

Assemblée générale de l'ASBL AVATAR du 10 janvier 2001

A la JSCV service jeunesse
Avenue Prekelinden, 78
1200 Woluwe-Saint-Lambert

Etaient présents : *Gilles Cruyplants, Derrick Struys, Thierry Hemptinne, Philippe Wattié, Arnauld Van Muyswinkel, Jacques Wilputte, Olivier Bierwetz, Daniel Bonvoisin, Marie Van Den Berghe et Olivier Balsacq*

1°) Fiole :

Jacques est en contact avec coca-cola et propose d'aller chercher des bouteilles défectueuses pour faire office de fioles. On ne sait pas encore s'il y en aura en jeu mais cela peut toujours servir !

2°) F.B.J.S. :

Daniel "Carré" (membre de la FBJS) est entré en contact avec différentes asbl (Amnésia, MDS, CDU, AMW, ...) et c'est tenu au courant de la réalisation du projet AVATAR. Il propose de présenter AVATAR à la commission de la FBJS et qu'AVATAR en devienne la cellule gn (qui est mourante actuellement). Il est également en contact avec *Les Amis de la nature* (Groupe de marcheurs à l'origine, ils possèdent des auberges et des terrains à louer et développent peu à peu un côté gn - ils seraient peut-être intéressés par AVATAR).

L'avis des membres d'AVATAR est qu'il est encore trop tôt pour penser à intégrer ou non la FBJS. L'envie est de d'abord finaliser l'événement et de lui donner une dynamique, de rassembler les clubs de jdrgn et d'essayer de créer une fédération (tout cela demande du temps !).

Cependant AVATAR n'est pas fermé à la FBJS, il ne demande qu'à grandir et à s'ouvrir le plus possible vers d'autres horizons ; il ne se pose certainement pas comme un concurrent.

La FBJS est évidemment la bienvenue lors du forum d'AVATAR et certains membres d'AVATAR veulent bien aller présenter le projet lors de l'AG de la FBJS.

3°) Sponsors :

Tanguy connaît une personne dont le métier est de rechercher des sponsors. Il est d'accord de le faire pour AVATAR mais il prend 10% (OK).

Marie continue la recherche de son côté.

Propositions aux sponsors :

- grandes bannières à l'entrée
- feuillets d'inscription
- livret
- 1500 affiches A3
- parking
- échanges (boissons, parka, t-shirt, ...)
- toilettes ? ;)

Mais pas n'importe où sur le site !!!

4°) Communication

Il est urgent que le site soit on-line !! L'adresse sera (en attendant www.avatar.be) www.larp.be .

L'adresse mail actuelle est avatar_belgium@hotmail.com.

Un budget de 1000 fb a été débloqué pour que Marie achète un numéro de téléphone (GSM).

5°) Compte

Le numéro de compte est 310-1199430-14 (BBL?).

Daniel ne recevra pas les extrait de compte mais bénéficiera du home-banking.

Daniel se charge de spécifier aux asbl qui doit payer les 2000 fb (à savoir les asbl "fondatrices").

6°) Fiche médicale

Le problème de savoir s'il fallait adjoindre une fiche médicale aux documents d'inscription à été soulevé.

Gilles dit qu'il est interdit de posséder une telle base de données et il n'est pas certain de son utilité. Il a donc été décidé d'ajouter aux documents d'inscription une phrase du *Tam-Tam* dégageant la responsabilité d'AVATAR en cas de problèmes médicaux. Cependant, une fiche médicale (non-obligatoire) sera proposée à l'entrée du site (Daniel se charge de la rédaction) et nous inciterons les participants à signaler leurs problèmes (s'il y a lieu) à la *Croix Rouge*.

7°) Documents d'inscription

Lecture des documents et discussion sur les changements à y apporter.

La traduction se fera en quatre langues (néerlandais, anglais, allemand - peut-être même en italien !). Derrick, Claire et Thierry se chargent de la traduction.

