

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	12	+1		
DEXTérité	9	-1		
CONStitution	11	0		
INTelligence	6	-2		
SAGesse	6	-2		
CHARisme	6	-2		

TEMPÉRAMENT

Infance	Bagarreur	FOR+3	CON+1
Grande Enfance	Confiant	FOR+3	SAG+2
Préadolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Neutre bon			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	1	2	-1		
Vigueur	2	1	0	1	
Volonté	-2	0	-2		

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	5	3	-1	-2	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	0	-2	1	1	
Distance	-3	-2	-1	1	

DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
CA	11 = 10 +	1	-1	1	
<i>Pris au dépourvu : 12</i>		<i>Contact : 10</i>			

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée
Morsure	0	1d2+1	19-20/x2	-	-
Badine	0	1d3+1	x2	1	-

Maniement des armes : enfantines courantes de guerre autres :

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec
Tablier (cair)	1	+5	0	0

Port des armures : légères intermédiaires lourdes autres : *cair ou fourrure*
 Maniement des : boucliers pavots

Autres : Calot de céramique aux reflets irisés

IDENTITÉ

Nom	Kaspar	Âge	9 ans 1/2
Race	Demi-orque	Taille	Petit
Extraction sociale		Misère urbaine	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Garçon	3
Brute	3

ÉDUCATION

1. Délaissement : Survivant (+1 PV)
2. Délaissement : Enfant sauvage (+1 c/ maladies)
3. Délaissement : Va-nu-pieds (+1 c/ env. hostiles)
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement			Cha		
Astuce	-1	1	-2		
Bobards			Cha		
Bravade / Chipie	4	3	-2	3	
Cachotterie			Dex		
Débrouillardise	4	2	-1	3	
Dorloter			Sag		
Gambettes	6	2	1	3	
Grimage			Cha		
Grimpette	5	1	1	3	
Passe-Passe			Sag		
Patauger	5	1	1	3	
Poudre d'escampette			Dex		
Adulte : Prof. Tanneur	2	1	-2	3	
Adulte : Survie	2	1	-2	3	
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

-1	5
----	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P,

Éducation 1, 2 & 3, Capacités innées (x2) : Force +1,

Vision dans le noir (18 m), Capacités culturelles (x2) :

langage orc, langage goblin

Apprentissage : Profession tanneur

Vigoureux, Vitaine morsure, Point de Vie

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	4	-3		
DEXTérité	14	+2		
CONStitution	6	-2		
INTelligence	9	-1		
SAGesse	7	-2		
CHARisme	9	-1		

TEMPÉRAMENT

Infance	Studieux	INT+3	SAG+1
Grande Enfance	Casse-cou	DEX+2	DEX+1
Préadolescence		Carac Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Chaotique bon			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	4	2	2		
Vigueur	-1	1	-2		
Volonté	-2	0	-2		

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	2	6	-2	-2	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-4	-2	-3	1	
Distance	1	-2	2	1	

DÉFENSE

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

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée
Fronde	1	1d3	x2	1	15m

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 pavots

Autres **Audeline, poupée de bois et de chiffons**
dont le jupon cache une fronde et des cailloux

IDENTITÉ

Nom	Églantède	Âge	9
Race	Humaine	Taille	Petite
Extraction sociale		Noblesse désargentée	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Fille	6
Chapardeur	3

ÉDUCATION

1. École de la rue : Gamin des rues (+2*)
2. École de la rue : Se fondre dans la foule (+5*)
3.
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement			Cha		
Astuce	2	1	-2	3	
Bobards	3	1	-1	3	
Bravade / Chipie	3	1	-1	3	
Cachotterie	6/9	1	2	3	+2*
Débrouillardise	6	1	2	3	
Dorloter			Sag		
Gambettes	1	1	-3	3	
Grimage	3/9	1	-1	3	+5*
Grimpette	2	2	-3	3	
Passe-Passe			Sag		
Patauger	1	1	-3	3	
Poudre d'escampette	6	1	2	3	
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

