



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Chill > Aides de jeu > Background > **Les Bannis, une nouvelle organisation secrète**

## Les Bannis, une nouvelle organisation secrète

samedi 16 juillet 2005, par [Kereran](#), [Rax](#)

### Une nouvelle organisation

Lorsque les joueurs pratiquent un peu trop la méthode du « *On tire d'abord, on pose les questions après* », l'organisation qui les emploie (la SAVE dans Chill) , rejetant de telles méthodes, peut parfois décider d'expulser purement et simplement des agents trop impulsifs. En effet, à quoi cela sert-il de combattre un ennemi s'il faut pour cela lui ressembler, et finalement devenir ce que l'on redoute le plus...

Au début, ces « Bannis » se contentaient de finir leurs jours à l'asile, ou bien ils disparaissaient de façon étrange ou "accidentelle". Se retrouver seul face à un monde rempli de créatures hostiles tout en connaissant leur existence est un rôle peu enviable, et surtout très peu viable...


C'est à partir des années 80 que certains de ces ex-agents, du moins ceux qui avaient survécu, ont décidé de se réunir en une autre organisation : les Bannis. La SAVE n'a pour l'instant que très peu, sinon aucune connaissance sur cette nouvelle organisation (il serait d'ailleurs intéressant de confronter des joueurs, au cours d'une enquête ou d'une campagne, à ces personnes que l'on croyait disparues). Cependant, il serait faux de penser que l'on a là un sorte de deuxième SAVE, ou même une simple organisation de récupération...

### La SAVE, en bref...

La Societas Argenti Viae Eternitata (la société éternelle des chemins d'argent) est régie par une éthique, un code de conduite devant être suivi par tout agent sous peine d'exclusion. Celui-ci, relativement simple, peut être résumé en quatre points principaux : la *dévotion*, la *discrétion*, le

*respect* et l'*efficacité*.

*Dévotion* tout d'abord, envers la SAVE : l'importance du combat contre l'Inconnu doit justifier un dévouement entier des agents à la société. Ce premier point est le plus souvent respecté dans une large mesure.

 La *discrétion*, ensuite, est primordiale : sous peine d'être détruite, la SAVE et à fortiori ses agents doit rester secrète, et doit pour cela être aussi discrète que possible. Les buts de la SAVE, l'identité de ses agents, leurs activités ou la localisation des agences doivent rester secrets à tout prix. Cette directive est une des deux principales causes d'exclusion d'un agent : nombre de personnes impulsives ou incontrôlables finissent par se faire remarquer, à tel point qu'il vaut mieux pour la SAVE de les renvoyer avant que toute la société soit mise à jour. Une fois renvoyé, un agent disparaît souvent d'une manière ou d'une autre, emportant avec lui ses connaissances...

Le *respect* concerne essentiellement le respect humain : la SAVE tient à ce que ses agents ne perdent pas de vue que leur but final est de protéger l'humanité. Il semble donc logique qu'aucun agent, en aucun cas, ne doive porter atteinte à autrui. Pas d'interrogatoire "musclé", pas de violence injustifiée et encore moins d'agression ou de meurtre. Un homme représentant un danger pour les autres n'a pas sa place au sein de la SAVE. C'est là un autre problème pour la société secrète : ses agents sont habitués à côtoyer l'horreur, et beaucoup d'entre eux ne peuvent le supporter, même si les apparences suggèrent parfois le contraire. Plusieurs agents sont exclus de la SAVE à l'issue de psychoses plus ou moins graves.

L'*efficacité*, enfin, réside dans la réussite des missions, dans la capacité à glaner des informations sur l'Inconnu, et à le combattre tout en restant en vie. Une règle respectée par la quasi-totalité des agents encore en vie.

Ces quelques règles permettent de préciser la nature des personnes renvoyées de la SAVE, et donc de savoir qui peut entrer dans l'organisation des Bannis. Même s'il est presque impossible de tracer un portrait "type" de l'agent des Bannis, on peut trouver quelques traits propres à certains personnages : l'insensibilité, la violence, l'instabilité mentale, la mégalomanie, la recherche du pouvoir... Dans la majorité, les agents des Bannis sont à peu près aussi « *normaux* » que ceux de la SAVE : la plupart sont juste peu soucieux des règlements et moins rigoureux. Mais il existe également une minorité d'agents « à problèmes », dont certains se trouvent même aux postes les plus importants de l'organisation.

