'Armure	Dex max	Malus d'armure	Échec de sort	Vitesse réduite
Cuirasse de Maître	6	3	-3	25%	6m

JETS DE SAUVEGARDE

		Base	Divers
RÉFLEXE	4	= DEX 2 + 2 +	
VIGUEUR	3	= CON 1 + 2 +	
VOLONTÉ	0	= SAG 0 + 0 +	

EXPLORATION

PERCEPTION 4

Vision nocturne : non
Vision dans le noir : non
Odeur : non

INITIATIVE +2

Base Taille Divers

DÉPLACEMENT 9m

EQUIPÉ 6m

Nb. de cases (2/3) : 4
Charge ou Retraite x2
Course x3 ou x4
Marche +2
Terrain difficile +2
Mauvaise visibilité +2
Ramper 1m50
Escalade ou Nage +4
Escalade à -5 +2
Km/h de marche +2
Vitesse de monture :

ACTION LIBRE

Combat monté DD10
Dégainer en mouvement
Faire un pas de 1m50
Lâcher un objet
Monter/Des. de selle DD20
Plonger au sol
Parler

ACTION DE MOUVEMENT

Déplacement
Dégainer/Rengainer
Déplacer un objet
Diriger un animal DD10
Maîtriser monture DD20
Monter/Descendre de selle
Prendre un objet sur soi
Se relever

ACTION SIMPLE

Attaque unique
Activer un objet magique
Aider (att.+2 ou CA+2)
Défense totale (CA+4)
Feinter (rends CA surpris)
Lancer un sort
Premiers secours
Se préparer à agir (report)
Utiliser une potion

ACTION COMPLEXE

Attaque à outrance
Allumer une torche
Charger (att.+2 & CA-2)
Courir (3ou 4 mouvement)
Donner le coup de grâce
Éteindre des flammes
Retraite (évite att. d'opp.)
Se dégager d'un filet

POINTS DE VIE

Total : 11
Actuel :

EXPÉRIENCE

COMPÉTENCES

TOTAL Caractéristique Rangs Classe Divers

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobaties ▼	3	= Dex 2 + 1 + 3 - 3
○ Art de la magie		= Int 0 + + +
Artisans		
<input checked="" type="checkbox"/>	0	= Int 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/>	0	= Int 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Bluff	1	= Cha 1 + + +
Connaissances		
<input checked="" type="checkbox"/> Folklore local		= Int 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Géographie		= Int 0 + + +
○ Histoire		= Int 0 + + +
○ Ingénierie		= Int 0 + + +
○ Mystères		= Int 0 + + +
○ Nature		= Int 0 + + +
○ Nobles & Royauté		= Int 0 + + +
○ Plans		= Int 0 + + +
○ Religion		= Int 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Souterrains		= Int 0 + + +
○		= Int 0 + + +
○		= Int 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Déguisement	1	= Cha 1 + + +
○ Diplomatie	1	= Cha 1 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Discrétion ▼	3	= Dex 2 + 1 + 3 - 3
○ Dressage		= Cha 1 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Équitation ▼	3	= Dex 2 + 1 + 3 - 3
<input checked="" type="checkbox"/> Escalade ▼	5	= For 4 + 1 + 3 - 3
○ Escamotage ▼		= Dex 2 + + +
○ Estimation	0	= Int 0 + + +
○ Évasion ▼	-1	= Dex 2 + + - 3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidation	5	= Cha 1 + 1 + 3 +
○ Linguistique		= Int 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Natation ▼	1	= For 4 + + - 3
<input checked="" type="checkbox"/> Perception	4	= Sag 0 + 1 + 3 +
<input checked="" type="checkbox"/> Premier Secours	0	= Sag 0 + + +
Professions		
<input checked="" type="checkbox"/>		= Sag 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/>		= Sag 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/>		= Sag 0 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Psychologie		= Sag 0 + + +
Représentations		
○		= Cha 1 + + +
○		= Cha 1 + + +
○ Utilis. objet magique		= Cha 1 + + +
<input checked="" type="checkbox"/> Survie	4	= Sag 0 + 1 + 3 +
Pistage	4	// // // + 0.5
○ Vol ▼	-1	= Dex 2 + + - 3
■ : de classe (+3) Gras : Utilisable sans formation ▼ : Pénalité d'armure (-3)		

