

### **Arachnivia**

- Abyesse
- Tricherie
- Guerre

Arachnivia n'est pas une déesse née au Panthéon. Elle est le produit de l'union entre Aranéa, araignée légendaire vivant sur Terranostrum et une elfe qui s'est laissée teinte par Emael. Ayant acquis d'immense pouvoir, elle a réussi à se hisser au panthéon. Une grande guerre éclata lorsqu'elle tenta d'évincer Beldoriel. Mais, Beldoriel aidée de Sylvania et Ellesse ont réussi à l'envoyer dans les abysses.

### **Bahamut**

- Draconien
- Chevalerie
- Protection
- 

Bahamut n'est pas né au Panthéon. Marcus avait créé les dragons pour protéger les humains, ses enfants. Déçu de son existence auprès des humains, Bahamut demanda à Marcus de lui confier les dragons. Marcus lui accorda et Bahamut, sage et très chevaleresque devint le Dieu des dragons. Il protège avant tout les siens mais n'hésitera pas à aider les humains qui démontrent une sagesse de chevalier.

### **Beldoriel**

- Vie
- Nature
- Protection

Beldoriel est la déesse de l'amour et de la compassion. Elle est la plus douce des déesses et n'aime pas la violence et la guerre. Marcus lui a confié les elfes communs pour qu'elle leur inculque son amour de la vie et de la nature. Elle bénit les naissances et protège la nature. Elle préfère se cacher dans sa forêt à s'occuper de ses enfants plutôt que d'affronter les conflits entre les autres dieux.

### **Brokus**

- Esprit
- Guerre
- Destruction

Brokus est le dieu des orcs. Malgré leur intelligence moindre, Brokus sut s'élever parmi son peuple et construire une civilisation propre aux orcs. Fiers combattants, ils prônent la guerre et la destruction n'ayant connu que la méfiance et la haine des autres peuples. Brokus fut le premier à s'initier aux pouvoirs des esprits qui leur offrirent l'opportunité de s'élever comme un peuple reconnu des dieux. Ils démontrent fièrement leur force pour imposer le respect des autres peuples.

### **Elesse**

- Rêve
- Vie
- Connaissance et Magie

Elesse représente la grâce et la beauté des elfes. Érudit dans l'âme et rêveur, il a transmis ces principes aux elfes gris. Plus reclus que les autres dieux, il passe son temps à aimer la vie, rêver et apprendre. La connaissance est la clé de l'immortalité. Comme Beldoriel, il n'aime pas la violence et a toujours refusé d'y participer. Désirant immortaliser ses protégés, il leur a permis de créer la cité des rêves, endroit qui leur permet de vivre éternellement coupé du monde de Terranostrum.

### **Emael**

- Tricherie
- Anarchie
- Destruction
- Guerre

Emael est le plus jeune des frères. Jaloux de la création de Marcus, il insuffle ses principes aux hommes pour créer l'anarchie. Tout en respectant les lois divines, il réussit à influencer le monde par ses subterfuges et empoisonne les esprits par ses mauvaises intentions. Il aime la destruction, l'anarchie, la guerre et la tricherie, tout ce qui est contraire à son frère par principe de contradiction.

### **Gorthak**

- Forge et Mine
- Guerre
- Protection

Gorthak n'est pas un dieu né au Panthéon. Mineur et forgeron de métier, il était un homme qui s'est présenté devant les dieux méconnaissable. Subjugué par son histoire, Marcus l'a divinisé et lui a donné le pouvoir de créer les nains. Même au panthéon, il est un dieu bourru et grognon qui ne parle que des exploits qu'il a accomplis à la guerre et de sa passion pour la forge et les mines. Il a conservé son bon appétit et son goût prononcé pour la bière.

### **Marcus**

- Vie
- Justice
- Protection
- Voyage et Chance

Marcus est le frère aîné de Rendell et Emael. Il est celui qui a donné naissance aux humains. Il est le protecteur des faibles et des innocents. Il offre refuge et protection à tous ceux qui sont dans le besoin. Il est le défenseur des hommes et prône la droiture dans les actions autant que les paroles. Son bras puissant pourfend les criminels et l'anarchie. Gardien des voyageurs, il accompagne ses fidèles dans leur pèlerinage. Il bénit par la chance tous ceux qui croient en lui.

### **Rendell**

- Nature
- Mort
- Éléments
- Connaissance et Magie

Rendell est celui qui préserve la paix entre les deux autres frères. De nature tranquille, il est l'équilibre. Il conserve l'équilibre du monde en régissant la mort et l'environnement. Il contrôle les éléments et prône la connaissance et la magie. Il aide tous les êtres à se dépasser et à apprivoiser les différents outils qu'il leur offre. Il peut être d'un calme exemplaire et n'agit jamais impulsivement. Mais, il peut devenir dévastateur si l'équilibre est débalancé. Il impose le respect et la modération envers les cadeaux qu'il nous offre.

### **Silask**

- Esprit
- Rêves
- Voyage et Chance

Silask est le dieu des homes-lézards. Curieux, joueurs et surtout sans malice, Silask est le bon vivant du Panthéon. Tout comme Beldoriel, il est contre la violence et la guerre et préfère s'isoler sur son île plutôt que de participer. Il a une curiosité sans frontière qui le met ami avec tout le monde. Il désire toucher à tout et c'est pour cela qu'il prône les esprits, libres et voyageurs, les rêves qui nous transportent partout et le voyage et la chance, car il est extrêmement chanceux.

### **Sylvania**

- Nature
- Éléments
- Vie

Sylvania est de nature plus offensive que Beldoriel. Elle prône la vie et la nature comme cette dernière mais ne se gêne pas à avoir recours aux éléments plus dévastateurs pour protéger ses principes. Elle a adopté les elfes verts qui étaient de nature plus sauvages que les elfes communs et en a fait les principaux défenseurs de la nature. Ils sont ceux qui sont les plus proches de la nature ne faisant qu'un avec celle-ci.

### **Tiamat**

- Draconien
- Désespoir
- Domination

Tout comme Bahamut, Tiamat n'est pas née au Panthéon. Créée par Marcus, elle s'est tournée vers la noirceur des Abysses. Elle est la dragonne chromatique à 5 têtes. Fervente opposante à Bahamut, elle est tout le contraire de lui. Jalouse du prestige et respect que ce dernier sème autour de lui, elle fait tout pour le détruire, ralliant même d'autres dragons à ses côtés.

**Zaltar**

- Vengeance
- Mort

Zaltar n'est pas né au Panthéon. Adepte de la mort obscure et sans pitié, il prend son plaisir à venger tout ceux qui le demande et même ceux qui ne le demande pas. Peu importe les factions en cause, il soutiendra toujours ceux qui ont subi une injustice. Il n'a qu'une seule parole et ne la donne jamais à la légère.