C'est pour cette raison que Les Bannis forment une organisation beaucoup plus hétéroclite que la SAVE, et l'on peut trouver au sein d'un groupe de Bannis des agents très différents et souvent complémentaires. À la différence de la SAVE, Les Bannis ne sont pas aussi regardant sur les travers de leurs agents : leurs personnalités peuvent donc s'exprimer plus librement. Les esprits froids et calculateurs auront le loisir de manipuler les autres pour le bien d'une enquête ou leur profit personnel ; les personnages violents exploiteront leurs talents pour s'occuper des basses besognes ; les agents les plus puissants (par exemple, les sorciers) se chargeront plus volontiers de travaux plus ambitieux.

### **Les Bannis : les grandes lignes**

Tout d'abord, l'importance de cette organisation n'égale pas celle de SAVE, principalement en raison des moindres effectifs (un dixième de ceux de la SAVE). D'un autre côté, cela rend l'organisation plus difficile à repérer. Les moyens financiers sont par contre proportionnellement plus importants : des hommes qui se savent condamnés engagent plus facilement de l'argent dans ce qui représente leur

seul but, c'est-à-dire le combat contre l'Inconnu et contre tout ce qui peut se mettre sur le chemin de l'organisation (par exemple la SAVE, dans certaines situations). En outre, Les Bannis sont à la tête de plusieurs activités intéressantes et plus ou moins légales, qui peuvent fournir de fortes sommes d'argent. Cela va des sociétés de sécurité aux firmes de haute technologie (ordinateurs) en passant par la fabrication et la vente d'armes. Étant donnée la relative facilité avec laquelle certains agents arrivent parfois à se procurer des équipements militaires, il ne serait pas non plus impossible que certains trempent également dans le trafic d'armes.

Cette puissance financière de l'organisation fait qu'en plus du matériel conservé par les agents à leur départ de la SAVE, les Bannis bénéficient de stock d'armes et de matériel de qualité, et en quantité raisonnable mais suffisante. En outre, ces moyens ont permis la création et le devenir d'une section d'intervention qui sera détaillée plus bas. L'agent des Bannis « *type* » possède donc un matériel standard d'observation (appareil photo, pellicules...), d'écoute (micro-émetteur et récepteur, dictaphone), et de défense (revolver cal. 45 semi-auto et munitions diverses).

Pour ce qui est des informations sur l'Inconnu et l'occulte en général, elles sont aussi complètes dans les deux organisations : les fichiers de la SAVE ont été piratés ou autrement dupliqués par les Bannis, qui y ont ajouté leur propres connaissances (ils ont d'ailleurs répertorié des créatures encore inconnues des services de la SAVE). L'infiltration de la SAVE n'a pas été très difficile à réaliser, et le grand nombre de sorciers au sein des Bannis leur assure des connaissances approfondies dans le domaine de l'occulte.

Mais la plus grande différence entre les deux organisations réside dans l'éthique : si la SAVE respecte toujours les coutumes et les hommes des régions que traversent les expéditions et essaie d'être la plus discrète possible, les Bannis n'hésitent pas à tout mettre en oeuvre pour arrêter l'Inconnu, même si cela implique la perte de vies humaines. Les Bannis ne laissent jamais de témoins, même

innocents, préférant créer des "accidents" ou les faisant taire d'une manière ou d'une autre. En réalité, le but des Bannis n'est pas tant de protéger les hommes que de détruire le plus possible les créatures de l'Inconnu. Ce qu'ils font avec un succès certain : ils y perdent en humanité, mais leur efficacité est incontestable.