3	3
----------	----------

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P,

Éducation 1 & 2, Capacités innées (x2) : N/A,

Capacité culturelle : N/A

Glissant comme une anguille (+1), Rapide comme un lièvre,

Point de Vie

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	6	-2		
DEXtérité	3	-4		
CONStitution	7	-2		
INTelligence	6	-2		
SAGesse	11	0		
CHARisme	15	2		

TEMPÉRAMENT

Infance	Capricieux	CHA+3	SAG+1
Grande Enfance	Menteur	CHA+3	CHA+2
Préadolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Loyal mauvais			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	-2	2	-4		
Vigueur	-1	1	-2		
Volonté	0	0	0		

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	5	7	-2	0	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-3	-2	-2	1	
Distance	-5	-2	-4	1	

DÉFENSE

	Total		Base	Carac	Taille	Mod
CA	7	= 10 +	0	-4	1	
Pris au dépourvu : 11			Contact : 7			

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée
Sabot	-3	1d3	x2		

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

Autres _____

IDENTITÉ

Nom	Valérion	Âge	9
Race	Humain	Taille	Petit
Extraction sociale		Bourgeoisie aisée	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Garçon	7
Chouchou	3

ÉDUCATION

1. Précepteur : Maître d'étiquette (+2 Bobards)
2. Précepteur : Rivalités (+2* Astuce c/ mensonges)
3. Précepteur : Maître de chant (Représentation)
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement			Cha		
Astuce	4/6	1	0	3	+2*
Bobards	9	2	2	3	2
Bravade / Chipie			Cha		
Cachotterie	1	2	-4	3	
Débrouillardise			Dex		
Dorloter	5	2	0	3	
Gambettes			For		
Grimage			Cha		
Grimpette			For		
Passe-Passe			Sag		
Patauger	2	1	-2	3	
Poudre d'escampette	0	1	-4	3	
Adulte : Chant	6	1	2	3	
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

0	2
---	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P,

Éducation 1, 2 & 3, Capacités innées (x2) : N/A

Capacités culturelles (x2) : N/A

Apprentissage : Science de l'initiative (don)

Je suis là ! (1/), Vol DD14), Cri perçant (2/), Vig DD14),

Je vais le dire ! (+2 Bravade ou aide adulte 1/)

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	7	-2		
DEXtérité	12	1		
CONStitution	12	1		
INTelligence	9	-1		
SAGesse	9	-1		
CHARisme	10	0		

TEMPÉRAMENT

Infance	Turbulent	DEX+3	CON+1
Grande Enfance	Délicat	CHA+3	DEX+2
Préadolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Chaotique neutre			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	3	2	1		
Vigueur	2	1	1		
Volonté	-1	0	-1		

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	9	9	1	-1	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-3	-2	-2	1	
Distance	0	-2	1	1	

DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
CA	12 = 10 +	0	1	1	
Pris au dépourvu : 11		Contact : 12			

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée
Fronde	0	1d3	x2	1	15m

Maniement des armes : enfantines courantes de guerre autres :

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec

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

Autres

IDENTITÉ

Nom	Closinde	Âge	9
Race	Humaine	Taille	Petite
Extraction sociale		Colporteurs/saltimbanque	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Fille	7
Fouineur	3

ÉDUCATION

1. École de la rue : Gamin des rues
2. École buissonnière : On joue à cache-cache ?
3. École de la rue : Venelles obscures
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement	5	2	0	3	
Astuce	4/6	2	-1	3	+2*
Bobards			Cha		
Bravade / Chipie			Cha		
Cachotterie	6/8	2	1	3	+2*
Débrouillardise			Dex		
Dorloter			Sag		
Gambettes	3	2	-2	3	
Grimage			Cha		
Grimpette	3	2	-2	3	
Passe-Passe			Sag		
Patauger			For		
Poudre d'escampette			Dex		
Adulte : Prof. mendiant					
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

+1	6
----	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE),

Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2 : N/A,

Capacité culturelle x2 : N/A,

Apprentissage : Profession mendiant

Regardez ce que j'ai trouvé, Apaisement animal,

Point de vie

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	10	0		
DEXtérité	9	-1		
CONstitution	14	+2		
INTelligence	10	0		
SAGesse	6	-2		
CHARisme	10	0		

