

Nouvelle Ère - Maze

Son histoire

Maze, c'est le surnom d'un membre de l'Ordre d'Hermès, de la maison Thig. Son véritable nom est Randolph Carrington, mais c'est un nom qu'il n'utilise quasiment plus aujourd'hui. Randolph est né pauvre, d'une famille d'ouvrier dans le sud de Seattle. Dernier de trois enfants, il n'était pourtant pas chouchuté et subissait les railleries constantes de ses deux frères plus âgés. Randolph n'était pas un idiot et il aspirait à autre chose qu'une vie minable. Il aimait lire, passé du temps à écouter des histoires à la bibliothèque municipale et flâner dans les rayons "des grands", là où tout était tellement plus intéressant.

Mais le problème, c'est que ce comportement ne plaisait pas à ses parents. C'était du temps perdu ; selon eux. Plus d'une fois, Randolph a pris des claques pour ne pas s'occuper de la maison ou encore, de jouer inutilement alors que ses pauvres parents se tuer à la tâche. Ces derniers n'étaient pas exempts de tous vices, loin de là. Pourtant, Randolph fut soutenu dès son entrée en collège. Quelqu'un avait vu qu'il pouvait faire quelque chose de grand, de formidable. Il fut protégé de ses parents et vers la fin, ce mystérieux protecteur s'arrangea pour mettre Randolph en pension, loin de toute pression familiale. A partir de là, le jeune homme ne vit plus jamais ses parents, ce qui semble ne pas lui avoir manqué tant que cela.

Randolph découvrit les sciences et l'occultisme. Il se pencha avec dévotion dans la kabbale, tout en se passionnant pour l'informatique et l'univers virtuel. Son mystérieux protecteur, qui n'était autre qu'un membre de la maison Thig, le prit en charge et lui révéla des merveilles qui le conduirent à l'Eveil. Randolph cessa et Maze naquit. Très dévoué à l'Ordre d'Hermès et à la maison Thig, parce qu'ils avaient rendu sa vie magnifique, Maze fut frappé par la disparition des maîtres et du chaos ambiant qui en découlait. Cela ne pouvait continuer. Sa formation pas encore finit, il décida de reprendre les choses en mains et de construire le lendemain des Traditions. La Guerre d'Ascension était peut-être finie, mais la guérilla de la contestation allait commencer. Maze est un étrange leader. Petit à petit, il commence à réunir des amis et ne souhaite qu'une chose, former une nouvelle Cabale et redevenir un adversaire de la Technocratie.

Sa façon de penser

Maze est un optimiste et quelqu'un qui va de l'avant. Il ne faut pas laisser le monde aller à la dérive. La Technocratie est un terrible ennemi qui menace l'Humanité, mais les Nephandi sont toujours présents, prêt à vous sauter dessus au moindre faux pas. Conciliateur, il cherche à amener des fidèles dans sa lutte et veut rassembler les meilleures volontés qu'il soit. Il tente de dépasser les préjugés des Traditions les unes envers les autres, ce qui fait qu'il est on ne peut plus tolérant. Pourtant, dans sa façon, cela reste un être sévère et rigide à des principes. La différence avec les autres membres de sa Tradition est qu'il n'attend pas des autres qu'ils fassent pareils. Maze est quelqu'un de gentil et simple. Il sait que son enfance est en autre due à la Technocratie et il remercie tous les jours l'Ordre de l'en avoir sortit. Tout ce qu'il veut, c'est aider les Dormeurs et les libérer, afin qu'eux même fassent leurs choix.

Sa magie

En bon membre de la maison Thig, Maze est un véritable expert pour mélanger occultisme et techno magie. Toutefois, Maze est loin d'être un expert en Arts. Il s'est dédié à l'étude de l'Art Essentiae mais veut de plus en plus, en bon kabbaliste qu'il ait, s'intéresser au à l'Art Manium. Maze tire son pouvoir du réseau et du sephyroth. Les nombres ont aussi une forte puissance, bien car les formules magiques couplées avec des runes et des théorèmes mathématiques lui donne une puissance phénoménale. Il aime aussi les pentacles, surtout ceux de Salomon. Il en a beaucoup d'auto-enregistrer dans sa base de données de son ordinateur portable.

Ses objectifs

Maze ne rêve que d'une chose: redonner de l'espoir aux Traditions et empêcher que l'Humanité tombe entre les mains des technocrates. Il ne prétend pas posséder la véritable vision des choses, mais c'est au fonds de lui que celle de la Technocratie n'est pas bonne. Pour se donner les moyens, il cherche à nouveau à réunir du monde et devenir sage et fort. Pourquoi ne pas commencer pas créer une cabale ?

NATURE: Architecte ATT

ITUDE: Visionnaire

ESSENCE: Dynamique (Le labyrinthe dans lequel on se perd et où il faut faire les bons choix pour s'en sortir)

ATTRIBUTS: Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 5.

ABILITES: Conscience 3, Expression 3, Vigilance 1, Commandement 3, Etiquette 2, Conduite 1, Technologie 3, Informatique 3, Occultisme 4 (Kabbale), Linguistique 3 (Enochian, Latin, Grec, Hébreux), Sciences 4 (mathématiques).

SPHERES: Forces 3 (Formules magiques couplées), Correspondance 2 (Pentacles dans base de données, lignes géométriques), Prime 2 (Sephyroth).

ENTELECHIE: 3

VOLONTE: 7

HISTORIQUES: Avatar 3, Destinée 3 (Futur leader des Traditions), Librairie 2.

Description

Maze n'est pas spécialement beau, bien qu'il tente de faire attention à comment il s'habille. Assez grand, il est brun et possède des cheveux courts. Sa peau, notamment au niveau de son visage, porte des traces de maladies de peau qui ont dû mal guérir quand il était plus jeune. Pas très fort, sa personne est pourtant marquante et une fois qu'il a commencé à parler, il attire l'attention et on oublie peu à peu ses défauts physiques. Toute sa personne est résumée dans ses beaux yeux clairs, qui brillent d'une forte volonté.