En règle générale, les investigateurs des Bannis sont bien formés aux armes, ce qui évite un peu les pertes en mission. Mais les agents de cette autre société secrète ne sont pas tous des brutes épaisses. Ils sont, disons... plus instables. Après avoir combattu l'Inconnu dans les rangs de la SAVE, après plusieurs années passées à côtoyer l'horreur et l'innommable, les névroses et les psychoses sont relativement fréquentes chez les agents. Et même pour cette organisation de « récupération », certains cas sont trop incontrôlables pour évoluer dans la société avec une arme à portée de main. Cependant, plutôt que de les expulser à nouveau, les dirigeants des Bannis ont décidé de les utiliser à des fins moins diplomatiques : c'est ainsi que naquit une nouvelle section d'intervention, les « *Fous Furieux* » (voir plus bas).

L'organisation des Bannis est aussi beaucoup plus sommaire que celle de la SAVE, même si l'agencement global est similaire. En raison de leur faibles effectifs, ils ont plus tendance à se regrouper dans les grandes villes : Paris, New-York, Los Angeles, Chicago, Le Caire, Londres. Dans toutes ces villes, ils possèdent un QG souvent couvert par une entreprise factice. Ces QG servent de lieux de concertation (grandes réunions plusieurs fois par an), de bibliothèques (bases de données informatisées) et de centre d'entraînement au tir et au combat pour ceux qui le désirent. On y compte en moyenne 15 à 25 agents en temps normal, et plus de 50 lors des grandes réunions. Dans les villes plus petites des USA, de France et d'Angleterre, les agences sont déjà plus modestes : il s'agit souvent d'un local d'où sont accessibles les bases de données par ordinateur. Lors d'un envoi en mission, un coordinateur convoque les agents disponibles par courrier (sous l'apparence d'une lettre parfaitement ordinaire), puis donne une confirmation par téléphone (par précaution) juste

avant le rendez-vous. Les convocations sont faites chez le coordinateur lui-même, ou dans tout autre lieu discret.

Un dernier détail : personne n'est jamais expulsé de cette organisation. Pourquoi abandonner une personne qui sera dès lors promise à une mort certaine ? Autant se charger de son sort soi-même : on est sûr du résultat, et cela pousse les autres agents à faire attention à ce qu'ils font...

## Les agents

Les agents des Bannis sont difficiles à décrire dans leur ensemble, en raison essentiellement de leur diversité. Immanquablement, il s'agit de personnages ayant une certaine expérience (en raison de leur précédente appartenance à la SAVE), avec tout ce que cela peut laisser comme trace dans une personnalité. Certains, et même la majorité ont des comportements chaotiques qui ont motivé leur renvoi de la SAVE. Sans pour autant être de dangereux sociopathes, ce sont des personnes qui n'aiment que rarement recevoir des ordres ou suivre des règlements. Chacun possède ses motivations pour appartenir à l'organisation, mais les principales sont la survie (ne pas affronter les dangers seul mais en groupe), la volonté de détruire l'Inconnu (nombreux sont ceux qui cherchent à s'en venger), le besoin d'action (pour certains téméraires) ou la recherche du pouvoir (pour les sorciers essentiellement). En règle générale, les Bannis nourrissent aussi à l'égard des agents de la SAVE un mépris, sinon une haine indéniable.

La masse principale des agents de cette organisation n'étant au fond pas radicalement différente de la SAVE, il convient peut-être de s'attacher un peu plus aux agents particuliers, ceux que l'on ne trouvera nul part dans la SAVE, et qui font l'originalité des Bannis...

## Ce sont des fous...

Comme il a été dit plus haut, les Bannis comptent dans leurs rangs nombre de névrosés, voir pire. Certains sont simplement violents et impulsifs, d'autres développent plusieurs formes de phobies...

Mais quelques agents possèdent de réelles psychoses, autrement plus graves et parfois très difficiles à percevoir au premier abord : obsessions, hallucinations, dédoublements marqués de la personnalité, pulsions meurtrières... Plus que de simples handicaps servant à amasser des points lors de la création de personnage, il s'agit là d'une véritable mine d'or en matière de background et de roleplay. Un personnage atteint de problèmes mentaux est plus difficile, mais aussi beaucoup plus intéressant à jouer. Il peut en outre être l'objet de quelques *astuces* de la part du MJ : si le personnage n'est pas conscient de ces problèmes, pourquoi le joueur devrait-il l'être ? Ne précisez pas à un joueur que son PJ est mégalomane : augmentez ses caractéristiques et compétences de 10 ou 20% sur le papier et appliquez un malus de 10 ou 20 % à tous ses jets de dé : le joueur présumera des forces de son personnage exactement comme son personnage lui-même le ferait.

