



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Mage : l'ascension > Aides de jeu > Factions >
Nephandi

Nephandi

jeudi 1er avril 2010

Le mal qu'ils incarnent dans le Monde des Ténèbres est plus insidieux que celui de la Technocratie. Même s'il se cache parmi les ombres, ne commettez pas d'erreur : il existe bien. Certains mages ont signé des pactes avec les forces de la corruption et échangé leur âme contre le pouvoir de commander aux suppôts de l'Entropie.

Ces murmures ténébreux séduisent autant les Technomanciens que les Maraudeurs et les mages des Traditions ; tous peuvent devenir ces êtres mi-humains connus sous le nom de Nephandi.

On emploie désormais ce terme pour décrire la faction de mages (et de ses alliés) qui apporte la corruption, le désespoir et la destruction. Les Nephandi ont beau dissimuler leur méchanceté sous

le masque de la gentillesse, ils n'ont qu'une ambition la déchéance universelle. La seule conception de l'Ascension qu'ils épousent, c'est la destruction totale de la réalité. Lorsque plus rien n'existera, lorsque l'univers entier sera détruit, on aura atteint à l'Ascension.

Mais ils évoquent rarement le sujet, si ce n'est pour brocarder les mages qui poursuivent cet idéal hors d'atteinte. Mieux vaut choisir des garanties de pouvoir, l'illumination véritable et le confort dans les rangs des Nephandi. Ne vivez pas dans la peur du mal, rejoignez-le et il vous protégera toujours. De pareils serments de dupes amènent certains mages à nouer des alliances avec l'Entropie par le biais de suppôts aussi étranges qu'affreux.