Panthéon Helnéen et rite religieux

Décrit les déesses, dieux et personnage divin présent dans le panthéon des croyants d'Helnéa ainsi que les rite religieux qui leur sont relier.
Il y a plusieurs catégorie :
Dieux et déesse principales (DP)
Dieux et déesse secondaires : (DS)
Dieux et déesse mineurs (DM)
Dieu ancien (DA)
Entité Divine (ED)

- (DP) Genatha, Déesse de la Création (Reine des dieux)
- (DP) Fitoma, Déesse de la Nature et de la vie végétale
- (DP) Hanestia, Déesse des êtres intelligents
- (DP) Normeril : Déesse de la magie
- (DP) Xanthréa, Déesse de la Technologie et des temps anciens (Mère des Xanthe)
- (DP) Chramidas, dieu de l'amour, de la beauté et de la fécondité
- (DS) Naris, dieu de la guerre (Stratégie militaire)
- (DS) Scratius, dieu de la famille : (Maître de la Génétique)
- (DS) Toumaria, déesse de la stratégie politique (Charisme inerrant)
- (DS) Galanthi , Déesse impérial, reine mère de galanth
- (DM) Arkamhia, dieu du commerce (Charme du commerçant)
- (DM) Renaganin, dieu de l'architecture, des techniques de combats et de la guerre Bestiale
- (DM) Aydia, Déesse de la chasse (Soin des blessures communes)
- (DM) Dooshim, Déesse de l'ingénierie (Renforcement des défenses et ingénierie des armures)
- (DA) L'Unique, Dieu immortel des temps anciens, dieu des anciens, de la connaissance universelle et extra-universelle

- (ED) Helia, personnification du soleil
- (ED) Helnéa, personnification de Helnéa, le monde mère
- (ED) Halina, personnification de la lune brisée
- (ED) Borios, personnification de la voûte céleste

(DP) Genatha, Déesse de la Création (Reine des dieux)

Genatha, Déesse de la Création,

est considéré comme la reine mère des dieux, elle serai, d'après la légende, la fille **L'Unique**. Celle-ci ayant mener la révolte contre son père, elle aurai été nommé Reine mère de dieux par ces enfants avant de prendre la place de son père qu'elle aurai chassé des cieux et envoyer sur terre, prisonnier un sarcophage drainant son pouvoir afin de l'empêché de revenir.

Rite :

Afin de prier **Genatha**, ses prêtresses organisent deux type de célébration, L'*Ordinarius*, célébration de samelia (dernier jour de la semaine) et La *Factio,* célébration des jours de fêtes. Seul les femmes sont autorisé à servir **Genatha** afin de ne pas l'offenser, les hommes étant relié à son père, qu'elle déteste plus que tout.
==========

L'O*rdinarius*

se déroule en trois temps :

-Le premier temps est un temps de chant et de danse organisé autour d'un brasero, représentant **Helia**, chaque groupe de danseuse représente un des astres orbitant autour d'**Helia**. Ils sont au nombre de trois, **Helnéa**, représenté par une danseuse vêtue d'une robe composé de trois bandes (une jaune, couleur du sable de la zone ardente, une verte, couleur de l'herbe de la zone crépusculaire et un bande blanche, couleur de la neige de la zone sombre; **Halina**, représenté par deux danseuse collée l'une à l'autre, vêtues de robe blanche, grise et noire; et **Borios**, représenté par un grand cercle de danseuses, vêtues de robe noir et blanche, s'alternant pour imité la voute céleste.

