Panthéon

Dieux primordiaux

Le Créateur

Dieu original, il créa l’univers, le temps, l’espace et donna vit au Dieux primordiaux puis disparut...

Tiména, Déesse du Temps



Tiména est une des enfants du créateur et fait partie des dieux primordiale. Son existence est aussi ancienne que le temps lui-même, car elle est née au moment où le Créateur a insufflé la première étincelle de vie dans l'univers.
Elle règne sur le royaume du Temps, une dimension parallèle où chaque moment de l'existence est enregistré.

Tiména est sadique et cruelle, trouvant un plaisir immense dans la souffrance et la peur des mortels. Elle est capricieuse et impitoyable, utilisant ses pouvoirs pour manipuler le destin et le temps en sa faveur, souvent pour le simple plaisir de voir les autres souffrir. Son rire glacial résonne à travers les âges, un rappel constant de son pouvoir terrifiant.

Tiména exerce son pouvoir sur le temps lui-même, manipulant le passé, le présent et le futur à sa guise. Elle peut ralentir, accélérer ou arrêter le temps, créant des instants de souffrance éternelle ou de confusion temporaire. Ses pouvoirs incluent la capacité de faire vieillir prématurément ou de rajeunir les êtres vivants, transformant des jeunes en vieillards et vice versa selon ses caprices.

Les mortels la craignent et la détestent, implorant sa pitié pour échapper à ses jugements cruels et à ses manipulations temporelles destructrices. Ses pouvoirs sont souvent invoqués par ceux qui cherchent à manipuler le temps pour se venger ou infliger des souffrances à leurs ennemis. Tiména est omniprésente dans les moments clés de l'histoire, sa main invisible guidant les événements vers des fins souvent tragiques et imprévisibles, rappelant à tous la puissance implacable du temps et la cruauté de celle qui le contrôle.

Forkalisse, Dieu de la gravité



Forkalisse est né des ténèbres primordiales, l'une des premières entités créées par le Créateur de l'Univers. Doté d'une intelligence perverse et d'une ruse sans égale, il a rapidement compris le pouvoir immense qu'il détenait sur les forces invisibles qui maintiennent l'univers en équilibre. Il est fourbe et arrogant, se croyant le plus puissant des dieux. Sa ruse et son intelligence sont sans égales, et il prend un plaisir malsain à tromper et manipuler ceux qui l'entourent. Son mépris pour les autres divinités et pour les mortels est palpable, et il ne perd jamais une occasion de démontrer sa supériorité. Sa voix, basse et menaçante, est souvent le dernier son que ses ennemis entendent avant de succomber à son pouvoir.

Forkalisse exerce son pouvoir sur toutes les forces fondamentales de l'univers, utilisant la gravité pour imposer sa volonté de manière spectaculaire et destructrice. Il peut augmenter ou diminuer la gravité dans n'importe quel endroit, écrasant des armées entières sous une force insoutenable ou les faisant flotter impuissantes dans les airs. Sa maîtrise des forces invisibles lui permet de contrôler non seulement la gravité, mais aussi les forces magnétiques et électromagnétiques, créant des champs de force invincibles pour se protéger ou piéger ses adversaires.

Les mortels le craignent profondément, car ils savent que Forkalisse peut transformer un environnement familier en un cauchemar de forces écrasantes. Les scientifiques et les mages recherchent son savoir, espérant percer les mystères de l'univers par son intermédiaire, bien qu'ils sachent qu'un faux pas peut les condamner à subir sa colère implacable. Ceux qui cherchent à obtenir un avantage écrasant sur leurs ennemis ou à résoudre des problèmes insolubles par la manipulation des forces fondamentales invoquent son nom, espérant éviter sa nature fourbe et destructrice.

Materasse, Dieu de la matière



Materasse est né du chaos primordial, forgé par le Créateur de l'Univers à partir de la matière brute qui compose toutes choses. Dès sa naissance, il a démontré une force colossale et un tempérament sauvage, utilisant son pouvoir sur la matière pour façonner et détruire selon ses envies.

Materasse règne sur tous les aspects de la matière, utilisant son pouvoir pour façonner le monde physique selon ses désirs. Il peut ériger des montagnes ou les réduire en poussière, transformer des plaines en déserts arides ou en forêts luxuriantes. Son influence se fait sentir dans les tremblements de terre, les éruptions volcaniques et les bouleversements géologiques, chaque phénomène naturel étant une manifestation de sa colère ou de sa volonté.
Les mortels le craignent pour sa brutalité et son imprévisibilité, sachant que Materasse peut transformer leur environnement en un instant. Il est souvent invoqué par les guerriers et les forgerons, qui cherchent à obtenir la force indomptable et la maîtrise des éléments. Les bâtisseurs et les architectes prient également pour sa bénédiction, espérant canaliser son pouvoir pour créer des structures durables et imposantes.

