

Le Panthéon Elfique



Contrairement aux Hommes, les elfes n'appliquent pas un strict monothéisme : à défaut d'un dieu unique, ils vénèrent tout un panthéon de divinités nombreuses, et qui représentent chacune un aspect de leur culture et du monde. A leurs yeux, les dieux elfes sont centraux dans leur cosmogonie et leurs mythes, entretiennent des liens de parenté, s'impliquent dans les grands événements de ce monde et dans la création comme dans l'évolution de celui-ci. Expliquer en détail toute la religion elfique, son importance dans leur société, les mythes fondateurs et le rôle de la myriade de dieux qui est associée remplirait plusieurs volumes, aussi, il convient de se concentrer une sur présentation succincte des principaux cultes. Il faut noter que les dieux elfiques sont communs aux deux ethnies qui compose ce peuple : les Grands-Elfes et les Elfes Sylvestres ; la seule différence résidant dans l'importance de certains dieux entre ces deux cultures. Pour les premiers, c'est Valenas qui est la plus importante

des divinités, tandis que pour les seconds, c'est Isfendras leur dieu tutélaire.

Ainsi, commençons par Valenas, figure centrale du panthéon elfique, principalement vénérée par les Grands-Elfes pour qui elle revêt la place centrale dans leurs cultes. Les principes de Valenas sont la justice et le courage, elle est la déesse de la guerre légitime et honorable, de la tactique militaire et du dévouement au peuple des elfes. C'est d'ailleurs pour cela que les symboles de Valenas sont la lance, arme de prédilection des Grands-Elfes, et l'orbe, signe de pouvoir. Les couleurs associés à la déesse sont le dorée et l'argenté dont l'éclat aveuglant rappelle la dimension lumineuse de Valenas, et ses sentiments sont ceux de la fierté et de la noblesse d'âme.

Souvent représentée dans les enluminures et les statues du beau-peuple comme une elfe rayonnante, drapée et portant un casque d'or ou d'argent, une lance à la main, elle est accompagnée de cygnes purs ou de fauves agiles. Surnommée la Juste, l'Héroïne ou encore la Première Fille, Valenas est souvent honorée au crépuscule rougeoyant dans des temples en pierre, ouverts ou non vers le ciel, où des autels circulaires présentent un orbe de Valenas, objet enchanté magique aux reflets iridescents, accompagnés des offrandes traditionnelles adressées à la divinité protectrice des Grands-Elfes : libation de vin, céréales, fruits et armes, notamment des glaives, des boucliers et des lances.

Les prêtres de Valenas, qui sont très majoritairement des prêtresses, incarnent les idéaux de bonté, de courage et de défense de la justice à l'instar de leur déesse. Souvent drapées de blanc, parées de bijoux d'or et d'argent et portant une arme au flanc, les vestales de Valenas sont des combattantes émérites mais n'en restent pas moins des êtres de foi, relai de la puissance divine et bienveillante de l'Héroïne, accomplissant des prodiges en son nom. Les bienfaits qu'offre la Juste sont nombreux : protection et puissance au combat, notamment pour les membres de son peuple, résistance à la magie, guérisons miraculeuses, jugements divins et expiation du mal, savoirs et châtements exemplaires.

Le second dieu elfe le plus important dans leur culture est Isfendras, considéré comme le frère de Valenas, et dont le domaine de prédilection est la forêt et la vie sauvage, c'est pourquoi il est le dieu tutélaire des Elfes Sylvestres. Il prône le respect de la vie animale et végétale et l'équilibre naturel, mais est aussi le dieu chasseur, celui qui traque et tue les monstres maléfaisants. C'est pourquoi ses symboles sont les animaux sauvages, surtout cerf et notamment sa ramure, les oiseaux de chasse et le paon glorieux, la feuille de chêne et ses armes sont l'arc et la flèche. Ce dieu, souvent représenté comme un elfe vêtu d'une cape d'un vert émeraude profond et coiffé d'une ramure de cerf, suscite l'émerveillement et l'harmonie avec les forces élémentaires et naturelles.

Celui qu'on surnomme le Grand Chasseur, le Gardien d'Émeraude, le Dieu des Bois ou encore le Chasseur à la Ramure est l'objet d'un culte important par tous les Elfes Sylvestres de Saelia, mais aussi par quelques Grands-Elfes voire quelques humains. Néanmoins, même s'ils ne lui vouent pas une grande adoration, tous les elfes, quelle que soit leur origine, respectent le Grand Chasseur et l'honorent avant toute chasse ou toute traversée de forêt. Les lieux de culte dédiés à Isfendras sont toujours au contact de la nature, le plus souvent en forêt, où se tiennent des autels de pierre ou, plus couramment, des formations végétales qui servent de temples naturels pour communier et se rapprocher de l'harmonie avec le dieu et le monde de Syranon. C'est dans ces lieux à ciel ouvert et au contact de la nature que se réunissent prêtres et fidèles du Gardien d'Émeraude, le plus fréquemment en pleine journée, pour accomplir des rites et vénérer le Chasseur à la ramure.

