

# HÉROS COMME TROIS POMMES

## CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
<b>FOR</b> ce	8	-1		
<b>DEX</b> térité	15	+2		
<b>CON</b> stitution	9	-1		
<b>INT</b> elligence	16	+3		
<b>SAG</b> esse	11	+0		
<b>CHA</b> risme	14	+2		

## TEMPÉRAMENT

Infance	Trouillard	DEX	SAG
Grande Enfance	Gringalet	INT	CHA
Préadolescence	Studieux	INT	SAG
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Neutre			

## SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
<b>Réflexes</b>	3	+1	+2		
<b>Vigueur</b>	0/1*	+1	-1	*+1 env.	
<b>Volonté</b>	+1	+1	+0		

## MATURITÉ

	Total	Niv. Âge	Carac	Carac	Mod
<b>Maturité</b>	9	10	-1	+0	

## ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
<b>Mêlée</b>	-1	-1	-1	+1	
<b>Distance</b>	+2	-1	+2	+1	

## DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
<b>CA</b>	13	= 10 +	0	+2	+1
Pris au dépourvu : 11		Contact : 13			

## ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée

Maniement des armes :  enfantines  courantes  de guerre  autres : \_\_\_\_\_

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec

Port des armures :  légères  intermédiaires  lourdes  autres : \_\_\_\_\_

Maniement des :  boucliers  pavois

**Talisman** Comptine aux paroles incompréhensibles

**Repaire secret** Cabane dans les arbres

**Groupe** Clan des Éperviers

## IDENTITÉ

<b>Nom</b>	Mylhyr	<b>Âge</b>	12 ans
<b>Race</b>	Humain	<b>Taille</b>	Petit
<b>Extraction sociale</b>		Servage	

## CLASSES

## NIVEAU

<b>Classe d'âge</b> : ◇ Fille - ◆ Garçon	10
<b>Intello</b>	4

## ÉDUCATION

1. Délaissement : Va-nu-pieds (+1 contre environnements hostiles)
2. Ecole buissonnière : On va voir les vaches ? (+2 apprivoisement)
3. Ecole buissonnière : Cabane (mise en commun avec Marlot)
4.

## COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Mod	Mod
● Apprivoisement	8	1	+2	+3	+2
● Astuce	12	9	+0	+3	
● Bobards	9	4	+2	+3	
○ Bravade / Chipie			Cha		
○ Cachotterie	7	1	+2		+4
○ Débrouillardise	3	1	+2		
● Dorloter	6	3	+0	+3	
○ Gambettes			For		
● Grimage	8	3	+2	+3	
○ Grimpette			For		
○ Patauger	2	3	-1		
○ Poudre d'escampette	4	2	+2		
● Adulte : Profession (potier)	4	1	+0	+3	
● Adulte : Arcanes	10	4	+3	+3	
● Adulte : Histoire	10	4	+3	+3	

## INITIATIVE & POINTS DE VIE

+2	3
----	---

## APTITUDES

Apprentissage : profession (potier)

Lettre, Ramener sa science (x2 : Arcanes, Histoire)

La culture c'est comme la confiture, j'ai déjà vu faire

# HÉROS COMME TROIS POMMES

## CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
<b>FOR</b> ce	11	+0		
<b>DEX</b> térité	11	+0		
<b>CON</b> stitution	10	+0		
<b>INT</b> elligence	9	-1		
<b>SAG</b> esse	13	+1		
<b>CHA</b> risme	15	+2		

## TEMPÉRAMENT

Infance	Fière	CHA	FOR
Grande Enfance	Brave	CHA	CON
Préadolescence	Intrépide	SAG	CON
Adolescence		Carac. Maj.	Carac. Min.
Alignement actuel : <i>Loyal bon</i>			

## SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
<b>Réflexes</b>	+1	+1	+0		
<b>Vigueur</b>	+2/+3*	+2	+0	+1* mal.	
<b>Volonté</b>	+3	+2	+1		

## MATURITÉ

	Total	Niv. Âge	Carac	Carac	Mod
<b>Maturité</b>	13	12	+0	+1	

## ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
<b>Mêlée</b>	-1	-1	+0	0	
<b>Distance</b>	-1	-1	+0	0	

## DÉFENSE

	Total		Base	Carac	Taille	Mod
<b>CA</b>	11	=10+	0	+0	+0	+1
Pris au dépourvu : 11			Contact : 10			

## ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée

Maniement des armes :  enfantines  courantes  de guerre  autres : *dagues, lachettes*

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec

Port des armures :  légères  intermédiaires  lourdes  autres : *cuir, fourrure*  
Maniement des :  boucliers  pavois

