

AVATAR 2019

LIVRE DES CULTES

Bref, c'est quoi les cultes ?



BE LA
— RP

TABLE DES MATIERES

Un culte c'est quoi ? 2
Un culte c'est pour qui ? 2
Comment faire pour créer un culte ? 2
Comment fonctionne un culte ? 2
Objets de culte 2
Les Cultes 3
 Cultes « Mineurs » : 3
 Cultes « Majeurs » : 4
 Cultes « Suprêmes » : 4
Les Miracles 5
 Miracles : 5
Les Cérémonies 6



UN CULTE C'EST QUOI ?

Un culte est avant tout un **moteur de jeu**, un moyen de rassembler des groupes plus ou moins importants autour d'idéologies communes.

"Un culte est un ensemble de pratiques, d'hommages ou de vénération rendu par un groupe à une ou des divinités, ... êtres *mythiques* ou réels, ... inanimés à qui ce groupe reconnaît une dimension de supériorité, d'excellence ou de *sacré* ..."

UN CULTE C'EST POUR QUI ?

Tout le monde peut se lancer dans la création d'un culte. De la secte secrète au temple de soin itinérant en passant par des adorateurs d'or, la seule limite est votre imagination et la capacité d'inscrire un minimum de 10 dévotions dans le registre de culte.

COMMENT FAIRE POUR CRÉER UN CULTE ?

Avant le jeu : Consulter le livre des cultes qui suit et remplir les conditions qui y sont détaillées. Puis envoyer un mail à avatar.cults@larp.be avec tous les documents nécessaires.

Pendant le jeu : Vous présenter au Panthearium avec les documents nécessaires (écrits le plus lisiblement possible), ainsi que votre registre de culte comprenant au moins 10 dévotions.

COMMENT FONCTIONNE UN CULTE ?

Un(e) responsable du culte présente son culte et son livre de culte (sous la forme qu'il/elle/s souhaitent) au Panthearium. Un livre de culte est un objet Time In physiquement présent en jeu qui reprend le nom des croyants et le nombre de dévotions qu'il/elle/s ont donnés au culte. Les dévotions reçues par le culte peuvent être utilisées en jeu pour produire des miracles par le biais de rituels.

Les rituels sont des moments de jeux intenses (et parfois complètement déjantés), menés par les prêtres du culte qui peuvent avoir différents résultats. De l'apparition d'elfes de Noël à l'ouverture de warp en passant par la résurrection sans oublier la possibilité de changer les runes de l'hiver... Les cultes sont finalement une façon unique de dynamiser votre jeu et d'augmenter vos chances de survie à l'hiver.

OBJETS DE CULTE

Les objets de cultes peuvent être volés (Objet + Carte objet), si un vol est commis, pour des raisons de respect des propriétaires de l'objet TO, les VOLEURS doivent signaler le vol au Panthearium.

Comment les divinités existent dans Caldera et comment celles-ci influencent les événements au cours du Grand Rassemblement

LES CULTES

Les différents groupes qui peuplent Caldera sont arrivés à des périodes très différentes, de lieux forts éloignés les uns des autres. Il n'existe pas de *Culture Commune* en ces terres et les croyances sont variées. En résulte une diversité de religions et de cultes qui se manifestent avec plus ou moins de ferveur.

En Caldera, sont reconnus, les cultes qui se présentent aux gestionnaires du Panthearium pendant le Concilium et obtiennent, via l'Astrarium, un contact avec leurs divinités. Les gestionnaires du Panthearium sont appelé.es et choisi.es par l'Astrarium lui-même.

L'Astrarium est l'artefact par lequel est générée toute la quintessence divine de ce monde. Les responsables du Panthearium et des cultes sont toujours des Lazoméens ; la plupart du temps de grandes prêtresses ou ritualistes, érudites, qui sont pressenties pour tenir ce rôle.

Les cultes commencent tous à un niveau mineur.

En jeu, si une discussion commence entre un responsable des cultes et un(des) joueur(s) en TI cette discussion DOIT et restera TI jusqu'à la fin. Les responsables de cultes ignoreront toutes allusions TO. Si vous avez une question TO cruciale, il faut vous présenter discrètement en TO pour une discussion TO dès le départ.