Mais les psychoses inconscientes ne sont pas les seules : il en existe d'autres qui affectent le comportement conscient du sujet. Certains agents, à force de combattre les créatures de l'Inconnu, finissent d'une certaine manière par se considérer comme leur ego. Ils adoptent un comportement méprisant, violent et même meurtrier envers les hommes, deviennent totalement insensibles, sadiques. Il sont pris d'une sorte de respect pour les êtres de l'ombre, tout en enviant leurs pouvoirs mais sans avoir le moyen de les égaler. S'ils finissent parfois par les détruire, c'est en réalité plus par excès de jalousie et par rivalité que pour défendre l'humanité. Lorsqu'une créature suffisamment puissante rencontre de tels agents, il n'est pas impossible qu'elle les corrompe en leur octroyant certains pouvoirs, acquérant ainsi de nouveaux serviteurs. Si l'organisation se rend compte de tels pactes, elle n'exécute pas immédiatement l'agent en question : elle tente d'abord de voir si cet agent peut encore être exploité ou non, puis prend les mesures conséquentes.

Étant donné l'éventail de maladies mentales qui peuvent toucher un PJ ou un PNJ, il ne s'agit pas d'en faire une description exhaustive : pour illustrer

les psychoses de certains agents des Bannis, le mieux est peut-être de donner deux exemples particuliers de PJ : *H. Turturro/Samuel* et *Carl Rain*.

- *H. Turturro/Samuel*

H. Turturro était un détective privé anglais engagé par la SAVE alors qu'il venait de rencontrer l'Inconnu pour la première fois, au cours d'une enquête. Il s'agissait alors d'un personnage ayant une aversion pour la violence et préférant la réflexion à l'action. Ses méthodes d'investigations connurent plusieurs succès au sein de la SAVE, et il réussit avec son groupe à mettre en échec quelques créatures de l'Inconnu. Au fur et à mesure de sa progression, il rencontrait toujours plus de meurtres et d'horreurs, et mettait d'autant plus d'ardeur dans son combat contre l'ombre. Mais sous des abords d'altruiste solidement ancré dans ses convictions se cachait une personne inconsciente de ses propres faiblesses et de ses propres pulsions. Et toutes les visions d'horreur qui s'accumulaient dans cet esprit devaient bien finir par resurgir à un moment ou un autre.

Les véritables problèmes commencèrent pour H. Turturro lorsqu'un meurtre atroce fut commis dans l'hôtel dans lequel il résidait. Aussitôt, et malgré les multiples trous de mémoire dont il était alors victime, il commençait ses investigations, qui lui suggéraient qu'à priori, le meurtrier était parfaitement humain. Il finissait même par trouver l'arme du crime : un couteau, qui se trouvait dissimulé dans sa propre chambre, et portait ses propres empreintes ! Ne comprenant pas encore ce qui se passait avec exactitude, il rechercha l'histoire de l'arme, et il vit que l'acheteur correspondait parfaitement à sa description. Indéniablement, il avait tué cette personne, ce dont il n'avait pourtant aucun souvenir. Il se savait dès lors victime d'un dédoublement de la personnalité, et qui plus est cette autre personnalité correspondait exactement à tout ce qu'il ne voulait pas être. Il décidait de quitter la SAVE et de s'isoler dans un endroit perdu, mais fut contacté par les Bannis qui avaient suivi son cas avec attention.

Actuellement, le détective H. Turturro et Samuel

(son autre personnalité) sont au service des Bannis, avec chacun de bonnes raisons d'en faire partie. Un suivi psychologique au sein de l'organisation permet de faire cohabiter les deux "*personnes*" de manière plus efficace, et des expérimentations en cours visent à permettre l'alternance contrôlée des deux personnalités. Il est à noter que les deux personnalités, complémentaires, se rapprochent de plus en plus, et les différences entre H. Turturro et Samuel s'estompent de manière sensible et progressive...

