

L'association de Jeu de Rôle Grandeur Nature



vous présente

Vézelois : Négociations de haut vol.

Marianne se prostitue.

Un GN inspiré de l'univers de *SHADOWRUN*

1. Modalités d'inscription :

Le GN se déroulera lors du week-end du 13-14-15 Juillet 2011 au Fort de Vézelois (90) bien connu de tous! Complétez et envoyez votre fiche d'inscription ci-jointe ci-dessous, accompagnée du chèque libellé à l'ordre de l'Association Amaranthe à l'adresse suivante : HERTRICH Anna - 23, rue Neuve 67700 SAVERNE.

La participation aux frais couvre la location du site, les frais d'organisation, les repas prévus dans le cadre du GN et les en-cas. Lors de la réception de votre inscription, ce qui implique la réception de la fiche d'inscription **ET** la réception du chèque, vous recevrez un mail de confirmation validant cette inscription s'il reste des places :

- Prix en tant que PJ : 50€,
- Prix en tant que PNJ : 10€.

ATTENTION : l'inscription sera validée seulement si vous avez effectué le règlement. Une fiche d'inscription sans chèque ou paiement ne sera pas validée.

Pour plus de renseignements, vous pouvez nous contacter :

Anna : hertrich.anna@gmail.com - 06.32.79.28.75

2. Fiche d'inscription :

Nom (en lettres capitales) :

Prénom :

Adresse postale complète :

.....

Numéro de téléphone :

E-mail :

Avez-vous déjà participé à un GN? OUI - NON (barrer la mention inutile) Si oui, combien?

Faites-vous parti d'une association? OUI - NON (barrer la mention inutile) Si oui, laquelle?

Etes-vous sujet à des problèmes de santé ou des restrictions alimentaires, si oui, précisez :

Avez-vous des compétences médicales? OUI - NON (barrer la mention inutile) Si oui, laquelle ?

Groupe sanguin :

Traitement en cours :.....

Souhaitez-vous jouer : PJ ou PNJ

Souhaitez-vous jouer avec des personnes en particulier :

.....

IMPORTANT : Pour le bon déroulement du jeu, nous vous demandons d'ajouter une photo ou de nous en envoyer une via mail (hertrich.anna@gmail.com) afin de faciliter au mieux l'organisation.

3. Responsabilité civile :

Je soussigné(e),, majeur(e) et sain(e) de corps et d'esprit, engage ma responsabilité civile pour tout dommage corporel ou autre, causé par moi-même de manière volontaire ou involontaire à un tiers lors du jeu de rôles grandeur nature organisé par l'Association Amaranthe les 13/14/15 Juillet 2011 au Fort de Vézelois. Je m'engage également à respecter les règles de sécurité et les consignes de jeu.

Signature de l'intéressé(e), précédée de la mention « lu et approuvé en date du... »

4. Droit à l'image :

Je soussigné(e),, majeur(e) et sain(e) de corps et d'esprit, autorise l'Association Amaranthe à publier à des fins non commerciales sur tout support (papier, CD, internet...) les photographies ou vidéos réalisées lors du jeu et de sa préparation sur lesquelles j'apparais.

Signature de l'intéressé, précédée de la mention « lu et approuvé en date du... »

5. Informatique et libertés :

Les informations recueillies sur ce questionnaire peuvent faire l'objet d'un traitement informatique à des fins de gestion par l'association. A cette fin, l'association est amenée à enregistrer des données vous concernant. En application des articles 39 et suivants de la loi n°78-17 «Informatique et Libertés» du 6 janvier 1978 modifiée, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent.

6. Votre personnage :

Votre spécialité - cochez 3 choix maximums :

- FACE : Personnage social qui sait comment se faire aimer, entendre ou respecter et dont le charme, le baratin et la négociation sont ses armes.
- DECKER : Un fondu de la matrice dans laquelle il sait trouver les failles du système de sécurité et les informations confidentielles.
- SPECIALISTE EN INFILTRATION : Il sait se confondre avec les ombres et aller où on ne l'attend pas.
- ENQUÊTEUR : Pas besoin d'en dire plus.
- COMBATTANT : T'es sûr que tu veux qu'je te l'explique...
- TECHNICIEN : L'électronique qui ouvre des portes, les explosifs qui en créent, la chimie qui fait oublier ce bordel et la physique qui protège de ce qu'on risque de trouver : tout ça, il gère!
- ELFE : Oreilles pointues, en général, beau et agile (nécessite un costume adéquat).
- NAIN : Petit, trapu, résistant et volontaire (nécessite de ne pas faire plus d'1m65).
- ORK : Oreilles pointues, canines saillantes et plus fort qu'un humain (nécessite un costume adéquat).
- MAGICIEN.
- PERSONNAGE IMPORTANT (central).

Vos traits - Cochez 2 choix maximums :

- Paralysie au combat : je ne veux pas jouer de personnage baston.
- Distract : je ne veux pas jouer de personnage enquête.
- Asocial : je ne veux pas jouer de personnage diplomatique.
- Mr Tout-le-Monde : je ne veux pas jouer de personnage de 1er plan.
- Obscur : je ne veux pas jouer de personnage amoureux.
- Mauvaises vibrations : je ne veux pas jouer de personnage chef.
- Hostilité des esprits : je ne veux pas jouer de personnage magique.
- Primitif : je ne veux pas jouer de personnage technicien.
- Pacifiste : je ne veux pas jouer de personnage méchant.
- SINner : je ne veux pas jouer de personnage Runner (mercenaire hors-la-loi).
- Fiché : je ne veux pas jouer de personnage corporatiste.
- Préjugé : je ne veux pas jouer de personnage méta-humain (elfe, ork, nain).
- Système sensible : je ne veux pas jouer de personnage cybernétisé (avec implants).
- Né riche : je ne veux pas jouer de personnage pauvre.