-Le Deuxième temps est un temps de sacrifice. Les Prêtresses amène trois objets sur l'autel, une dague cérémonielle (la *fortis*), une grande coupe d'or ornée de bijoux (l'*accipere*) et une brûleur d'encens (le *benedicto*) . La plus jeunes prêtresse de leur temple est amener sur une grande chaise dorée (la *sedes puritatis*), dont les pieds mesure 1m. Celle-ci est porté par 4 prêcheurs (Les *Piscator*) dont les yeux et les oreilles sont couvert par une masque de cuir noir. La jeune prêtresse (la *Sanctificatus*) décent de la chaise sur une estrades en bois posé sur le dos des 4 *Piscator*. Elle ne peut en aucun cas fouler le sol des mortelles car durant la célébration elle incarne la Déesse. Elle se met à genoux sur cette estrade positionné devant l'autel, la grande prêtresse vient alors lui entailler l'annulaire. La *Sanctificatus* fait alors couler quelques gouttes de son sang dans l'*accipere* avant de remonter sur la chaise et d'être évacué de la grande salle. La grande prêtresse prend alors le *Benedicto* et tout en récitant le quantique "*dea magna*" bénie le sang et l'*accipere*.

- Le troisième temps est un temps de partage. Les prêtresses apportent du pain (*Oblatio*) et un mélange d'huile et de sel (l'*Anima*). Elle mélange le sang bénie à un encens sacré (*sanguis deae*) dont elles se servent pour bénir l'*Oblatio* et l'*Anima*, puis elles les servent à toutes les prêtresse présentes dans le temple. Celles-ci entament le quantique "*caritas deae*" avant de sortir du temple et de donner l'*Oblatio* recouvert de l'Anima aux croyants présent devant le temple.

Les croyants reproduisent ce rite par des gestes bien plus simples ; il achète de l'*Oblatio* au temple de leur ville et réalise le mélange de l'*Anima* avec leur propre ingrédients. Avant leur repas du soir du jour de Samelia, ils réticents le quantique "*dea magna*" avant de manger en famille leur offrande.

==========

La *Factio*

se déroulant le Lunia 1er Jalnias (01/01)

(DP) Fitoma, Déesse de la Nature et de la vie végétale

(DP) Hanestia, Déesse des êtres intelligents

(DP) Normeril : Déesse de la magie

(DP) Xanthréa, Déesse de la Technologie et des temps anciens (Mère des Xanthe)

(DP) Chramidas, dieu de l'amour, de la beauté et de la fécondité

(DS) Naris, dieu de la guerre (Stratégie militaire)

Naris est un dieu martial, connu pour sa combativité sans égale. Au origine plutôt mouvementé, il n'en reste pas moins une divinité respecter et populaire.
Bien qu'il fasse parti du panthéon principal, il ne partage pas le dédain général des autre divinité vis à vis de l'unique. Sa naissance reste nappé de mystère. On sais de source sûr qu'il à rencontrer l'Unique de son vivant de mortel et que lors de cette rencontre il ce forgea une conviction profonde, celle qu'il devait soutenir l'Unique même si l'univers entier était contre lui.
Naris est l'un des seul dieux à avoir un lien physique avec les mortels. Celons la légende, il y aurai dans les souterrains d'Helnéa, l'incarnation de son être. Un avatar fait de métal et de M.A.G.I.E, qui reposerai au fond d'une crypte ancienne. Ceux qui réveilleraient son Avatar, deviendraient par ce fait ces protéger, dans cette vie et dans les prochaines.

Le Culte de Naris est celui le plus simple à mettre en place. Il s'articule en trois rites distinct :

Le "**Cotidie**" : Rite du quotidien, il s'organise en deux temps. Dans un premier temps, il faut mettre sur une pierre son arme du quotidien, la sortir de son fourreaux, protection ou linge de transport, ceci forme l'autel. Puis dans un second temps il faut recité un quantique (le "*Armatus Benedictio*") avant de marquer un temps de silence pour adresser une prière à Naris.