A: pages de présentation:

- Ajouter le nom des clubs participant activement.
- Paiement en dehors de Belgique : +7,5 Euros.
- Annoter les prix en Euros puis en fbs (obligatoire jusqu'en 2002).
- Ajouter l'adresse du site internet.
- Changer l'adresse d'envoi actuelle par l'adresse du siège social : Rue de la Gaieté 44 1070 Bruxelles
- Noter le numéro d'appel en international : +32(0)4...
- Mentionner l'envoi d'un document de confirmation d'inscription ainsi qu'un reminder (avec l'adresse exacte du site, ...).
- Inversion des 5 points : les pts 2 et 3 deviennent les pts 4 et 5.
- Insister sur la question *A qui s'adresse cet événement ?*: tant aux familles, aux exposants, ménestrels, compagnies,
- Mentionner que l'événement est ouvert à tous les âges mais que le JEU est limité aux + de 12 ans (+ autorisation parentale).
- Ajouter une phrase qui stipule que le prix correspond à l'entrée sur le site et les animations mais que la nourriture n'est pas comprise et que les participants doivent amener leur tente.

- Les échéances de paiement sont les suivantes : 50 Euros avant le 15/04/2001, 60 Euros avant le 01/07/2001, après le 01/07 et sur place le prix s'élèvent à 80 Euros (+preuve de paiement).
- Enfin, si la place fait défaut, la définition d'AVATAR peut disparaître.

B: pages de règles et inscription

1: les factions :

Les noms des factions seront traduits dans toutes les langues → introduction time-in des langues.

Le "hors-faction" disparaît pour laisser la place à une nouvelle faction "anarchiste" qui n'aura rien au départ : pas de subsides, ni de territoires, pas d'organisation ni de structure, ...

2: Guildes :

- corporations de METIERS
- indépendantes des factions
- l'inscription à une guilde se fait en jeu

3: background/historique :

- rédiger sur le mode time-in (termes et support).
- pas de limitation de pages ! (plus on a plus la bibliothèque time-in sera fournie !!!)
- chaque participant et chaque groupe doivent fournir son historique !
- historique obligatoire si race pas humaine !

4: créer votre personnage :

- supprimer *renseignements médicaux*
- supprimer à *votre libre choix*

5: aperçu :

- combat : reformulation à l'intention des néophytes (pv devient touche), insister sur la sécurité (changement de l'ordre des différents points).

6: fiche d'inscription :

- *renseignements personnels* devient *renseignement participant* : ajouter *date de naissance* ; supprimer *pnj* et ajouter une phrase (si vous voulez être animateur contactez l'organisation !) ; *pj* devient joueur ; ajouter *-12 ans = gratuit*.
- *fiche de personnage* devient *renseignement personnage* : ajouter "race" (*si autre qu'humain*).
- compétences : supprimer *voleur* (réservé aux guildes), ajouter *richesse* ; *mythes et légendes* devient *connaissances des rumeurs*, *estimation des biens* devient *estimation*, *armes de jets* devient *armes à distances*, *bonus magie* devient *bonus mana* et *soigneur* devient *bonus soins* ; *magie spécialisée* disparaît (réservé aux guildes) et laisse la place à *magie avancée* ; changer *pv* en *touche* ; notes : pré-requis : *magie de base* pour *magie avancée* et *premiers soins* pour *bonus soins*.

8°) Autres clubs

Question : comment réinvestir les clubs qui voulaient s'impliquer dans AVATAR mais qui se sont éloignés ?

Réunion mardi 16/01/2001 : discussion pour savoir comment les impliquer et comment leur présenter le travail qui a été fait !
Daniel prépare le mailing !

Il faudra organiser une réunion avec le "Lorien Belgium" !!

9°) *Nouvel administrateur*

L'assemblée générale a voté à l'unanimité l'élection de Derrick Struys en qualité d'administrateur de l'ASBL.

Suivent les signatures du Président et du Secrétaire