Les divinités sont l’incarnation du concept de leur concept. Si la divinité meurt le concept associé disparaitra et inversement. Les dieux sont nommés ainsi par les mortels car ces divinités leurs sont généralement bénéfiques et bienveillantes. Contrairement aux démons qui incarnent des principes négatifs ou peu apprécié des mortels. Les dieux restent très en retrait des affaires des mortels, ils écoutent les prières de leurs fidèles et bénissent les plus remarquables. Les démons aiment interférer avec les mortels et aiment arpenter le plan terrestre.

Les divinités possèdent des êtres nommés anges qui les servent.

Les divinités vivent pour la plupart dans un domaine qu’il leur est propre et en dehors du monde physique des mortels. Le premier plan supérieur est le plan élémentaire (feu, eau, air, terre, équilibre) et au-dessus encore se trouve le plan spirituel (honneur, inventivité, justice, vie, harmonie). Siège au-dessus de tous les autres plans le trône de l’esprit. Le premier plan inférieur est le plan des maux inéluctables (pourriture, cataclysme, mort). En dessous se trouve le plan de la haine vivante (sang, sauvagerie, guerre). Le plus profond des plans est celui des maux de l’esprit (folie, luxure, peur/ténèbres, nuit). Deux autres plans complètent la carte planaire avec l’atelier de la discorde qui est un plan vagabond et qui se connecte de façon chaotique et irrégulière avec les autres. Et le plan de la magie qui est relié à tous les autres en même temps.

Dieux :

Phœnix : Dieu (asexué) de l’esprit. Considéré comme le roi des dieux. Le plus respecté parmi eux mais le moins prié par les mortels. Il ne possède pas d’ange à son service et est très passif.

Alocer : Déesse de l’honneur. Mère des kitsunes. Ses anges sont de grands chevaliers aux proportions épiques.

Foras : Dieu de l’inventivité. Père des gnomes et protecteur des gobelins. Ses anges sont des méchas.

Andromalius : Dieu de la justice. Père des nezumis. Ses anges sont des grands nezumis aux yeux bandés contrôlant des hordes de vermines.

Mira : déesse de la vie et de la luxuriance. Mère des oroshis. Ses anges sont des nagas dotés de quarte bras et de grande taille ainsi que des serpents colossaux.

Phré : Dieu de l’air et de la lumière. Père des avians. Ses anges sont de grands avians possédant une vraie paire d’ailes dans leur dos.

Halphas : Dieu de la terre. Père des nains. Ses anges sont de grands golems de pierre ou d’un minéral spécifique.

Amy : Déesse du feu. Mère des marches-flammes. Ses anges sont de grands élémentaires de feu ou de magma au forment diverses.

Andumias : Dieu de l’eau. Père des ondins. Ses anges sont des créatures humanoïdes possédant divers attributs d’animaux marins.(#cthulhu/dagon/hydra)

Andrealphus : Dieu de la magie. Ses anges sont des élémentaires de magie pure.

Valefor : Gardien de l’équilibre. Père des hauts elfes. Premier fils d’Andrealphus et élève de Phré, Amy, Halphas et Andumias. Ses anges sont des maîtres des éléments très puissants.

Byleth : Gardien de l’harmonie. Père des elfes sylvains. Deuxième fils d’Andrealphus, issu de l’union avec Mira. Ses anges sont des dryades, des ents ou des animaux magiques.

Forneus : Gardienne de la nuit. Mère des elfes noirs. Cadette d’Andrealphus et apprentis d’Andras et Volac. Elle combat les forces des ténèbres par les ténèbres. Ses anges sont des êtres de fumé dont la silhouette possède de larges ailes, on les nomme Marche Ombre.

Andras : Dieu de la destiné. Seigneur de Dirtowl. Créer par Phœnix pour guider les mortels. Andras n’a pas de réels anges. A la place il a la chasse sauvage, un groupe de héros devenus immortel lors du choix pour l’au-delà.

Dantalion : Le Dieu mort. Victime du Déicide du Marteau Corrompu qui lui a volé sa vertu divine. Ancien dieu des espoirs et des rêves. Père des dragons. Après être laissé pour mort il a été réparé par Oriax qui lui a mis des bras et jambes mécaniques.

Démons :

Astaroth : Démon de la pourriture et de la corruption. Père des slimes (Poi). Les slimes sont nés d’un météore lancé par Astaroth.

Paimon : Démon du sang. Père des vampires.

Caym : Démon de la sauvagerie. Père des loups-garous.

Gusoyn : Démone de la guerre.

Aguarès : Démone des cataclysmes (naturels).

Gaap : Démon de la luxure.

Murmur : Démone de la mort.

Balam : Démon de la folie.

Oriax : Démon de la discorde. Possède peu de serviteurs infernaux mais créer un très grand nombre d’artéfacts.

Volac : Démon des ténèbres et de la peur.