

Religions, cultes et croyances

Table des matières

- Culte des Elhendar
- Religion plurielle
- Cuzula, mère des gobelins
- Culte du Vengeur

Culte des Elhendar

ou Culte des Voyageurs

Religion principale des elfes, des humains, des nains et des halfelins.

Divinités :

- **Kaelhen (le généreux)** : Dieu de la lumière, de la guerre, des montagnes et des océans
- **Elhetia (la voyageuse)** : Déesse de la vie, du savoir, de la nature et des saisons

Extrait des textes sacrés :

Après avoir voyagé d'astre en astre, ne trouvant aucun endroit assez joli à leurs yeux, Kaelhen et Elhetia créèrent le monde d'Aennor. Ils le remplirent d'abord d'eau et les océans recouvrirent la surface du monde. Puis ils firent émerger de larges continents, sur lesquels ils firent surgir les montagnes et les forêts. Pour que leur création soit célébrée, ils donnèrent ensuite naissance aux elfes et aux humains, et leur firent don de la musique et de la magie.

Kaelhen préférait les humains, à qui il insuffla l'envie de construire, d'inventer, de conquérir et d'améliorer le monde.

Elhetia préférait les elfes, à qui elle donna l'amour de la connaissance et de la découverte, la sagesse et l'immortalité.

Le premier des humains, Mordaren, était jaloux de l'immortalité des elfes. Il utilisa la magie pour tromper la mort et introduisit le mal sur Aennor. Après avoir créé les démons et les morts-vivants, il essaya de détruire les elfes et de corrompre les humains.

Kaelhen créa alors Firaennor, un monde sombre, maudit par les tempêtes et la nuit éternelle, et y bannit Mordaren et ses créations.

Déçus par la trahison de Mordaren, Kaelhen et Elhetia laissèrent alors le monde d'Aennor et repartirent voyager.

Organisation du culte :

Le culte des Voyageurs est organisé au sein de la Foi des Elhendar, clergé puissant et hiérarchisé, proche du pouvoir d'État dans la plupart des royaumes humains (et religion d'État dans certains).

Au fil de l'histoire, la Foi créa de nombreux ordres religieux, spécialisés dans certains domaines spirituels ou pratiques.

Organisation et ordres :

- **Le Premier cercle** : est la plus haute autorité de la Foi, composé des 9 archimestres de la Foi. Il est le gardien du dogme des Elhendar.
- **Le conclave des mestres** : est l'assemblée des 100 mestres de la Foi. Il élit le Premier cercle en son sein, et le renouvelle à chaque décès d'un des archimestres.
- **Les Pèlerins** : sont les prêtres et prêtresses itinérants de la Foi, missionnées pour représenter le culte

dans les villages et auprès du petit peuple.

- **Les Sœurs d'Elhetia** : sont un ordre religieux exclusivement féminin, en charge des hôpitaux, des hospices et des asiles.
- **Les Lames du Génereux** : sont l'organisation armée chargée de traquer et d'éradiquer les adorateurs de Mordaren, les morts-vivants et les démons.

Religion plurielle

Religion principale des gnomes et du petit peuple.

La religion plurielle est une religion druidique polythéiste, qui vénère des divinités associées aux éléments et à la nature.

De tradition orale, sa pratique varie beaucoup d'une communauté à une autre et les divinités ne sont donc pas décrites dans une théologie unifiée.

Certaines communautés ne vénèrent que quelques divinités, tandis que d'autres en reconnaissent des dizaines. En plus des divinités majeures, beaucoup de pratiquants du culte pluriel croient en l'existence d'esprits mineurs (protecteurs ou vengeurs), qui habitent un lieu particulier.

Si la plupart des traditions pluralistes honorent aussi bien les Elhendar que les divinités de la nature, dans un mélange entre Druidisme et Culte des Voyageurs, d'autres considèrent les Elhendar comme des faux dieux.

Le culte pluriel existe aussi chez les humains et les halfelins, bien qu'il y soit moins fréquent que le culte des Elhendar.

Divinités :

- **Tharak** : Dieu des océans, du vent et des tempêtes
- **Yshanae** : Déesse de la rivière et de la pêche
- **Almodor** : Dieu de la forêt, des arbres et des animaux
- **Narog** : Déesse du feu et de la mort
- **Vacena** : Déesse de la lune et de la fertilité
- **Ranachus** : Dieu du temps, de la chance et du hasard
- **Magarion** : Dieu de la connaissance et du savoir
- **Dioshena** : Déesse de la magie, de la musique et des arts
- **Hisilnos** : Dieu du commerce et de la richesse

Cette liste est non-exhaustive et ne présente que les divinités les plus couramment adorées dans la religion plurielle en Khaelenor. Certaines de ces divinités sont nommées différemment selon les régions et communautés.

Cuzula, mère des gobelins

Croyance principale des gobelins, orcs, trolls et géants.

Cuzula est une déesse guerrière, protectrice des créatures des montagnes (gobelins, orcs, trolls et géants).

Elle est la mère de tous les gobelins, à qui elle donna le feu, la parole et la magie, pour qu'ils puissent se défendre contre les humains et les nains, voleurs de la terre et des montagnes.

Culte du Vengeur

Ou Culte du Vrai Dieu

Religion monothéiste clandestine, elle rassemble les adorateurs de Mordaren, issus de différentes races et pratiquants de la magie de sang, de la nécromancie et des sacrifices.

Le culte du Vrai Dieu raconte comment Mordaren, le seul Vrai Dieu, créateur de l'univers, de la vie et de la mort, s'est fait dérobé ses pouvoirs par Kaelhen et Elhetia, des sorciers humains prétentieux qui l'ont piégé et enfermé en Firaennor.

Pour se venger, il utilisa les forces qu'il lui restait pour créer la magie de sang, ouvrit des portails entre Firaennor et Aennor et déversa des démons et des morts-vivants sur le monde des humains.

Il prête sa magie noire à ses adorateurs, en échange de leur aide pour retrouver son pouvoir complet, revenir sur Aennor et détruire le culte des Elhendar.