



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

Les traditions


jeudi 1er avril 2010

Avec les forces de la Technocratie, des Maraudeurs, et des Nephandi qui dirigent la réalité vers leurs visions extrémistes de l'Ascension, il ne devrait guère subsister d'espoir d'édification. Pourtant une voix s'élève, qui refuse de capituler. Une faction de mages continue de préserver les visions anciennes d'une Ascension glorieuse qui réunira illumination culturelle et accomplissement personnel. Cette faction se compose des neuf traditions de la magie ; chacune vient d'un milieu et d'un coin du monde différents.


Chaque Tradition a beau cultiver sa propre croyance sur l'Ascension, toutes s'accordent pour rejeter les conceptions et les objectifs des autres factions. Ce terrain d'entente leur permet de coopérer face aux Technomanciens, aux Nephandi et aux Maraudeurs. Les Traditions alliées contre leurs ennemis communs constituent une puissance non négligeable dans la Guerre d'Ascension.


Mais, même en oeuvrant de concert, les Traditions ne pèsent pas lourd face aux Maraudeurs incompréhensibles, aux Nephandi cauchemardesque et surtout aux Technomanciens tout-puissants. Leurs mages sont forcés de vivre dans les interstices et les ombres du monde pour échapper au Pogrom de la Technocratie, et redoutent de s'aventurer trop loin dans les Royaumes spirituels hantés par les autres factions.


Pourtant, même inférieurs en nombre, les mages des Traditions ne sont pas une force à prendre à la légère. Leur magie est la plus variée, la plus souple de toutes, et chaque individu se voit doté d'un potentiel dépassant celui de n'importe quel adversaire.


 Adeptes du Virtuel : Membres associés de la

Technocratie. Les Adeptes sont acceptés par les autres Traditions. Ils maîtrisent la Sphère de la Correspondance, que personnifie leur réseau informatique de cyber-réalité. Travaillant par et dans ce réseau en expansion, ils considèrent la technologie comme un moyen d'aplanir les barrières du réel.

 Cœur Céleste : Même s'il a beaucoup perdu de son influence au cours des dernières années, le Choeur garde toujours sa profession de foi : le Magnifique est la véritable origine et la véritable destination de l'Ascension. Ses membres qui vivent dans les labyrinthes des antiques cathédrales cherchent à percer le mystère de la Sphère de Prime, source de la création.

 Culte de l'Extase : Amoureux de la musique, de la danse et de l'art, ces mages intègrent la magie dans leur mode de vie. Le rock est leur création et leur passion. Leur quête les a amenés à maîtriser la Sphère du temps, pour mieux échapper au monde physique.

 Euthanatos : Mal comprise et vue avec méfiance par les autres, cette tradition est souvent considérée comme un culte de la mort. Ses membres emploient la Sphère de l'Entropie pour tuer et déstabiliser leurs adversaires.

 Fils de l'Éther : Nombreux sont ceux qui voient ces mages bizarres comme des rejetons des terribles Technomanciens. Ces savants fous, ces parasites qui se nourrissent des idées rejetées par la Technocratie, entendent créer une science qui suivrait la volonté du genre humain plutôt que de lui imposer la sienne. Ils sont les maîtres de la Sphère de la Matière, ce qui leur donne un contrôle important de la réalité physique.



✖ Fraternité Akashite : Ces adeptes monastiques des arts martiaux considèrent la magye comme une expression de leur éclat intérieur. Ils explorent la Sphère de Psyché pour expliquer la désunion perpétuelle entre le corps et l'âme. Bien que détachés des problèmes des Dormeurs, ces ascètes s'impliquent de plus en plus dans la Guerre d'Ascension car ils estiment que la Technocratie risque de détruire les dernières chances qu'a l'humanité d'atteindre l'Ascension.

✖ Onirologues : Les Onirologues qui maintiennent la tradition la plus reculée de la magye sur Terre sont des chamans dont la puissance n'a d'égale que le mystère. Ils sont les maîtres de la Sphère de l'Esprit et usent de leurs pouvoirs pour converser avec les grands esprits et deviner ainsi les secrets du réel.

✖ Ordre d'Hermès : Jadis souverains incontestés de la réalité, les membres de l'Ordre d'Hermès ont bien perdu de leur grandeur depuis le Moyen-Age. La magie du rituel et du calcul leur permet de rechercher la puissance ultime avec une extrême rigueur. A cette fin, ils ont maîtrisé la Sphères des Forces qui leur offre un pouvoir sur l'essence de l'univers.

✖ Verbena : Cette tradition antique qui se consacre surtout à la substance et au potentiel de la vie en étudie les éléments essentiels comme le sang et les autres fluides corporels. Ses membres se spécialisent dans la Sphère de la Vie afin de comprendre comment une vie mortelle peut surgir d'un monde sans vie.