Materasse est une brute épaisse et sauvage, guidée par ses instincts primaires et sa soif de destruction. Il est impulsif et colérique, réagissant violemment à toute forme de défi ou de provocation. Son mépris pour la subtilité et la finesse est évident, préférant la force brute et l'impact direct pour résoudre les conflits. Son rire grondant résonne comme le tonnerre, un avertissement pour ceux qui osent le défier.

Yaltani, Dieu de l’énergie



Yaltani est né du premier éclat de lumière émané par le Créateur de l'Univers. En tant que force vitale et harmonieuse, il incarne l'équilibre parfait entre les forces de l'univers, canalisant et régulant l'énergie dans toutes ses formes. Son rôle est de maintenir l'équilibre et l'harmonie, assurant que les énergies destructrices et créatrices coexistent en harmonie.

Yaltani exerce son influence sur toutes les formes d'énergie, jouant un rôle crucial dans le maintien de l'équilibre universel. Il régule les courants énergétiques, prévient les catastrophes énergétiques et assure la stabilité des forces cosmiques. Les phénomènes naturels tels que les aurores boréales, les éclairs, et les vents solaires sont souvent perçus comme des manifestations de son pouvoir.
Les mortels respectent et vénèrent Yaltani pour sa justice et son calme, le voyant comme une force de paix et de stabilité dans un univers souvent chaotique. Les guérisseurs, les mages et les érudits cherchent sa bénédiction pour canaliser l'énergie de manière équilibrée et harmonieuse. Les artisans et les ingénieurs invoquent également son nom pour imbuir leurs créations de stabilité et de durabilité.

Yaltani est le plus calme et le plus juste des quatre divinités, gouverné par une sagesse infinie et un sens aigu de l'équilibre. Il est patient et réfléchi, préférant la médiation et la compréhension à la confrontation. Sa présence est apaisante et inspire le respect, et sa voix douce et rassurante apporte la paix à ceux qui l'écoutent. Il traite tous les êtres avec équité, cherchant toujours à maintenir l'harmonie et la justice.

Dieux Maguiens

Solari, Dieu de la lumière, du courage et gardien de la vie



Solari est né à Virmilla, dans une famille de religieux dédiés au culte de l'Energie. Il a grandi dans les temples et les églises, imprégné de bonté et de dévotion, aidant toujours son prochain. Son éducation religieuse lui a donné une vision très personnelle de la justice : seuls les hommes justes méritent une vie éternelle. À dix ans, il a choisi d'apprendre l'art de la vie auprès des sorcières et l'art de l'épée auprès de l'église. Talentueux et prometteur, il était destiné à devenir un leader.

À l'âge de 18 ans, lorsqu'une armée de morts déferla sur le continent depuis l'ouest, Solari prit les armes et rassembla mages, guerriers et sorcières pour combattre la menace. Après dix jours de bataille, il triompha, sauvant de nombreuses vies et gagnant le surnom de “Lion de Lumière”. En récompense, l’église lui offrit l’Espadon Saint, symbole de son pouvoir et de sa promesse de justice. Pendant des années, il combattit pour les faibles, mais il comprit que pour vaincre les anciens dieux, il devait former une équipe aux pouvoirs exceptionnels. Avant de partir en quête de cette équipe, il remercia les sorcières en organisant un concours, faisant de la gagnante, Cherry Sugar, la première reine de la nouvelle nation de Mystica, fondée sur la justice. À 27 ans, avec son équipe réunie, il se lança à l'assaut des anciens dieux sur le continent d’Imperia.

Solari devint dieu pendant le conflit de mille ans contre les anciens dieux. Éveillant le pouvoir de la lumière qui brûlait en lui, il transcenda sa forme mortelle pour devenir une entité divine. Son ascension fut marquée par une explosion de lumière pure qui dispersa les ténèbres des anciens dieux et illumina l'espoir des mortels. Désormais, Solari incarne la lumière éternelle, le courage inébranlable et la protection sacrée.

