

# Davillon Noir

## Personnage

Nom: \_\_\_\_\_

Titre: \_\_\_\_\_

Profession: \_\_\_\_\_

Poste à bord: \_\_\_\_\_

Peuple et pays d'origine: \_\_\_\_\_

Origine sociale: \_\_\_\_\_

Adolescence: \_\_\_\_\_

Jeunesse: \_\_\_\_\_

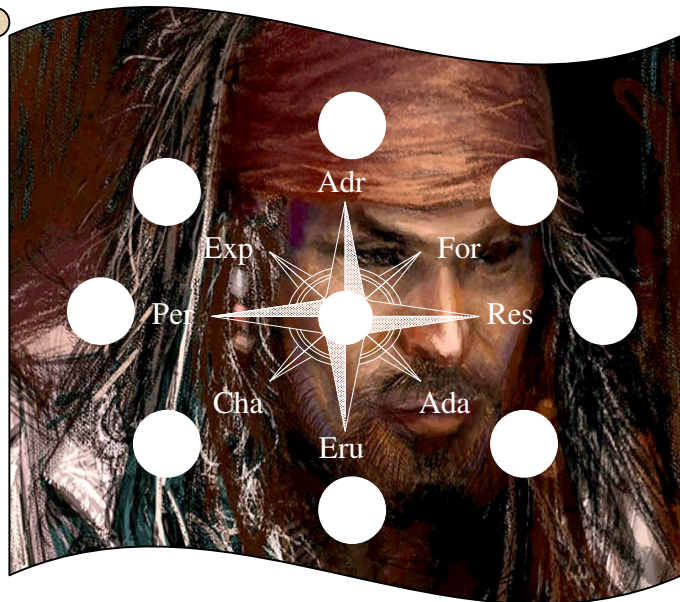
Religion: \_\_\_\_\_

Âge \_\_\_\_\_

Taille \_\_\_\_\_

Poids \_\_\_\_\_

Description physique \_\_\_\_\_



## Compétence de connaissance

Balistique  $\square$  (cc)  \_\_\_\_ { }

Cartographie  $\square$   \_\_\_\_ { }

Commerce  \_\_\_\_ { }

Con. Spécialisée:

-Droit  \_\_\_\_ { }

-Géographie  \_\_\_\_ { }

-Histoire  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Herboristerie  $\square$   \_\_\_\_ { }

Ingénierie navale  $\square$   \_\_\_\_ { }

Intendance  \_\_\_\_ { }

Lire / écrire  $\square$   \_\_\_\_ { }

Médecine  $\square$   \_\_\_\_ { }

Religion:  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Sciences  $\square$   \_\_\_\_ { }

Tactique (cc)  \_\_\_\_ { }

## Compétence secondaire

Initiative (ada) \_\_\_\_\_

Chance (Pou - 5) \_\_\_\_\_

Nombre d'action / Tr \_\_\_\_\_

Valeur de métier  
( \_\_\_\_ + \_\_\_\_ ) / 2 = \_\_\_\_\_

Valeur de commandement:

-Capitaine: (cha + eru) / 2 = \_\_\_\_\_

-Second: (ada + exp) / 2 = \_\_\_\_\_

-Canonnier: (per + exp) / 2 = \_\_\_\_\_

-Quartier-maître: (cha + per) / 2 = \_\_\_\_\_

-Maître d'équipage: (adr+exp)/2= \_\_\_\_\_

-Maître canonnier: (per + for) / 2 = \_\_\_\_\_

Modificateur de dégâts:

-Force ( MDFor) \_\_\_\_\_

-Adresse ( MDAdr) \_\_\_\_\_

## Compétence Sociale

Comédie  \_\_\_\_ { }

Con. colons/indigène :  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Con. des marins  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Empathie (cc)  \_\_\_\_ { }

Enseignement (cc)  \_\_\_\_ { }

Etiquette  $\square$   \_\_\_\_ { }

Intimidation (cc)  \_\_\_\_ { }

Jeu  \_\_\_\_ { }

Langue étrangère:  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Meneur d'hommes (cc)  \_\_\_\_ { }

Persuasion (cc)  \_\_\_\_ { }

Politique  $\square$   \_\_\_\_ { }

Séduction  \_\_\_\_ { }

## Compétence Technique

Art:  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Artillerie:(cc)

-Pointage de pièces  \_\_\_\_ { }

-Recharge de pièces  \_\_\_\_ { }

Artisanat:

-Calfatage  $\square$   \_\_\_\_ { }

-Charpenterie  $\square$   \_\_\_\_ { }

-Cuisine  \_\_\_\_ { }

-Voilerie  $\square$   \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Chasse  \_\_\_\_ { }

Chirurgie  $\square$   \_\_\_\_ { }

Dressage  \_\_\_\_ { }

Premier soins  \_\_\_\_ { }

## Compétence Maritime

Con Nautique (cc)  \_\_\_\_ { }

Con des navires  \_\_\_\_ { }

Con signalisation  $\square$   \_\_\_\_ { }

Hydrographie  $\square$  (cc)  \_\_\_\_ { }

Navigation  $\square$   \_\_\_\_ { }

Pêche  \_\_\_\_ { }

Pratique nautique (cc)  \_\_\_\_ { }

Timonerie (cc)  \_\_\_\_ { }

## Compétence Combat

Arme blanche:

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Armes à feu (  $\square$  Ind/Afr ):

-Mousquet  \_\_\_\_ { }

-Pistolet  \_\_\_\_ { }

-Grenade  \_\_\_\_ { }

Arme de jet/ trait:  \_\_\_\_ { }

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_ { }

Combat à mains nues  \_\_\_\_ { }

Escrime  $\square$  OOOOO  \_\_\_\_ { }

Ésquivé  \_\_\_\_ { }

## Compétence Physique

Acrobatie/escalade  \_\_\_\_ { }

Athlétisme  \_\_\_\_ { }

Discrétion (cc)  \_\_\_\_ { }

Équitation  \_\_\_\_ { }

Larcins  $\square$   \_\_\_\_ { }

Natation  \_\_\_\_ { }

Survie  $\square$   \_\_\_\_ { }

Vigilance (cc)  \_\_\_\_ { }