Les prodiges qu'accorde Isfendras aux elfes sont en adéquation avec son domaine d'influence : guérisons fantastiques, renforcement, adresse à l'arc ou à la magie issue des forces naturelles, épanouissement de la végétation, apparitions d'ingrédients d'herboristerie, lutte contre les influences néfastes. Pour attirer les faveurs du dieu, il est coutume de lui offrir des plantes, vivantes, des écorces d'arbres, des plumes, notamment de paons, ou des ramures de cervidés, toutes tombées naturellement de l'animal. Le Dieu des Bois n'apprécie pas le sacrifice d'animaux vivants, si ce n'est des créatures monstrueuses.

Les prêtres d'Isfendras sont proches de la nature et leurs pouvoirs aussi. Ce sont souvent des druides puissants, qui maîtrisent les forces mystiques élémentaires, manipulant la végétation et l'énergie vitale.

Udril est un dieu un peu moins important de la culture elfique mais qui domine largement la multitude d'autres divinités moins vénérées. Tous les elfes le respectent mais il n'est la divinité tutélaire d'aucune ethnie. C'est le dieu de la mer et des océans, des voyages maritimes et de la navigation. Il possède également une dimension martiale et protège les flottes militaires du beau-peuple, comme les frégates elfiques. Son culte est essentiellement localisé sur les bords de mers, et, si des prêtres elfes vouent entièrement leur vie à l'adoration d'Udril, ils sont moins nombreux que les vestales de Valenas ou les druides d'Isfendras. Il est principalement vénéré sur les bords occidentaux de l'Océan, qui porte d'ailleurs son nom, en particulier dans les ports puisque les marins humains font parfois une entorse à la règle du Saint Ordre pour adresser une prière à Udril avant de partir en mer.

Udril, qu'on appelle aussi le Navigateur, le Gardien de Saphir ou le Pêcheur, a pour symbole le trident, le harpon, mais aussi la conque, gros coquillage dans lequel il souffle pour disperser la brume qui flotte sur la mer et dans lequel il serait possible d'entendre le ressac de l'océan. Il est également représenté entouré d'une faune marine importante, notamment de dauphins et de poissons. Sa couleur est, naturellement, le bleu profond dont la teinte rappelle celle de l'onde. Le sentiment associé à Udril est tantôt la plénitude et l'émerveillement d'une mer infinie, tantôt l'agitation de la houle, voire la fureur de la tempête.

Le Navigateur, qui aurait, d'après la légende, offert aux elfes le secret de la fabrication des navires, est souvent idolâtré dans des lieux à ciel ouvert, au contact de l'eau, que ce soit sur les bords d'un fleuve, d'un ruisseau, d'un lac ou, mieux encore, sur les littoraux des océans. Loin de ces points d'eau, un récipient rempli d'eau salée permet de figurer le domaine d'action du dieu. Les rites ont le plus souvent lieu le matin ou au crépuscule, ou alors suivant l'horaire des marais, lorsque la mer est la plus haute. Pour attirer les faveurs d'Udril, de l'eau, souvent salée, est versée en libation, tout comme du sel, mais aussi des coquillages ou encore des poissons. En récompense de ces offrandes, le Gardien de Saphir accorde à ses dévots des soins, la protection lors des voyages ou des combats maritimes, mais aussi un renforcement de la magie naturelle tirée des flots. Il peut faire jaillir des sources d'eau, provoquer des marées surnaturelles ou encore faire tomber la pluie.

Ses prêtres, drapés d'azur, sont fortement à l'aise avec l'élément aquatique, et peuvent, par les prodiges du Pêcheur, manipuler les flots, projeter des embruns, mais aussi protéger et soigner. Les prêtres d'Udril sont très appréciés des marins et sont régulièrement conviés à bord des navires pour les protéger contre les dangers de la mer.

Le panthéon elfique ne se limite pas à ces trois seuls dieux mais se compose en réalité de plusieurs dizaines, qui sont toutefois moins importants. Parmi les autres divinités, on trouve notamment la Mère, divinité primordiale que les elfes placent au centre de leur théologie qui aurait créé le monde et tous les dieux. Cette divinité était vénérée par les premiers elfes mais son culte s'est peu à peu perdu chez les Elfes Sylvestres et les Grands Elfes. On trouve également d'autres divinités elfiques, liées à la lune, comme Unâcre, aux étoiles, aux arts, aux vents ou à d'autres concepts et éléments. Les mythes elfiques sont si nombreux qu'ils regorgent de héros légendaires, de créatures fantastiques qui n'ont jamais existé ou qui ont disparus depuis des temps immémoriaux, et de déités oubliées par les âges.