CULTES « MINEURS » :

Les cultes débutent au point de questionnement, de réflexions, qu'un groupe d'individus, d'êtres vivants, se posent sur la vie. Ils commencent par des questions très vagues sur le fonctionnement de la vie, le cycle de l'eau, la mort, ... et elles se complexifient au fur et à mesure.

Le Culte commence à exister quand un groupe décide de porter ensemble ces questionnements dans un livre, une assemblée et commence à y trouver des réponses. Ces réponses peuvent être apportées par des anciens, des sages, des prophètes ou des légendes.

Sont d'office considérés comme cultes « mineurs » tous les cultes sauf les natifs ANCIENS pouvant présenter au Gestionnaires des Cultes les documents suivants :

- Un registre de dévotions comprenant au moins 10 dévotions.
- Un corpus cultuel élémentaire, à savoir :
 - **Théologie (Le Livre du Culte)** : les bases élémentaires du culte, ses valeurs, les dogmes, les croyances.
 - **Liturgie** comprenant les rituels : Au minimum le rituel de remise des fils de vie et un rituel dit à "Role-play" (Union, enterrement, rite de passage...)

Evolution du culte : 3 Points Miracles à dépenser par an.

CULTES « MAJEURS » :

Le culte majeur a déjà plus de croyants et plus de ferveur de la part de ceux-ci. Ces cultes sont ceux qui ont une histoire plus complète. Ils se sont attelés à rassembler tous leurs écrits concernant la création du monde, les mythes, ... et en ont fait une Théologie (Livre du Culte). Ils ont aussi un autre livre très important qui rassemble les rituels et leurs prières quotidiennes ou rituelles.

Sont d'office considérés comme cultes « majeurs » les cultes NATIFS ANCIENS l'année de leurs entrées en jeu. (Cependant, ceux-ci redeviendront des cultes mineurs s'ils ne présentent pas au gestionnaires des Cultes TOUS les documents demandés aux Cultes majeurs). Tout culte mineur peut devenir majeur en répondant aux critères suivants :

- Un registre de dévotions comprenant plus de 30 dévotions,
- Une hiérarchie à au moins trois degrés (novices - officiants - chef de culte),
- Un corpus cultuel intermédiaire, à savoir :
 - **Théologie (Le Livre du Culte)** : l'entièreté du culte, ses valeurs, les dogmes, les croyances.
 - **Liturgie** comprenant l'ensemble des rituels (rituels "à effets de jeu" et au moins 3 rituels de type "Cérémonie" : bénédictions, baptêmes, unions, rites de passage, cérémonie des morts, etc...),
 - La **Hiérarchie**, les fonctions, et les **Rites** liés aux nominations etc...
 - **Cosmogonie élémentaire** (genèse, ensemble de récits sur l'origine du monde, sa structure, la place des dieux dans l'univers, et autres mythes liés au culte),
 - **Eschatologie élémentaire** (théorie de l'esprit et de la mort)

Le culte majeur sera confirmé avec la validation par les Maîtres des Cultes de l'exécution d'un premier rituel majeur, exécuté activement par l'ensemble du clergé assisté de la ferveur active des croyants.

Evolution de la Liturgie : 5 Points Miracles à dépenser par an.

CULTES « SUPRÊMES » :

Les cultes « suprêmes » sont rares et ont des rituels immersifs. Peu de cultes peuvent atteindre ce niveau. C'est parfois plusieurs cultes se trouvant des points communs qui rendent cohérentes leurs histoires et écrivent une histoire commune pour gagner en puissance.

Un culte majeur peut devenir suprême moyennant :

- Un registre de dévotions comprenant plus de 60 dévotions.
- Une foi indéfectible et vivante, témoignée par un pèlerinage ou une procession publique de l'ensemble des croyants durant le Concilium d'Avatar Stronghold.
- Une hiérarchie avec au moins quatre niveaux de hiérarchie (Exemple : novices - officiants - guide majeur - chef de culte)
- Un corpus cultuel complet, à savoir :
 - **Théologie (Le Livre du Culte)** : les bases du culte, ses valeurs, les dogmes, les croyances.
 - **Liturgie** comprenant l'ensemble des rituels (rituels "à effets de jeu" et rituels classiques : bénédictions, (baptêmes, unions, rites de passage, messe des morts, etc...)) et messes du

culte, un logo/signe distinctif, etc.)