APTITUDES

TRAITS

- Entraînement aux armures (malus-1)
- Parents Riches (+900po à la création)

LANGUES CONNUES

- Commun

APTITUDES DE CLASSE

- Maniement armes courantes & guerre
- Port armure légère & Intermédiaire
- Maniement du Bouclier
- Pistage : Ajoute 1/2 niv Tueur a la survie
- Cible étudiée : Par action de mouvement ou action libre en cas de sournoise, étudie l'adversaire et gagne +1 Toucher, Dégât, Bluff, Connaissance, Perception, Psychologie, Survie. (1seule cible a la fois)

TRAITS RACIAUX

- Taille M
- Vitesse 9m (6cases)
- Une carac. à +2 (Force 16→18)
- Don : Attaque en puissance

DONS

- Arme de prédilection : Espadon



POSSESSIONS

	Emplacement	Poids
Cuirasse	Porté	15
Espadon de Fer Froid de Maître (avec dragonne)	Etuis dorsal	4
2 javelines	Etuis dorsal	5
Kukri	Ceinturon	1
Chausse trappes (3 sacs)	Ceinturon	3
Corne d'alerte (ordre clair DD20 percep.DD0 800m)	Ceinturon	1
Etui à parchemin	Ceinturon	0.25
Sac à dos (28kg plein)	Epaules	1
Outre (2Litres) & Rations de voyage (3Jours)	Sac à dos	3.5
Corde de chanvre (15m) & Grappin	Sac à dos	7
Lanterne à capote (18m) & 3 flasques d'huile (6h)	Sac à dos	2.5
Paillasse, Silex & amorce & 3 Torches	Sac à dos	4
2 Pièges à ours (Att+10 2d6+3 + immobilisé) Evasion20, Sabotage20, Force26	Sac à dos	10
Barde de cuir clouté (CA3 DexMax5 Malus-1)	Sur le cheval	20
Selle d'équitation (50% de rester en selle)	Sur le cheval	12.5
Mors & Bride	Sur le cheval	0.5
Fontes	Sur le cheval	4
Fourrage (3 jour)	Fontes	15

ENCOMBREMENT

Charge **moyenne** de 50 kg à 100 kg
DEX max+3 Comp-3 Mouvement 2/3

Charge **lourde** de 100 kg à 150 kg
DEXmax+1 Comp-6 Mouvement 2/3 Course×3

Porter (charge max) : 150 kg

Déplacer (charge max ×2) : 300 kg
déplacement 1m50 & perte de la DEX

Trainer (charge max ×5) : 750 kg

RICHESES

1 pièce = 5g 200 pièces = 1 kg

8pa 4pc

POIDS TOTAL

57.25 kg

MONTURE

Orage (Destrier Lourd) _____

FOR DEX CON Att M.Off M.Def Ref Vig. Vol.

20	18	21	+5	+5	21(+4)	7	8	3
2	17	11	17	13	13	4	19	

INT SAG CHA C.A. Surpris Contact Init. Points de Vie

Attaques : 2x Sabots +5 1d6+5 1x Morsure +5 1d4+5 •Perception +8

•Vitesse 15m (10m50 si réduite) •Course (x5) •Port des Armures Légères

Potentiel de Charge : Légère 0-200 / Intermédiaire 200-400 / Lourde 400-600

Charge Actuelle : Non monté 52kg, Monté 199kg

•Ordres connus: (action de mouvement) Dressage DD10

Arrête / Attaque / Au pied / Garde / Protège / Viens

•Faire attaquer la monture : (action libre) Equitation DD10, raté→ cheval 0 attaque

•Diriger avec les genoux: (pas d'action) Equitation DD5, raté→ Monopolise 1main