



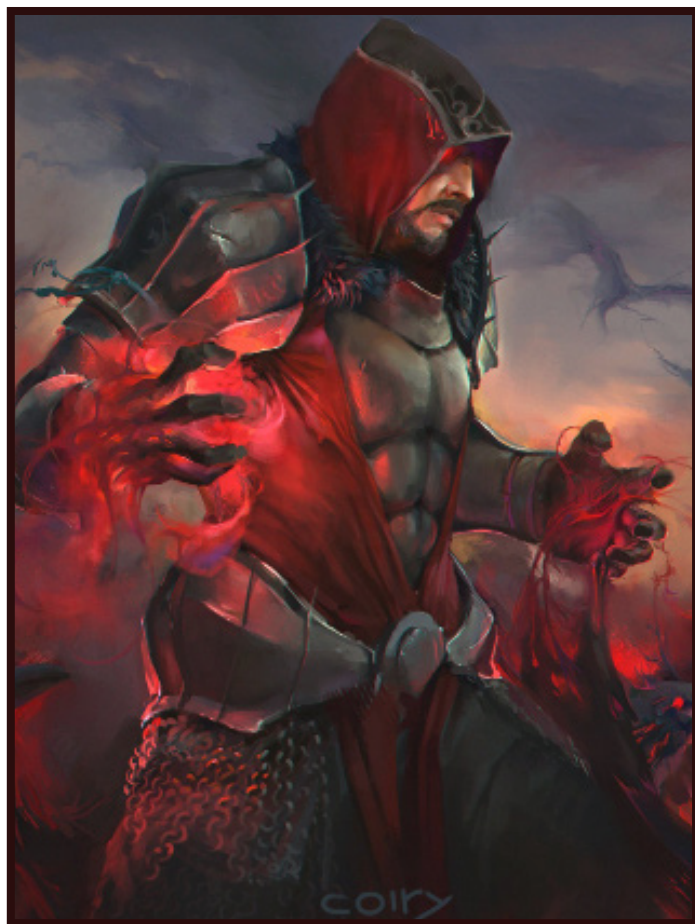
WORLD BUILDING:  
**ONEAR**

# LA MAGIE DU SANG

Dans l'univers d'Onear, la magie coule dans le sang de tous les êtres humains.

Ce sang perd rapidement sa magie au contact de l'air, mais il peut être conservé dans n'importe quel type de réceptacle, temps que ce dernier est hermétique.

L'utilisation de la magie est accessible à toutes personnes faisant don de sang humain et connaissant en tout points les mots à incanter pour lancer le sort voulu.



La rareté et la quantité de sang requise influencent la puissance et l'étendu du sort lancé, au même titre que la longueur de l'incantation.

Cependant, la mauvaise prononciation d'une formule magique retourne obligatoirement le sort contre son utilisateur.

Exemple d'incantation :

*“I Ruinë Intyë Vàsa Tenna Orë ”*

*“Que le feu te consume jusqu'au cœur”*

# LA SOCIÉTÉ

Le sang est aujourd'hui au centre de toutes les sociétés humaines. Il est notamment présente dans la politique, les structures et les échelles sociales. Grâce à sa capacité de conservation, le sang a, depuis le premier ère, une valeur monétaire, qui varie en fonction de sa rareté.



La plupart des sociétés vivent sous un système entre oligarchie et la monarchie. A la mort du souverain en place, seules les personnes de sang pur peuvent prétendre mériter une place sur le trône, mais une seule sera sacrée empereur.

Désormais, c'est le sang d'une personne qui détermine son rang social. Plus un type de sang est rare, plus les personnes qui le possèdent sont placées au-dessus des autres.

**Les sangs communs** : Les sangs les plus communs représentent un peu moins des trois-quarts de la population et comptent deux groupes sanguins différents et représente une sorte de classe ouvrière.

**Les sangs d'argent** : Représentant un peu moins d'un quart de la population, cette classe sociale est représentée par quatre groupes sanguins qui compose la partie noble de la société.

**Les sangs purs** : Ne représentant pas plus de 2% de la population et regroupant deux groupes sanguins, les sangs purs sont les personnes les plus hauts placés dans la société.

**Les sangs d'or** : Ce groupe sanguin ne représente qu'une infime partie de la population. Bien que rare, il ne détermine pas la classe sociale de son hôte, car ce sang provient d'une anomalie sanguine.

# LES CULTES

Dans cet univers, le terme de dieux ne définit pas un être divin, mais un humain doté d'une puissance bien supérieurs à celle des autres.

C'est par leurs actes que ces êtres hors du commun se voient attribuer le rôle de dieu et que d'autres humains leurs vouent un culte.

Grâce aux différents sacrifices réalisés en leurs noms, ces dieux gagnent en force, en puissance et en longévité, leurs permettant parfois de dépasser les limites de la logique.



Bien que certains rites paraissent brutaux ou même barbare, rare sont les cultes et les adorateurs jugés comme mauvais ou mal intentionnés.

Parmi les nombreux cultes qui prennent place dans le monde de Lokhuweth, il en existe deux qui se détachent du lot par le nombre de partisans, mais également par la tache reposant sur les épaules de leur divinité.