- La **Hiérarchie**, les fonctions, et les **Rites** liés aux nominations etc...
- **Cosmogonie** digne de ce nom (genèse, ensemble de récits sur l'origine du monde, sa structure, et la place des dieux dans l'univers, et autres mythes liés au culte),
- **Eschatologie** du culte (théorie de l'esprit et de la mort)

Le culte suprême sera confirmé, avec la validation des responsables Cultes et de l'exécution d'un premier rituel, exécuté activement par l'ensemble du clergé assisté de la ferveur active des croyants.

Evolution de la Liturgie : 7 Points Miracles à dépenser par an.

Une demande pour devenir Culte suprême qui serait déposée en 2019, devra être "payée" en 2019 pour être activée en 2020.

B. LES MIRACLES

MIRACLES :

Les Miracles sont réalisés par le biais de puissants rituels. Pour les rituels à effet de jeu, une demande de rituel est à soumettre auprès des gestionnaires de cultes. Un rendez-vous est fixé pour qu'il/elle/s puissent assister et valider le rituel.

Attention : Si aucun des gestionnaires des cultes n'est présent **ou** si un/e gestionnaire est présent mais a une mauvaise visibilité du rituel. Alors le rituel ne pourra pas être valide.

Les rituels sont d'intenses moments de jeu ou de détente déjantés. A chaque culte de développer un univers cultuel à son image et à l'image des valeurs qu'il défend. A noter que la réussite des rituels dépend aussi bien des dévotions dépensées que de la ferveur des officiants, des fanatiques et du public lors du rituel.

2019 voit les types de miracle unifiés pour une gestion plus simple.

Il y a différentes catégories de miracles :

- Malédictions (différentes de celles des sorciers).
- Bénédiction
- Runes
- Spécifiques
- Effets de Zones.
- Connaissances
- Objets de cultes
- Invocation de culte

La liste des miracles et de leur coût sera envoyée aux responsables de cultes dès qu'ils auront envoyé leur dossier de culte pour l'année en cours à avatar.cults@larp.be.

Il est toujours possible de suggérer une demande de miracle spécifique. (Proposer un miracle ne se trouvant pas sur la liste des miracles reçus par les responsables du culte).

Ces demandes spécifiques sont à envoyer au gestionnaire des cultes pour le **1 juin** au plus tard. Si une demande parvient après le 1er juin, l'organisation ne garantit pas la validation du miracle pour l'année en cours. Les cultes ayant envoyé leurs miracles spécifiques pour validation recevront tous une réponse pour le 10 juillet au plus tard.

Attention, les miracles, l'année de leur "création" sont réservés au culte qui en ont fait la demande. Les années suivantes ils seront mis à disposition de tous les cultes.

LES CÉRÉMONIES

Les cérémonies de culte sont des miracles qui n'ont pas de coût en dévotions. Elles peuvent cependant avoir un coût en matières premières ou demander l'utilisation d'objets spécifiques. (Une cérémonie de mariage, requiert par exemple une paire d'alliances)

Elles sont le support et l'expression du culte, elles célèbrent ses croyances et ses valeurs: un enterrement, un mariage, l'intronisation d'un nouveau chef avec la bénédiction des dieux de son culte...

Attention, ces cérémonies de culte ont parfois des effets de jeu; dès lors, la présence d'un responsable de culte est indispensable pour bénéficier des effets.

La liste des cérémonies et de leur coût sera envoyée aux responsables de cultes dès qu'ils auront envoyé leur dossier de culte pour l'année en cours à avatar.cults@larp.be.

Comme pour les miracles, il est toujours possible de suggérer une demande de cérémonie n'apparaissant pas sur la liste. (Liste reçue par les responsables du culte).

Ces demandes spécifiques sont à envoyer au gestionnaire des cultes pour le **1 juin** au plus tard.

Si une demande parvient après le 1er juin, l'organisation ne garantit pas la validation du miracle pour l'année en cours.

Les cultes ayant envoyé leurs miracles spécifiques pour validation recevront tous une réponse pour le 10 juillet au plus tard.