- *Carl Rain*

Carl Rain était un militaire américain, vétéran du Vietnam à la "retraite". Il était rentré dans la SAVE après avoir manifesté des dons psioniques qu'il apprit par la suite à contrôler. Très vite, sa sagacité, son courage et son efficacité sur le terrain en firent un agent réputé. À la tête de son groupe, il réussissait un nombre impressionnant de missions, avec à chaque fois une bonne maîtrise des situations même les plus critiques. Trois ans après son engagement, il fut confronté à la plus terrible des créatures qu'il devait rencontrer : un démon dont la seule raison d'être, la seule vocation et le seul but était de créer la souffrance autour de lui. Apôtre de la torture, la créature était capable de faire survivre ses victimes au delà du possible, pour infliger des supplices dépassant l'imagination (pour se faire une idée plus précise, voir la série des films "*Hellraiser*"). Lorsqu'il avait rencontré la créature, Carl se trouvait parfaitement impuissant : le démon était immunisé à toute attaque physique ou mentale, et ne pouvait être renvoyé dans l'Inconnu qu'à l'aide d'un artefact particulier. Lors de la confrontation finale, le groupe de Carl Rain fut décimé, le démon renvoyé dans l'Inconnu, et seul Carl en réchappa. Et si sa chaire devait garder à jamais le souvenir de l'affrontement, l'esprit de Carl fut encore plus atteint...

En réalité Carl fut victime d'une forme assez classique de paranoïa : après avoir été choqué par sa rencontre avec le démon, il tenta de refouler tous les souvenirs s'y rattachant en se convainquant que le démon avait bien été renvoyé dans l'Inconnu (ce qui était le cas). Mais inconsciemment, l'esprit de

Rain nourrissait la crainte de voir le monstre revenir, ce qui était à l'origine de cauchemars et d'hallucinations. En outre, les pouvoirs de Carl, utilisés de manière inconsciente, rendaient ces hallucinations d'autant plus réelles. Par exemple, Carl pouvait rêver qu'il était torturé par la créature et se réveiller avec des blessures bien réelles (utilisation du pouvoir psionique *blessure*).

Ce fut quelques temps après l'affrontement, Carl Rain commença à rêver du monstre : celui-ci lui assurait qu'il était bien vivant et prêt à finir ce qu'il avait commencé. Carl était terrorisé, bien qu'assez incrédule : il avait vu la créature disparaître de ses propres yeux plusieurs semaines auparavant. Puis, ses rêves devinrent de plus en plus fréquents, à tel point qu'il ne dormait presque plus. Plusieurs tests psychologiques effectués par la SAVE conclurent que l'agent Rain n'avait plus sa place dans l'organisation.

Peu de temps après, Carl Rain fut recruté par les Bannis. Avec un nouveau départ, il espérait se séparer de ses peurs passées. Après tout, comme il l'admettait lui-même, tout cela était sûrement le fruit de son imagination. Mais les rêves revenaient toujours, et rejoignaient désormais de temps en temps la réalité : Carl était parfois victime d'hallucinations. Inconsciemment, il faisait tout pour rendre ses visions réelles, allant jusqu'à utiliser ses pouvoirs contre lui-même et à s'auto-mutiller sans s'en rendre compte. La situation continua à se dégrader.

Deux ans après avoir été engagé par les Bannis, l'agent Carl Rain était totalement obsédé par ses visions : son esprit, en proie à une peur panique perpétuelle, était incontrôlable. Carl finit par ne plus avoir en tête que le retour du démon, ce qui, ironiquement, y était propice. D'ordinaire, la peur d'un seul homme ne suffirait pas à invoquer une créature aussi faible soit-elle. Mais celle d'un psioniste d'exception dans l'état mental de Rain s'avéra presque suffisante pour ramener l'objet de sa peur sur Terre. Il parvint finalement à entrouvrir une porte sur l'Inconnu, ce qui permit au démon de renaître brièvement et de l'emmener avec lui. Comme le démon l'avait promis, l'agent Rain connu



les pires tortures, et ses lamentations devaient s'entendre pendant encore des siècles après son arrivée dans l'Inconnu.

