



Formulaire d'inscription - GN L'Île Mystérieuse

Informations personnelles

Nom :

Prénom :

Adresse :

NPA & Localité :

Date de naissance :

Téléphone :

Adresse email :

Allergies :

Formation médicale :

Régime spécial :

Contact en cas d'urgence :

Nom :

Prénom :

Téléphone:

Par l'envoi du présent document, le/la participant/e confirme son inscription (qui sera validée une fois le paiement reçu) et certifie avoir lu et accepté la décharge de responsabilité de l'association du Troll du Caveau. Une annulation donnera droit à un remboursement si elle est annoncée par écrit au comité jusqu'au 15 juin 2025.

Signature du représentant légal
Pour mineurs uniquement

Fiche de personnage

Nom du personnage :

Culture et Faction

Choisissez une culture, une faction et un rôle dans cette faction.
Attention, certains rôles sont limités en nombre de places, et requiert de prendre des compétences spécifiques.

Culture :	<input type="checkbox"/> Anciens	<input type="checkbox"/> Habitants de la Jungle	<input type="checkbox"/> Naufragés
Faction :	<input type="checkbox"/> Apokriminopoli <input type="checkbox"/> Ypogeiapoli <input type="checkbox"/> Ouraniapoli	<input type="checkbox"/> Tortue <input type="checkbox"/> Hyde <input type="checkbox"/> Chauve-souris <input type="checkbox"/> Mante Religieuse <input type="checkbox"/> Singe <input type="checkbox"/> Araignée <input type="checkbox"/> Python <input type="checkbox"/> Poulpe <input type="checkbox"/> Lézard	<input type="checkbox"/> Empire Solmérien <input type="checkbox"/> Empire de Kathar <input type="checkbox"/> Khanat d'Azkar <input type="checkbox"/> République Velmérienne <input type="checkbox"/> Empire de Luan-Zi <input type="checkbox"/> Royaume de Malenga
Rôle :	<input type="checkbox"/> Grand Sorcier (1) ² <input type="checkbox"/> Sorcier (max 3) ¹ <input type="checkbox"/> Guerrier <input type="checkbox"/> Artisan <input type="checkbox"/> Esclave ⁵	<input type="checkbox"/> Chef (1) <input type="checkbox"/> Grand Chaman (1) ⁴ <input type="checkbox"/> Chaman (max 3) ³ <input type="checkbox"/> Villageois	<input type="checkbox"/> Capitaine (1) <input type="checkbox"/> Marin

¹ compétence sorcellerie requise.

² compétences sorcellerie et sorcellerie avancée requises.

³ compétence communication avec les esprits requise.

⁴ compétences communication avec les esprits et rituels chamaniques requises.

⁵ choisir une autre culture (Habitant de la Jungle ou Naufragé).

Compétences

Vous disposez de 5 points pour choisir vos compétences, les compétences ont un coût de 1 ou 2 points.

Certaines compétences ont des **pré-requis** obligatoires. Nous vous prions de vous référer au règlement.

Compétences de combat

- Maniement du bouclier (1)
- Maniement des armes lourdes (1)
- Ambidextrie (1)
- Tir à l'arc (1)
- Maniement des armes à feu (1)⁴

Compétences de lecture et écriture

- Hiéroglyphes anciens (1)
- Signes de la jungle (1)
- Alphabet commun (1)

Compétences professionnelles

- Pistage (1)
 - Exploration (2)
- Artisanat (1)
 - Alchimie (2)
 - Bois
 - Cuir
 - Fer⁴
 - Os
- Herboristerie (1)
 - Médecine (2)
- Vol à la tire (1)
 - Assassinat (2)

Compétences magiques

- Sorcellerie (1)¹
 - Sorcellerie avancée (2)¹
- Communication avec les esprits (1)²
 - Rituels chamaniques (2)³

¹ uniquement disponible pour les sorciers et grands sorciers.

² uniquement disponible pour les chamans et grands chamans.

³ uniquement disponible pour les grands chamans.

⁴ uniquement disponible pour les naufragés.