### Talisman

\_\_\_\_\_

**Repaire secret** *Cabane dans les arbres*

**Groupe** *Clan des éperviers*

## IDENTITÉ

<b>Nom</b>	<i>Gauwaine</i>	<b>Âge</b>	<i>14 ans</i>
<b>Race</b>	<i>Humaine</i>	<b>Taille</b>	<i>Moyenne</i>
<b>Extraction sociale</b>		<i>Bourgeoisie aisée</i>	

## CLASSES

## NIVEAU

<b>Classe d'âge</b> : ♦ Fille – ◇ Garçon	<i>12</i>
<b>Meilleure copine</b>	<i>4</i>

## ÉDUCATION

1. Ecole ecclésiastique : L'oreille de l'élève, c'est son dos (+1 armure naturelle)
2. Ecole de la rue : Qui est-ce que vous lui voulez, au gamin ? (1/5)
3. Délaissement : Enfant sauvage (+1 contre maladies\*)
- 4.

## COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Mod	Mod
● <b>Apprivoisement</b>	6	1	+2	+3	
● <b>Astuce</b>	8	4	+1	+3	
○ <b>Bobards</b>			Cha		
● <b>Bravade / Chipie</b>	10	5	+2	+3	
○ <b>Cachotterie</b>			Dex		
○ <b>Débrouillardise</b>			Dex		
● <b>Dorloter</b>			Sag		
● <b>Gambettes</b>	6	3	+0	+3	
○ <b>Grimage</b>			Cha		
● <b>Grimpette</b>	6	3	+0	+3	
● <b>Patauger</b>	6	3	+0	+3	
○ <b>Poudre d'escampette</b>	4	1	+0	+3	
○ <b>Adulte :</b>					
○ <b>Adulte :</b>					
○ <b>Adulte :</b>					

## INITIATIVE & POINTS DE VIE

<i>+0</i>	<i>5</i>
-----------	----------

## APTITUDES

**Apprentissage (x2)** : *Maîtrise des armures légères, Meneur exaltant.*

*Madame la justice (1/5, +2 att., +2 deg., +2 CA), J'te tiens ! Laisse-le tranquille !*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# HÉROS COMME TROIS POMMES

## CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
<b>FOR</b> ce	9	-1		
<b>DEX</b> térité	16	+3		
<b>CON</b> stitution	9	-1		
<b>INT</b> elligence	11	+0		
<b>SAG</b> esse	15	+2		
<b>CHA</b> risme	9	-1		

## TEMPÉRAMENT

Infance	Garnement	DEX	FOR
Grande Enfance	Gaillard	CON	CHA
Préadolescence	Perspicace	SAG	INT
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Chaotique bon			

## SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
<b>Réflexes</b>	4	+1	+3		
<b>Vigueur</b>	1	+2	-1		
<b>Volonté</b>	3	+1	+2		

## MATURITÉ

	Total	Niv. Âge	Carac	Carac	Mod
<b>Maturité</b>	11	10	-1	+2	

## ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
<b>Mêlée</b>	-2	-1	-1	0	
<b>Distance</b>	2	-1	+3	0	

## DÉFENSE

	Total		Base	Carac	Taille	Mod
<b>CA</b>	13	= 10 +	0	+3	0	
Pris au dépourvu : 10			Contact : 13			

## ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée

Maniement des armes :  enfantines  courantes  de guerre  autres : \_\_\_\_\_

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec

Port des armures :  légères  intermédiaires  lourdes  autres : cuir

Maniement des :  boucliers  pavois

### Talisman

\_\_\_\_\_

Repaire secret Cabane dans les arbres

Groupe Clan des éperviers

## IDENTITÉ

Nom	Marlot	Âge	12 ans
Race	Humain	Taille	Moyenne
Extraction sociale		Colporteurs & saltimbanques	

## CLASSES

## NIVEAU

Classe d'âge : ♦ Fille - ◇ Garçon	10
Chapardeuse	4

## ÉDUCATION

1. Sur les routes : Idiome d'ailleurs (langue exotique supplémentaire)
2. Ecole buissonnière : On joue à cache-cache ? (+2 cachotterie milieu rural)
3. Ecole buissonnière : cabane (mise en commun avec Mylnyr)
4.

## COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Mod	Mod
<input type="checkbox"/> Apprivoisement			Cha		
<input checked="" type="checkbox"/> Astuce	7	2	+2	+3	
<input checked="" type="checkbox"/> Bobards			Cha		
<input checked="" type="checkbox"/> Bravade / Chipie			Cha		
<input checked="" type="checkbox"/> Cachotterie	10/12*	4	+3	+3	+2*
<input checked="" type="checkbox"/> Débrouillardise	10	4	+3	+3	
<input type="checkbox"/> Dorloter			Sag		
<input checked="" type="checkbox"/> Gambettes	3	1	-1	+3	
<input checked="" type="checkbox"/> Grimage	4	2	-1	+3	
<input checked="" type="checkbox"/> Grimette	5	3	-1	+3	
<input checked="" type="checkbox"/> Patauger	3	1	-1	+3	
<input checked="" type="checkbox"/> Poudre d'escampette	9	3	+3	+3	
<input checked="" type="checkbox"/> Adulte : Survie	7	2	+2	+3	
<input type="checkbox"/> Adulte :					
<input type="checkbox"/> Adulte :					

## INITIATIVE & POINTS DE VIE

+3	5
----	---

## APTITUDES

Apprentissage : Survie

Attrape-nigaud, Regardez ce que j'ai trouvé ! (2/5), Vif comme l'éclair (3/5)


# HÉROS COMME TROIS POMMES

## CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
<b>FOR</b> ce	11	+0		
<b>DEX</b> térité	9	-1		
<b>CON</b> stitution	10	+0		
<b>INT</b> elligence	13	+1		
<b>SAG</b> esse	16	+3		
<b>CHA</b> risme	11	+0		

## TEMPÉRAMENT

Infance	<i>Capricieux</i>	CHA	SAG
Grande Enfance	<i>Perepicace</i>	SAG	INT
Préadolescence	<i>Costaud</i>	CON	FOR
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : <i>Loyal neutre</i>			

## SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
<b>Réflexes</b>	+3	+1	-1	+3	
<b>Vigueur</b>	+2	+2	+0		
<b>Volonté</b>	+5	+2	+3		

## MATURITÉ

	Total	Niv. Âge	Carac	Carac	Mod
<b>Maturité</b>	15	12	+0	+3	

## ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
<b>Mêlée</b>	-1	-1	+0	0	
<b>Distance</b>	-2	-1	-1	0	

## DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod	
<b>CA</b>	10	=10+	0	-1	0	+1
Pris au dépourvu : 9		Contact : 9				

## ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée

Maniement des armes :  enfantines  courantes  de guerre  autres : \_\_\_\_\_

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec

Port des armures :  légères  intermédiaires  lourdes  autres : *cuir et fourrure*

Maniement des :  boucliers  pavois

### Talisman

\_\_\_\_\_

Repaire secret *Cabane dans les arbres*

Groupe *Clan des éperviers*

## IDENTITÉ

Nom	<i>Vaison</i>	Âge	<i>14 ans</i>
Race	<i>Humain</i>	Taille	<i>Moyenne</i>
Extraction sociale		<i>Misère urbaine</i>	

## CLASSES

## NIVEAU

Classe d'âge : <i>◇ Fille - ◇ Garçon</i>	<i>12</i>
Fouineur	<i>4</i>

## ÉDUCATION

1. Délaissement : <i>Survivant (+1 PV)</i>
2. Ecole ecclésiastique : <i>Alphabétisation</i>
3. Ecole ecclésiastique : <i>L'oreille de l'élève, c'est son dos</i>
4.

## COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Mod	Mod
● <b>Apprivoisement</b>	<i>7/11*</i>	<i>4</i>	<i>+0</i>	<i>+3</i>	<i>+4*</i>
● <b>Astuce</b>	<i>10</i>	<i>4</i>	<i>+3</i>	<i>+3</i>	
○ <b>Bobards</b>			Cha		
○ <b>Bravade / Chipie</b>			Cha		
● <b>Cachotterie</b>	<i>4</i>	<i>2</i>	<i>-1</i>	<i>+3</i>	
○ <b>Débrouillardise</b>			Dex		
○ <b>Dorloter</b>			Sag		
● <b>Gambettes</b>	<i>5</i>	<i>2</i>	<i>+0</i>	<i>+3</i>	
○ <b>Grimage</b>			Cha		
● <b>Grimpette</b>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>+0</i>	<i>+3</i>	
● <b>Patauger</b>	<i>6</i>	<i>3</i>	<i>+0</i>	<i>+3</i>	
○ <b>Poudre d'escampette</b>			Dex		
● <b>Adulte : Nature</b>	<i>8</i>	<i>4</i>	<i>+1</i>	<i>+3</i>	
● <b>Adulte : Religion</b>	<i>8</i>	<i>4</i>	<i>+1</i>	<i>+3</i>	
○ <b>Adulte :</b>					

## INITIATIVE & POINTS DE VIE

<i>-1</i>	<i>6</i>
-----------	----------

## APTITUDES

Apprentissage : *Nature*

*J'ai eu chaud ! (1/1) Apaisement animal, Point de vie, Alerte*