L'organisation n'a quant à elle pu trouver aucune explication satisfaisante à la disparition de l'agent Rain.

### **Les sorciers : un atout puissant**

Les sorciers occupent au sein du monde de Chill une place assez particulière, à mi-chemin entre l'Inconnu et le monde humain. Ils ne peuvent être considérés comme des créatures de l'ombre, mais ne sont pas non plus tout à fait humain, du moins au sens mortel du terme. De par leur pouvoirs, tous les sorciers sont potentiellement immortels : ils peuvent vaincre la maladie comme le vieillissement. Mais chaque médaille ayant son revers, les sorciers n'ont pas non plus une existence rêvée : de par leur pouvoirs, ils peuvent, avec l'âge et l'expérience, remettre en cause les forces de l'Inconnu et rivaliser avec la plupart des créatures de l'ombre. C'est pour cette raison que pour ceux qui n'ont pas choisi d'être esclaves des ténèbres, la vie se résume à se dissimuler parmi les mortels et à tout faire pour survivre, tant bien que mal.

On comprend donc pourquoi d'aucuns décident de rejoindre les rangs de la SAVE : l'organisation leur apporte une certaine protection et un soutien non négligeable. En retour, ils apportent à l'organisation leur puissance peu commune, et qui peut parfois faire la différence dans le combat contre l'Inconnu. Mais un sorcier, même s'il décide de ne pas accepter le rang d'esclave de l'Inconnu et donc de le combattre, reste un sorcier. Un être qui méprise l'humanité et ne cherche qu'à développer ses pouvoirs. Et il n'est pas rare qu'en raison de leur nature même, certains mages ayant rejoint la SAVE en soient ensuite expulsés.

L'organisation des Bannis correspond beaucoup plus au caractère et aux ambitions des sorciers : eux aussi, tant qu'ils n'ont pas été asservis par l'Inconnu, veulent le détruire et prendre sa place. Ce qui ne semble pas déranger les dirigeants des Bannis... L'engagement des mages au sein de l'organisation

tient en fait d'une alliance, d'une exploitation réciproque : les sorciers utilisent l'organisation pour éliminer ses "concurrents" et gagner plus de pouvoir, mais ils mettent en même temps leurs capacités au service des Bannis. Et si l'organisation des Bannis sait très bien qu'une telle alliance peut se révéler très dangereuse, elle sait aussi que la chute de l'Inconnu et l'avènement des sorciers n'est pas pour tout de suite.

#### *- Sorciers : l'ascension...*

La part des jeteurs de sorts dans l'organisation, bien plus importante que dans la SAVE, s'est vite réunie en une communauté très secrète. Rien d'officiel, pas de réunions régulières, mais néanmoins des liens, des contacts établis entre les différents sorciers des Bannis. Même si cela leur apportait, les sorciers ne pouvaient supporter l'idée d'être dirigés par de simples humains. Et étant donné leur nombre, il était possible pour eux de prendre des places importantes dans l'organisation. C'est ainsi que naquit le premier complot destiné à voir l'avènement des jeteurs de sorts au sein des Bannis. Il avait pour support principal cette faction de sorciers ambitieux qui s'était donné le nom de *seigneurs gris*, et à la tête desquels on trouvait quatre puissants mages : le maître des songes, celui des éléments, celui de la destruction et la maîtresse des illusions. Par la force, ces quatre personnes suivies des autres seigneurs gris auraient pu sans doute arriver à leur but. Mais après la mort des dirigeants, peu d'agents auraient voulu les suivre, si bien que ce « coup d'état » au sein de l'organisation n'aurait fait que la détruire. Il leur fallait donc agir dans l'ombre, ce qui n'était d'ailleurs pas un grand problème pour eux. En réalité, rien n'aurait dû s'opposer à leur volonté, et l'échec n'aurait même pas dû être envisageable.