Solari veille sur la lumière, le courage et la vie elle-même. Il éclaire les chemins obscurs, guide les âmes égarées et protège les innocents. Ses pouvoirs de guérison et de purification apportent la paix et l’espoir là où il passe. Les phénomènes naturels tels que l'aube, les éclats de lumière dans les ténèbres et les guérisons miraculeuses sont des manifestations de son influence divine.

Les mortels l'admirent pour son courage inébranlable et sa justice impitoyable. Ils le prient pour la force dans les moments de désespoir, pour la lumière dans les temps de ténèbres et pour la guérison dans la maladie. Les guerriers et les guérisseurs invoquent son nom pour obtenir sa bénédiction et sa protection.

Vamilla,Déesse de l’eau, de la rage et Gardienne des profondeurs



Vamilla est née sur une île isolée au sud de l'archipel de Gracas, dans une famille de pêcheurs. Dès son plus jeune âge, elle montrait un caractère fort et intrépide. À huit ans, elle ridiculisait les garçons et les adultes dans des défis de nage, refusant de se laisser intimider. C’est lors d'une bagarre avec des garçons du village que son pouvoir sur l'eau se manifesta pour la première fois. Reconnaissant son potentiel, ses parents l'envoyèrent chez le mage de l'île, un ermite vivant dans un phare de pierre au bord d'une baie. Pendant près de dix ans, elle fut une élève assidue, développant une maîtrise exceptionnelle de l'eau malgré son jeune âge.

À dix-sept ans, elle démontra son pouvoir au monde en sauvant des navires de pêche attaqués par un gigantesque serpent de mer. Utilisant toute sa magie, elle vainquit la créature marine, gagnant ainsi le surnom de “Maîtresse des Mers”. En reconnaissance, on lui offrit un trident orné d'un serpent de mer gravé. À dix-huit ans, elle partit explorer le monde, protégeant les gens des menaces venues du continent d’Imperia.

À vingt-trois ans, elle fut recrutée pour rejoindre une équipe de six aventuriers chargés de mettre fin à la tyrannie des anciens dieux qui menaçait le monde. Au cours des cinq cents années qui suivirent, ses pouvoirs dépassèrent ceux des simples Maguiens, lui permettant de commander aux mers elles-mêmes. Lors d'une mission sous-marine, elle prit le contrôle d'une cité sous-marine abandonnée et prit le rôle de Gardienne des Profondeurs.

Vamilla est devenue déesse pendant la mission de 1000 ans contre les anciens dieux. Ses pouvoirs sur l'eau et sa connexion avec les profondeurs océaniques se sont intensifiés au point où elle transcenda sa forme mortelle pour devenir une divinité. Son ascension fut marquée par la transformation de la cité sous-marine en un sanctuaire sacré, où elle réside désormais en tant que Gardienne des Profondeurs.

Vamilla règne sur l’eau, la rage et les profondeurs océaniques. Elle représente la force sauvage et la beauté mystérieuse des océans. Les marées, les tempêtes marines et les apparitions de créatures marines mythiques sont toutes des manifestations de son pouvoir. Les marins, les pêcheurs et les explorateurs la prient pour des voyages sûrs et pour la protection contre les dangers des mers.

Glaciusse, Dieu de la glace, de la haine et Gardien des pôles



Glaciusse est né à la bordure des steppes gelées, dans la ville d’Igrasille, au sein d'une famille noble. Dès son plus jeune âge, il se distingua par son intelligence et ses talents exceptionnels. Son éducation stricte et ambitieuse forgea en lui une détermination sans faille. À douze ans, il surpassait déjà certains de ses professeurs sans effort apparent.

Pour le forger davantage, son père l'envoya pendant deux ans dans les steppes glacées. Là, il apprit à maîtriser l'élément glacial qui imprégnait son être. À son retour, à l'âge de quatorze ans, il devint Chevalier des Glaces, symbolisant sa maîtrise absolue de la glace et de la guerre.
Durant quatre ans, Glaciusse perfectionna son art du combat et forma ses camarades. À dix-huit ans, il fonda un Ordre des Chevaliers des Glaces, une force dédiée à la protection de leur royaume contre les menaces extérieures. Cependant, lors d'une expédition, son groupe de chevaliers fut pris en embuscade par une centaine de Sang Blancs venus de l’ouest. Dans le tumulte du combat, Glaciusse fut mortellement blessé. Aux portes de la mort, il entendit une voix mystérieuse et éveilla un pouvoir insoupçonné : La résurrection

Revigoré par ce nouveau pouvoir, Glaciusse défia l'armée ennemie et remporta une victoire éclatante. Son épée, qui avait sauvé ses compagnons d'armes, fut nommée l’Icesword, avec sa lame d’un blanc immaculé. Depuis ce jour, il fut surnommé “Le Dragon Blanc”.

