



Les Maraudeurs

lundi 29 mars 2010

Les Maraudeurs fous sont la faction la plus mal comprise de la société mage. Ils incarnent jusqu'à la démence tout ce que les Technomanciens ne sont pas. Ils adorent le changement, le désordre, l'individualité. Ce sont des déments à l'humour noir dont les visites sporadiques sur la Terre causent des accrocs au tissu normal de la réalité. Lorsqu'ils apparaissent, le hasard gouverne et la destruction suit bien vite.

Ils voient en l'Ascension un succès personnel. Ce qui convient à une personne spécifique convient à l'Ascension, et au diable les gêneurs. Ils se moquent de la société, même si les individus constituent autant de sujets d'expérimentation idéaux. Les Maraudeurs tiraillent le réel en tous sens pour découvrir de meilleures façon de le manipuler sans subir les conséquences auxquelles les autres mages doivent faire face. En quête de leur Ascension, ils ne reculent devant rien pour acquérir savoir et pouvoir. Mégalomanes au dernier degré, ils pensent que seule la maîtrise absolue de la réalité permet de

faire Ascension.

Cette avidité de pouvoir personnel condamne la plupart des Maraudeurs à la folie furieuse. Chacun vit dans Sa vision déformée de la réalité, qu'il a créée mais ne peut pas toujours contrôler. Ils sont tellement éloignés des autres mages qu'ils ont perdu toute conception saine du réel.

On les voit rarement sur Terre, les Technomanciens l'interdisent car les Maraudeurs, qui symbolisent le désordre, et le mérite individuel, sont tout ce qu'ils haïssent. Lorsque les Maraudeurs apparaissent sur Terre, la Technocratie les attaque, et les combats sont sanglants. Ces batailles bannissent les Maraudeurs de la réalité physique terrestre, mais obligent les Technomanciens à lécher leurs plaies et à réparer un réel chamboulé par le conflit.. Naturellement, les carnages occasionnés parmi les malheureux Dormeurs pris à partie sont souvent atroces. Les Maraudeurs se cantonnent normalement à l'Umbrage Proche.