Cependant, les seigneurs gris et leur entreprise faillirent être réduits en cendres, et ce essentiellement en raison des tensions et des désaccords qui régnaient entre les quatre maîtres. Tous voulaient le pouvoir, mais aucun ne voulait évidemment le partager. Le plus arrogant d'entre eux, et aussi le moins enclin à faire des concessions, était le maître de la destruction. Peu importe ce

qu'il revendiquait et qui il était vraiment : il fut tué par « accident » après une discussion houleuse avec les autres maîtres. Cette mort accidentelle pour le moins suspecte attira l'attention en haut lieu sur les mages, même s'il ne s'agissait alors que de simples doutes, d'une légère suspicion (les morts soit-disant accidentelles sont courantes chez les personnes qui combattent l'Inconnu).

Cette conspiration visant à remplacer les dirigeants a été découverte quelques temps après sa conception, et de manière assez anodine. Un mage appartenant à un groupe d'agents particulièrement soupçonneux éveilla la curiosité de ses confrères en s'absentant lors d'une mission importante, sans raison apparente. Il fut suivi à son insu, et amena de simples agents jusqu'à l'une des plus importantes réunions de sorciers. Lorsque les dirigeants des Bannis furent au courant de ce type de réunion, il leur suffit alors d'infiltrer l'un de ces rassemblements pour en comprendre le but. Ceci ajouté à la disparition récente d'un mage confirma les quelques doutes des dirigeants. Une enquête fut ordonnée, et une équipe d'élite finit par mettre à jour la conspiration.

Il ne fallut pas longtemps aux dirigeants pour prendre des mesures préventives, à travers ce que l'on devait appeler plus tard le *grand nettoyage*. Les dirigeants, acceptant assez mal de telles ambitions, ont engagé l'équipe d'intervention (voir plus bas) pour liquider les gêneurs. Pris par surprise, un dizaine de sorciers furent ainsi révoqués d'une -voire même de plusieurs- balles dans la tête, ce qui coupa court à leurs éventuelles contestations. A noter qu'après cette action assez peu discrète, les dirigeants ont réellement demandé un grand nettoyage (des sols, des murs, des plafonds...).

Les Bannis au courant de l'affaire sont tous persuadés qu'aujourd'hui, tout est rentré dans l'ordre. Ce qui est vrai, à ceci près que les trois des sept principaux dirigeants de l'organisation sont des sorciers, ayant assassinés les précédents et pris leur apparence (ainsi que leurs connaissances, ce qui les rend presque impossible à démasquer). Sans le savoir, toute une part de l'organisation est dirigée par un poignée de mages arrogants et assoiffés de

pouvoir, qui tirent les ficelles, dans l'ombre. Mais les dissensions et les rivalités existant entre eux pourraient bien finir par mettre un terme à cette association. Actuellement, la communauté secrète des mages des Bannis a disparu, laissant place à des individus isolés et peut-être ainsi, plus contrôlables. L'organisation a également décidé, depuis le grand nettoyage, que les sorciers devraient être tenus à l'écart des problèmes internes, et en connaître un minimum sur l'organisation même. Pour l'instant, les trois mages faisant partie des dirigeants n'ont pas jugé utile de reformer une communauté rassemblant leurs semblables. Leur influence sur la direction des Bannis est à l'origine de la recherche de plusieurs objets de pouvoirs ou anciens manuscrits.

L'activité des sorciers au seins des Bannis est très variable. Ils peuvent être placés au sein d'un groupe pour une enquête tout à fait "banale" (quoique la notion de banal en ce qui concerne l'Inconnu soit discutable...), ils sont parfois utilisés comme soigneurs (à cause de leurs pouvoirs de régénération et de guérison), comme protecteurs ou même comme hommes d'action. Quoiqu'il en soit, il n'y a jamais plus d'un sorcier au sein d'un même groupe. Et bien qu'assez incontrôlables, ces agents un peu particuliers sont un atout majeur pour l'organisation.