À vingt ans, il fit ériger le Château Iceheart au nord des steppes, jurant de devenir roi d'un nouveau royaume puissant une fois la guerre contre les anciens dieux terminée. Cependant, sa quête de pacification ne fut pas sans opposition. Il entra en conflit avec la ville de Lima et affronta pour la première fois son rival, John, qu'il ne put vaincre. Ce revers renforça sa détermination à surpasser ses limites.
À vingt-cinq ans, Glaciusse fut appelé à rejoindre une équipe de six aventuriers pour mettre fin à la tyrannie des anciens dieux qui menaçait le monde, marquant le début d'une nouvelle étape dans son combat.

L'ascension de Glaciusse vers la divinité fut marquée par un moment de péril intense pendant la guerre de mille ans contre les anciens dieux. Au plus fort d'une bataille glaciale, alors que les forces ennemies le poussaient au bord de la défaite, Glaciusse fut grièvement blessé. Aux portes de la mort, il trouva une réserve de pouvoir insoupçonnée au plus profond de lui-même.
Dans un acte de désespoir et de résilience, il fusionna avec l'essence glaciale des pôles, transformant son corps et son esprit en une incarnation de la glace et de la haine envers les oppresseurs divins. Sa peau prit une teinte bleutée, ses yeux brillèrent d'une lumière gelée, et il devint le Gardien des Pôles, chargé de défendre les étendues gelées contre toute menace.

Glaciusse règne sur la glace, la haine et les pôles gelés. Il incarne la puissance brutale et la froide détermination nécessaires pour survivre dans les terres glacées les plus

Harves, Dieu de la terre , du calme et gardien des saisons



Harves naquit sur une île à l’ouest de l’archipel de gracas, abandonné à la naissance et élevé par les animaux de la forêt pendant douze ans. Sa jeunesse solitaire le forma en un géant au cœur pur, protégeant les villageois de Paloma avec une force tranquille et une bienveillance rare.
À l'âge de quatorze ans, Harves sauva un enfant des griffes d’un ours, révélant sa force prodigieuse. Devenu le gardien de son île, il chassa les brigands envahissant ses terres, développant des techniques de traque redoutables pour préserver la paix qu'il chérissait tant.
La légende d’Harves prit un tournant décisif lorsqu’il pourchassa une horde de brigands à la poursuite d’une créature légendaire, le Tyralosore, protecteur d’une forêt vivante. Dans un accès de fureur contenue, il anéantit les brigands, préservant la créature et s’attirant la gratitude du Tyralosore, qui lui offrit deux haches forgées à partir des roches et des arbres de son dos.
Ce geste héroïque résonna à travers le monde, lui valant le surnom de "La Montagne Noire". À trente-deux ans, il fut appelé à rejoindre une équipe de six aventuriers pour mettre fin à la tyrannie des anciens dieux menaçant l’équilibre du monde.

Pendant la guerre contre les anciens dieux, au cours d’une bataille déterminante, Harves se connecta profondément à l’essence de la terre et des saisons. Dans un élan de dévotion pure envers la nature et le cycle de vie, il transcenda sa forme mortelle pour devenir une divinité. Sous les cieux orageux et les arbres millénaires, Harves s’éleva comme une divinité respectée pour sa sagesse tranquille et sa capacité à harmoniser les cycles de la nature. Il demeure désormais gardien des saisons, veillant sur la terre et apportant calme et équilibre aux éléments.

Harves règne sur la terre, le calme et les saisons. Il incarne la force paisible et la stabilité du monde naturel. Les paysans, les jardiniers et ceux qui vivent de la terre le prient pour des récoltes abondantes et pour la protection contre les désastres naturels.

Harves, est vénéré pour sa force immuable et son pouvoir d’harmoniser les éléments naturels, apportant paix et prospérité à ceux qui respectent le cycle éternel de la vie.

Pierra, Dieu du vent et de la foudre, de la force et gardien du climat



Pierra est né dans le petit village de Ryuma, situé sur un continent isolé au sein d'un archipel. Issu d'un clan de samouraïs, il manifesta dès son jeune âge une nature gentille et dévouée envers son entourage, souvent prêt à aider son village.