TEMPÉRAMENT

Infance	Costaud	CON+3	FOR+1
Grande Enfance	Gaillard	CON+3	CHA+2
Préadolescence		Carac Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Loyal neutre			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	1/2	2	-1	+1*	
Vigueur	3/4	1	2	+1*	
Volonté	-2/-1	0	-2	+1*	

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	7	7	2	-2	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-1	-2	0	1	
Distance	-2	-2	-1	1	

DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
CA	10 = 10 +	0	-1	1	
Pris au dépourvu : 11		Contact : 10			

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée
Ronces	-1	1d3	19-20 /x2	1	

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, fourrure
Maniement des : boucliers pavots

Autres _____

IDENTITÉ

Nom	Rechard	Âge	9
Race	Humain	Taille	Petite
Extraction sociale		Prosperité rurale	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Garçon	7
Goître	3

ÉDUCATION

1. Délaissement : Survivant
2. École buissonnière : On joue à cache-cache ?
3. Délaissement : Va-nu-pieds (+) c. env. hostiles**
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement	6	1	0	3	+2
Astuce	2	1	-2	3	
Bobards	4	1	0	3	
Bravade / Chipie	4	1	0	3	
Cachotterie	0/2	1	-1		+2*
Débrouillardise	5	3	-1	3	
Dorloter	2	1	-2	3	
Gambettes				For	
Grimage				Cha	
Grimpette				For	
Passe-Passe				Sag	
Patauger	4	1	0	3	
Poudre d'escampette				Dex	
Adulte : Survie	2	1	-2	3	
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

+3	7
----	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE),

Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2 : N/A,

Capacité culturelle x2 : N/A,

Apprentissage : Science de l'initiative (don)

J'ai faim (+2 trouver nourriture),

J'ai encore faim (+1 Vig 1h après repas),

Point de vie

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	5	-3		
DEXtérité	4	-1		
CONStitution	6	-2		
INTelligence	16	3		
SAGesse	4	-1		
CHARisme	4	-1		

TEMPÉRAMENT

Infance	Studieux	INT+3	SAG+1
Grande Enfance	Gringalet	INT+3	CHA+2
Préadolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Neutre			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	1	2	-1		
Vigueur	-1	1	-2		
Volonté	-1	0	-1		

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	4	7	-2	-1	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-4	-2	-3	1	
Distance	-2	-2	-1	1	

DÉFENSE

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

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

Autres _____

IDENTITÉ

Nom	Nantille	Âge	9
Race	Humaine	Taille	Petite
Extraction sociale		Servage	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : <i>File</i>	7
Intello	3

ÉDUCATION

1. École ecclésiastique : Alphabétisation
2. École buissonnière : On joue à cache-cache 3*
3. École ecclésiastique : Rosa, rosa, rosam
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement	5	3	-1	3	
Astuce	7	5	-1	3	
Bobards	5	3	-1	3	
Bravade / Chipie			Cha		
Cachotterie	1/3	2	-1		+2*
Débrouillardise			Dex		
Dorloter	5	3	-1	3	
Gambettes			For		
Grimage	5	3	-1	3	
Grimpette			For		
Passe-Passe	5	3	-1	3	
Patauger			For		
Poudre d'escampette			Dex		
<i>Adulte : Linguistique</i>	9	3	3	3	
<i>Adulte : Idioms arcane</i>	9	3	3	3	
<i>Adulte : Conn. arcane</i>	9	3	3	3	
<i>Adulte :</i>					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

-1	2
----	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P,

Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2 : N/A,

Capacité culturelle x2 : N/A,

Apprentissage : Connaissance arcane (compétence)

La culture c'est comme la confiture,

Rat de bibliothèque, Ça m'a l'air dangereux

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	11	0		
DEXtérité	9	-1		
CONStitution	9	-1		
INTelligence	7	-2		
SAGesse	10	0		
CHARisme	12	+1		