### Les Fou-Furieux

On serait peut-être tenté de rapprocher les Bannis de la SAVE, en comparant les *Fou-Furieux* à sa structure jumelle, la MOR (Meurtres, Offensives et Répression, équivalent du SWAT ou du GIGN). Ce serait commettre une énorme erreur : rien, à part le rôle (combattre, au sens physique du terme) ne rapproche ces deux sections. La MOR procède dans l'ordre et la discipline, alors que la section d'intervention des Bannis agit comme une meute de chiens enragés, sous l'effet du *Sérum*. Ce nom relativement commun et peu parlant désigne en réalité une substance composée d'excitants et de stimulants divers, permettant l'accès à un état proche du beserk. Peu de gens connaissent son existence, et surtout très peu connaissent ses origines. Il semblerait que le Sérum ait été mis au



point par des chercheurs d'ex-URSS recyclés comme beaucoup dans l'armement bactériologique, à la demande de l'organisation. Il en résulte un produit dont les effets sont dangereux et même parfois mortels, d'où une utilisation presque exclusive par les Fou-Furieux : eux seuls sont suffisamment atteints sur le plan mental pour y trouver un intérêt suffisant.

Après avoir suivi un traitement intensif de deux mois pour permettre à l'organisme d'assimiler le Sérum, les Fou-Furieux passent leur temps à développer leur compétences martiales. Le lieu de ces entraînements est le plus souvent un vieil entrepôt désaffecté ou tout autre lieu à l'écart de la population.

Une fois sur le terrain, ils absorbent une forte dose de cette substance et entrent dans un véritable état de furie pour une durée de 2D10 minutes. Arrivés à ce stade, ils ignorent la peur et la douleur, et cherchent à détruire l'ennemi par tous les moyens. Il est à noter que pendant leur préparation, les Fou Furieux apprennent à maîtriser autant que possible leur comportement sous l'influence du Sérum. C'est pourquoi ils peuvent, la plupart du temps, utiliser une arme de tir avant de passer au contact, causant ainsi un maximum de dommage à l'ennemi. C'est aussi pour cette raison qu'il est assez rare de voir deux Fou-Furieux s'entre-tuer par mégarde en se trompant d'adversaire.

Leur armes, bien qu'assez courantes, restent d'une efficacité redoutable : fusil à pompe de gros, très gros calibre et une arme de mêlée lourde (qui a dit que le grobillisme n'avait rien de satisfaisant ?).

En terme de règles, rajoutez-leur :

- la moitié de leurs points de résistance (capacité à endurer les chocs, ou endurance dans certain jeu).
- le quart de leurs points de blessure (capacité à

encaisser des blessures importantes, ou points de vie dans beaucoup de jeux).

- 2D10 points de force (sur un maximum humain de 90%) et augmentez de façon substantielle les dégâts au corps à corps et avec les armes de mêlée.

Les fous furieux ne parent jamais, tout au mieux tentent une esquiv... Encore un autre avantage : en plus de ne pas sentir la douleur, ils continuent à combattre jusqu'à -1/2 de leurs blessures, tant que le Sérum agit. C'est lorsque leur état revient à la normale que les souffrances commencent. S'ils ont dépassé leur nombre de blessures, ils meurent. Tout aussi gênant, ils ont toujours 10% de chances de ne pas supporter les drogues absorbées. Tout échec sur 1D100 signifie la mort par arrêt cardiaque, ou par hémorragie interne. Il faut aussi signaler que pour toute personne n'ayant pas suivi le conditionnement au préalable, l'absorption de ces drogues signifie une mort lente et douloureuse.



### En conclusion...

Comme on le voit, l'organisation des Bannis est différente de la SAVE, par ses buts, ses méthodes et ses agents. Moins de morale et plus d'efficacité, que ce soit pour détruire l'ennemi ou pour gagner en pouvoir. Pour eux, supprimer quelqu'un n'est pas gênant, du moment que c'est fait de manière à ne pas attirer les soupçons. Quant aux agents, l'organisation n'est pas trop regardante sur leurs problèmes mentaux éventuels : tant qu'ils peuvent servir, autant les utiliser. Bref, il s'agit du genre de société secrète qui convient parfaitement pour jouer des PJ un peu à part, un peu nuancés par rapport à la lutte parfois peu originale et même assez grossière du *bien* contre le *mal* : on peut imaginer beaucoup de personnages Bannis qui seraient proprement injouables dans le contexte de la SAVE.