

GN Bloodball 2

Note : Seule cette page doit être renvoyée aux orgas, accompagnée de la PAF de tous les membres de l'équipe.

Le référent

Note : Le référent d'une équipe de Bloodball est obligatoirement majeur (plus de 18 ans). Il ou elle peut prendre n'importe quel rôle au sein de l'équipe.

Prénom :

Nom :

Date de naissance :

Adresse postale :

Adresse électronique :

Téléphone :

La feuille de match

Nom de l'équipe :

Obédience de l'équipe : Lumière / Chaos Couleur de l'équipe : Rouge / Bleue / Jaune / Vert / ...

Histoire de l'équipe :

Logo

A envoyer par mail à
baronfel@gi-gn.org

Composition de l'équipe :

N°	Prénom	Nom	Pseudo	Joueur	Métier	Race	Obli.
1				Oui	Capitaine		Oui
2				Oui			Oui
3				Oui			Oui
4				Oui			Oui
5				Oui			Oui
6				Oui			Facult.
7				Oui			Facult.
8				Non	Coach		Facult.
9				Non	Guérisseur 1		Facult.
10				Non	Guérisseur 2		Facult.

Annexes

Aide pour composer une équipe

Il est impératif que l'équipe soit composée au minimum de 5 joueurs de Bloodball et au maximum 7 joueurs, sans compter les éventuels Guérisseur ou Coach !

Joueur (de Bloodball) :

Oui / Non

Races :

Lumière : Humain, Nain, Elfe Sylvain, Homme-Arbre ou Halfling.

Chaos : Adepte du chaos, Drow (ou Elfe Noir), Orc, Gobelin ou Mort-Vivant.

Note : Les races choisies par les joueurs doivent toutes appartenir au même camp

Métiers :

Guérisseur, Capitaine, Coach, Spadassin, Mercenaire, Compagnon ou Sorcier.

Note : Un Guérisseur ou un Coach ne peut pas être joueur de Bloodball. Le métier Sorcier est inaccessible aux gobelins.

Obligatoire (Obli.) :

Oui (5 joueurs de Bloodball) / Facultatif (Facult.)

Planning

1 we de préparation 5-6 mars :

- Fabrication du matériel (tuniques, armes)
- Matches d'initiation au Bloodball

1 we de GN 9-10 avril :

- Début du GN le 9/04 à 13h
- Fin du GN le 10/04 à 16h. Les amis et parents sont invités sur site à partir de 11h pour découvrir le jeu et le GN. Repas du midi apporter et partager.

1 action de service sur le site de la chartreuse sur une journée – date à déterminer

Informations générales

Lieu : Chartreuse de Port-Sainte-Marie près des Ancizes (63)

Participations Aux Frais :

- Personnage Joueur = 30 €
- Personnage Non Joueur = 20 €

Note : Tous les pios et karas sont des Personnages Joueurs

Le maquillage et les prothèses latex sont compris dans la Participation Aux Frais.

Les costumes et les armes Ne sont PAS compris dans la Participation Aux Frais.

La maîtrise rouge se chargera de récupérer les chèques concernant tous les participants au GN adhérents à l'association Scouts et Guides de France.