À l'âge de 13 ans, son village fut attaqué par un dragon vivant sur une montagne proche, causant la perte tragique de sa grande sœur. Déterminé à devenir plus fort, Pierra se consacra à l'entraînement au maniement du katana et embrassa la voie du samouraï. Son talent au combat fut rapidement reconnu et il fut surnommé "La Foudre Jaune" après avoir vaincu seul un camp de brigands menaçant le village.

À 20 ans, il hérita des armes ancestrales de sa famille, des sabres forgés avec la roche d'un nid de dragon et les os de deux dragons jumeaux. Il affronta ensuite le dragon qui avait causé tant de souffrance à son village, coupant la montagne en deux lors du combat, devenant samouraï légendaire de Ryuma.

À 23 ans, Pierra fut recruté pour rejoindre une équipe de 6 aventuriers chargés de mettre fin à la tyrannie des anciens dieux qui menaçaient le monde.

Pierra est devenu un dieu lors de la guerre de 1000 ans contre les anciens dieux. Son pouvoir sur le vent et la foudre s'est intensifié au point où il transcenda sa forme mortelle pour devenir une divinité. Son ascension fut marquée par la transformation des cieux et des tempêtes qu'il gouverne, devenant ainsi le Gardien du Climat et des Forces de la Nature.

Pierra règne sur le vent, la foudre, la force et le climat. Il représente la puissance brutale des éléments naturels et est vénéré pour sa capacité à protéger les terres contre les désastres naturels et les forces obscures.

Le Faucheur, Dieu des flammes, de la destruction et gardien de la mort



John est né à Lima, fils du chef et fondateur de la ville. Il était un enfant calme et plutôt timide, ayant énormément de mal à se faire des amis ou à parler aux gens de la ville. Il resta souvent seul, avide de voyages et d'aventures. Son père s'efforça de faire de lui le meilleur guerrier du village. Au fil des années, John gagna en assurance et développa un caractère bien à lui. Son père lui transmit ce qu'on appelle aujourd'hui "La Volonté des Rois" : la détermination à protéger la ville et ses habitants au péril de sa vie, sans jamais y renoncer.

À l'âge de 15 ans, son père lui offrit un sabre provenant d'une lointaine contrée, puis partit avec les autres guerriers défendre la ville contre une menace venue de l'est. Pendant des années, John combattit sans relâche jusqu'au jour où un titan traversa la mer... La situation semblait désespérée. Il ordonna aux autres guerriers de fuir pendant qu'il attirait l'attention du monstre, mais fut vaincu par un simple revers de la main. À bout de force, il puisa dans ses dernières ressources jusqu'à entendre une voix provenant de son sabre.
Son sabre se transforma alors en une faux d'un noir pur et utilisa son nouveau pouvoir pour terrasser le titan. Épuisé, John fut récupéré par les guerriers de Lima. Son sabre reprit sa forme mais garda sa couleur noire. De retour chez lui en héros, il fut surnommé "Le Faucheur de Vie".

À l'âge de 20 ans, des conflits avec une ville lointaine au nord le firent rencontrer celui qu'il considérerait comme son rival : Glaciusse.

À 25 ans, il fut appelé à rejoindre une équipe de six aventuriers pour mettre fin à la tyrannie des anciens dieux menaçant le monde.

John se distingua comme un guerrier inégalé, dépassant les limites des simples mortels pour devenir une divinité vénérée. Ses pouvoirs sur le feu et la destruction atteignirent des sommets inégalés, lui conférant le titre de Gardien et Dieu de la Mort. Au cours d'une bataille épique, il traversa seul les portes du royaume des morts, défiant et vainquant le seigneur en place. Pour maintenir l'équilibre du monde, il prit sa place et assuma la responsabilité de réguler les âmes passées.

Son vrai nom fut oublié des livres d'histoire après une guerre où il s'opposa à l'alliance de Solaris et Glaciusse, il fut sceller pendants des siècle dans le dessert avec le peuple de Flamerra avant d’être libérer pendants l’age du Phénix
Il prit alors le nom du Faucheur

Le Faucheur maîtrise avec une habileté supérieure le feu et la destruction, capable de déchaîner des flammes infernales et de manipuler la foudre dévastatrice à volonté. En tant que Gardien et Dieu de la Mort, il régule les flux d'âmes et assure l'équilibre entre la vie et la mort, protégeant ainsi le monde des menaces obscures.

Révision #22
Créé 27 février 2024 20:39:16 par Kratos
Mis à jour 25 septembre 2025 07:16:21 par Saigetsu