Le " **Beatus martialis legatus**" : Rite ponctuel, amorcé avant ou après une grande bataille. Le rite s'agit de construire un autel définitif (souvent en bois, pierre ou marbre, en fonction des moyens de ceux qui le créent) non loin de l'emplacement d'un prochaine bataille ou d'une bataille passée. Les croyants voulant sois être bénie pour la bataille à venir, sois honorer la mémoire de ceux qui sont tombé, viennent déposer une arme leur appartenant dans un périmètre de 100m autour de l'autel, puis allume une bougie près de leur arme ou proche d'une tombe situé dans le périmètre.

L'"**Ordo vitae ad gloriam militum"** : Rite annuel,

(DS) Scratius, dieu de la famille : (Maître de la Génétique)

(DS) Toumaria, déesse de la stratégie politique (Charisme inerrant)

(DS) Galanthi , Déesse impérial, reine mère de galanth

(DM) Arkamhia, dieu du commerce (Charme du commerçant)

(DM) Renaganin, dieu de l'architecture, des techniques de combats et de la guerre Bestiale

Dans les temps anciens, alors que le monde était encore jeune et que les cieux et la terre n'étaient que chaos, les dieux s'affairaient à créer l'ordre et la beauté. Parmi eux, naquit un dieu dont le nom murmuré est craint et respecté à travers les âges :
Renaganin, le dieu de l'architecture, des techniques de combat et de la guerre bestiale.

La Naissance de **Renaganin**

Dans les profondeurs d’ un volcan sacré, là où se dégage une puissance incommensurable, la reine déesse mère, **Genatha**, sentit le besoin d'un être capable de donner forme et structure au monde chaotique. Elle se rendit au centre de ce cratère incandescent et y plongea ses mains divines, en tirant un bloc de pierre et de snéarium en fusion. Pendant neuf jours et neuf nuits, **Genatha** modela et sculpta cette matière brute, ayant quelque difficulté à façonner cette amalgame de roche et de métaux . Son fils, **Naris** lui proposa son aide grâce à ces connaissance en stratégie de militaire et sa grand sagesse.

Le Vernia 5 Julia, Le dixième jour, après un dure labeur, sa mère et son frère accomplirent l' exploit de la création d'une silhouette majestueuse qui émergea du creuset incandescent. Ses yeux brillaient comme des étoiles, et sa peau était aussi dure et solide que le marbre le plus pur.
Renaganin, le dieu aux talents multiples, naquis.

L'Architecte Suprême

Dès ses premiers pas, **Renaganin** dévoila son génie architectural. Il éleva des citadelles magnifiques et des ponts qui défiaient les lois de la gravité. Ses créations n'étaient pas seulement des merveilles de beauté mais aussi des forteresses imprenables. Sous sa supervision, les mortels apprirent à bâtir des villes et des temples dignes des dieux, chaque édifice étant un hommage à leurs grandeurs.

Le Maître des Techniques de Combat

Renaganin n'est pas seulement un créateur de pierre et de métal. Il possédait aussi une maîtrise inégalée des techniques de combat. Il développa des arts martiaux qui transformaient de simples guerrier en armes vivantes. Chaque mouvement, chaque posture qu'il enseignait était une symphonie de puissance et de brutalité. Les plus grands héros de l'histoire mortelle se réclamaient de son enseignement, et les armes forgées sous sa direction étaient réputées invincibles.

Le Seigneur de la Guerre Bestiale

Cependant, l'aspect le plus redouté de **Renaganin** est son incapacité à se contrôler lors des guerres, il entrait en rage à chaque début de combat, que ce soit dans les profondeurs des forêts les plus sombres ou les montagnes inaccessibles, il été craint des créatures les plus sauvages et les plus terrifiantes. Des loups géants aux griffes acérées, des dragons cracheurs de feu, aux chimères venimeuses, toutes fuyaient en ressentant son aura des kilomètres à la ronde. Sous sa bannière, les armées marchaient avec férocité et terrassaient tout sur leur passage ne laissant aucune âmes qui vivent.