TEMPÉRAMENT

Infance	Vigoureux	FOR+3	CHA+1
Grande Enfance	Confiant	FOR+3	SAG+2
Préadolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac. Maj	Carac. Min.
Alignement actuel : Loyal bon			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	1	2	-1		
Vigueur	0	1	-1		
Volonté	0/2	0	0	+2*	

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	6	7	-1	0	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-2	-2	0		
Distance	-3	-2	-1		

DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
CA	= 10 +		Dex		1
<i>Pris au dépourvu :</i>		<i>Contact :</i>			

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée
Badine		1d3	x2		

Maniement des armes : enfantines courantes de guerre autres :

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec
Cuir	1			

Port des armures : légères intermédiaires lourdes autres : **Cuir**

Maniement des : boucliers pavots

Autres

IDENTITÉ

Nom	Odairec	Âge	9
Race	Humain	Taille	Petite
Extraction sociale		Noblesse	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Garçon	7
Meilleur copain	3

ÉDUCATION

1. Délaissement : Survivant (+1 PV)
2. École ecclésiastique : L'oreille de l'élève est son dos
3. Précepteur : Maître d'armes
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement	5	1	1	3	
Astuce	4	1	0	3	
Bobards			Cha		
Bravade / Chipie	7	3	1	3	
Cachotterie			Dex		
Débrouillardise			Dex		
Dorloter	4	1	0	3	
Gambettes	5	2	0	3	
Grimage			Cha		
Grimpette	4	1	0	3	
Passe-Passe			Sag		
Patauger	4	1	0	3	
Poudre d'escampette			Dex		
Adulte : Prof. Guerrier	4	1	0	3	
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

-1	5
----	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P,

Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2 : N/A,

Capacité culturelle x2 : N/A,

Apprentissage : Profession guerrier

Bravoure (+2 c. peur),

M'sieu la justice (1 tour/), +1 Att, +1 Dég.),

Point de vie

HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FORce	9	-1		
DEXtérité	6	-2		
CONStitution	7	-2		
INTelligence	11	0		
SAGesse	14	2		
CHARisme	9	-1		

TEMPÉRAMENT

Infance	Mauviette	SAG+3	CHA+1
Grande Enfance	Studieux	INT+3	SAG+2
Préadolescence		Carac. Maj.	Carac. Min.
Adolescence		Carac. Maj.	Carac. Min.
Alignement actuel : Chaotique bon			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes	0	2	-2		
Vigueur	-1	1	-2		
Volonté	2	0	2		

MATURITÉ

	Total	Âge -2	Carac	Carac	Mod
Maturité	13	13	-2	+2	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée	-2	-2	-1	1	
Distance	-3	-2	-2	1	

DÉFENSE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
CA	10 = 10 +	0	-2	1	1
<i>Pris au dépourvu : 12</i>		<i>Contact : 11</i>			

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 pavots

Autres _____

IDENTITÉ

Nom	Elisdoë	Âge	15 (parat 9)
Race	Demi elfe	Taille	Petite
Extraction sociale		Servage	

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : Garçon	9
Rêveur	3

ÉDUCATION

1. École buissonnière : On va voir les vaches ?
2. École ecclésiastique : L'oreille de l'élève est son dos
3. École buissonnière : Cabane
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Clas	Mod
Apprivoisement	6	1	-1	3	2
Astuce	9	3	2	3	
Bobards	5	1	-1	3	2
Bravade / Chipie			Cha		
Cachotterie			Dex		
Débrouillardise			Dex		
Dorloter	6	1	2	3	
Gambettes			For		
Grimage	3	1	-1	3	
Grimpette			For		
Passe-Passe	9	3	2	3	
Patauger			For		
Poudre d'escampette			Dex		
Adulte : Prof. laboureur	6	1	2	3	
Adulte :					
Adulte :					
Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

-2	2
----	---

APTITUDES

Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P,

Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée : vision noctur-

ne, Capacité innée : +2 Bobards,

Apprentissage : Profession laboureur

Rêve : SAG, J'me sens tout drôle,

Ami imaginaire (4/3) : Bruit, Chatouille