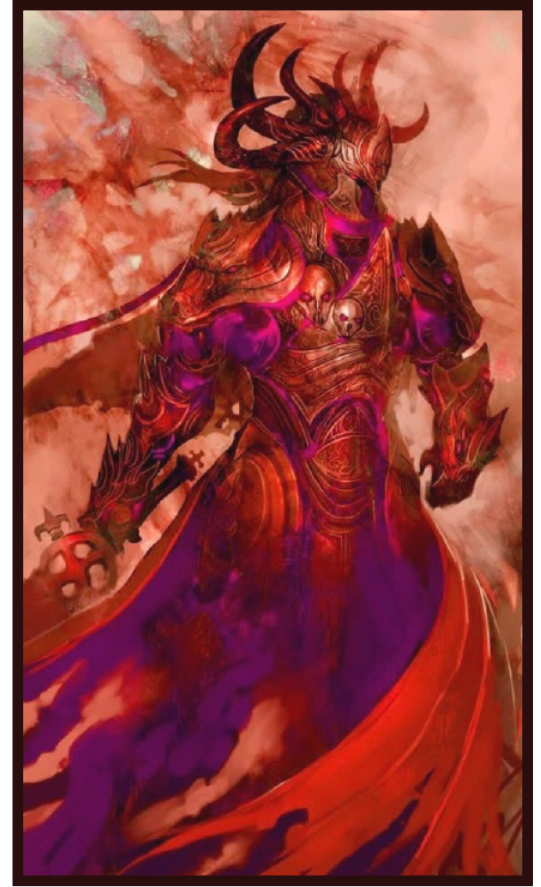
# LES DIEUX

## **ELKIN** - Dieu de la guerre et de l'au-delà

Ce dieu est présenté comme étant le dieu le plus puissant de tous les temps et le gardien de notre monde.

Revêtu de son armure en acier noir et accompagné des guerriers de l'au-delà, ce héros de sang voyagerait entre les dimensions, de l'aube jusqu'au coucher du soleil, affrontant les créatures avides de sang humain qui tenteraient d'entrer dans le monde des Hommes.

La nuit, ce dieu emmènerait les âmes des défunts dans le royaume des morts, afin de trouver de nouveau guerrier et festoyer jusqu'au petit matin.



## **KEYARIA** - déesse de l'attraction spirituel et de l'ambition.

Cette déesse est considérée comme étant la mère de tous les Hommes et à l'origine de toutes les relations humaines et de toutes les rencontres, qu'elles soient bonnes ou mauvaises.

Les légendes racontent qu'elle donnerait de la force et du courage pendant les moments de doutes et qu'elle serait là pour soutenir les personnes qui en auraient besoin.

On raconte qu'au cours d'une incantation en faisant don de son sang, on pourrait ressentir la présence de Keyaria, qui ferait don de son sang pour aider ses enfants.

# LES PERSONNAGES

## Mudreus Cuserat

Bien qu'issu d'une famille de sangs communs, Mudreus fait partie de l'infime poignet de personnes à posséder un sang d'or.

A cause de cette anomalie lui donnant des capacités hors du commun, Mudreus n'a jamais utilisé cette magie, car elle était jugée comme trop dangereuse par ces parents.

Cela-dit Mudreus veut d'en apprendre davantage sur son monde et sur les dieux qu'il a pour ambition de rejoindre et de dépasser. C'est pourquoi, aujourd'hui, âgé de 20 ans, Mudreus est devenu un chasseur de monstre, afin de parfaire sa magie.



## Inetha Kotrix

Bien qu'issue d'une famille de sangs purs, Inetha possède un sang commun. D'abord mise à l'écart, elle fut banni de sa famille et de la haute société. Inetha était devenu une enfant errante, avant d'être recueilli par des membres actifs de la rébellion.

Aujourd'hui, haineuse des hautes classes sociales, cette petite fille, tout juste âgé de 13 ans effectue des petites missions au nom de la rébellion pour trouver sa place dans un monde qui ne a jamais rien fait pour elle ni même tendu la main.

# LES PERSONNAGES

## Greri Okarius

Issue d'une famille de sang commun, Greri est une jeune femme de 36 ans ayant rejoint la rébellion quelques années après la mort de ces parents.

Actuellement haut placée dans le rang de la rébellion, Greri est à la tête d'un groupe de guerrier envoyé en première ligne en cas de bataille.

Aujourd'hui, Greri a pour ambition de mettre un terme à la guerre opposant les classes sociales, mais également d'en finir avec les inégalité qui plane sur ces dernières.



## Oldrius Bozexis

Bien que possesseur d'un sang pur, Oldrius est un chasseur de monstre et aussi loin qu'il s'en souvienne, il a toujours connu que cette vie, au cœur de la première génération de nouveaux chasseurs.

Malgré le sang requis pour réussir à vaincre ces cibles, Oldrius refuse de se servir du sang d'autrui pour accomplir cette tâche fastidieuse.

En plus d'être le plus ancien chasseur encore en vie du haut des ces 64 ans, Oldrius est devenu le mentor de Mudreus lui apprenant le maniement des armes ainsi que celui de la parole et du sang.