Rite :

Les prêtres et prêtresses de ce culte prient leur dieu lors de deux rituels :
L'*Ordinarius*, célébration de tous les jours et La *Factio*, célébration des jours de fêtes .
==========

L'*Ordinarius:*

Se déroule avant une bataille.

Les prêtresses et prêtres de **Renaganin** prépare un brûleur d'encens (le *benedicto*), un mélange d'huile et de sel (l'Anima) et les armes à bénir.
Ils commencent par faire brûler de l'encens dans le *benedicto*, posent les armes sur un linceul blanc (le *firmamentum*) , bénissent les armes avec l'encens avant de les purifiaient avec l'Anima et terminer par à nouveau les bénir avec le *benedicto* .
Les croyants, afin de prier *Renaganin*, réalisent un rituel bien plus simple. Ils posent leur armes sur un linceul acheter à un temple affilié au dieu. Ils enduisent leur armes de l'Anima qu'ils auront produit eux même.
==========

La *Factio*

Se déroule le Vernia 5 Julnia (05/06) de chaque année.

Lors de cette célébration, les portes de tous ces temples sont grand ouvertes. Le reste de l'année, les portes de ces temples restent fermées, ne s'ouvrant que pour les membres du clergé et pour les haut dignitaires militaires de toutes les nations avant les grandes batailles.
Lors de cette célébration, les grandes prêtresses construisent un immense autel en bois (*ara divini architecti*) comportant un très grand nombre alcôve voué à recevoir des statuette à l'effigie de

Renaganin. Lorsque celle-ci est apportée au centre du temple, la cérémonie commence.
Tous les architectes, forgeron, armurier et autre artisan, viennent présenter les plans de leur construction ou produit d'artisanat, liés de près ou de loin à la guerre. Les grandes prêtresse prennent alors les plans, les bénissent longuement, en les plongeant dans la fumée produite par de nombreux *benedicto* avant de les placer au centre d'un immense linceul rouge(le *Magnum firmamentum*).
Les croyants ayant apporté des plans vont ensuite offrir un statuette à son effigie (*Divina statuta*) , taillé dans le matériau le plus présent dans leur création.
Les *Divina statuta* viennent combler les alcôves de l'*ara divini architecti*. Lorsque tous les croyants ont déposé leurs plans et leurs *Divina statuta*, les prêtres viennent alors munies d'une torche, roule le *magnum firmamentum*, le dépose sur l'autel extérieur du temple, puis le brûle afin de faire monter vers **Renaganin** tous les plans déposé afin qu'il les bénissait et les protège de tout problème.

(DM) Aydia, Déesse de la chasse (Soin des blessures communes)

(DM) Dooshim, Déesse de l'ingénierie (Renforcement des défenses et ingénierie des armures)

(DA) L'Unique, Dieu immortel des temps anciens, dieu des anciens, de la connaissance universelle et extra-universelle

(ED) Helia, personnification du soleil

Être masculin, symbolisant le soleil dans les contes. Souvent représenté comme un homme immense, blond, au yeux jaunes et à la peau blanche, il est prétentieux mais de bon conseil, éloquent mais distant et bienveillant mais dangereux contre son grès.
Mise en scène dans tout les contes racontant l'histoire d'Helnéa et certaine légende entourant les dieux.

(ED) Helnéa, personnification de Helnéa, le monde mère

Helnéa est considéré comme l'esprit du monde. Dans de nombreux contes, elles est la malheureuse femme de l'Unique avec qui elle aurait eu une fille. De nombreux contes parle de son calvaire, des tortures qu'elle a subis et de ça prison éternel. Libérer Helnéa serait synonyme de la fin des temps. Le monde brulerai, et elle pourrai trouver la paix dans la mort libératrice.
Toutes les légendes d'Helnéa parle d'un enfant, qui aurai était tuer par les ennemies de son père et qui aurai rendu folle Helnéa, qui ne saurai plus qui elle est vraiment.

(ED) Halina, personnification de la lune brisée

(ED) Borios, personnification de la voûte céleste