

JAMES BOND 007
le jeu de rôle

Manuel
du M.I.6
====Version 2020====

**This document is protected by the Official Secrets Act of 1989.
AUTHORIZED PERSONNEL ONLY**

Ian Fleming

Né le 28 mai 1908 à Londres dans le quartier de *Mayfair* et mort le 12 août 1964 à Canterbury, est un romancier d'espionnage britannique, journaliste, et officier du renseignement naval, connu principalement pour avoir été l'auteur de la série de romans d'espionnage James Bond.



C'est lui qui a créé le célèbre espion anglais en se basant sur le nom d'un ornithologue. Fleming venait d'une famille riche liée à la banque d'affaires *Robert Fleming & Co.* Son père fut député de Henley de 1910 jusqu'à sa mort sur le front occidental en 1917. Après des études à Eton, Sandhurst et les universités de Munich et de Genève, Ian Fleming a occupé un certain nombre d'emplois avant de commencer à écrire.

Tout en travaillant pour la division *Naval Intelligence* de la Grande-Bretagne pendant la Seconde Guerre mondiale, Fleming a été impliqué dans la planification de l'*Operation Goldeneye* et dans la planification et la supervision de deux unités de renseignement. Son service durant la guerre, ainsi que son métier de journaliste ont participé à la création de l'environnement du personnage de James Bond.

Ian Fleming a écrit son premier James Bond, *Casino Royale*, en 1952. Ce fut un tel succès que trois tirages furent nécessaires pour faire face à la demande. Onze romans de Bond, ainsi que deux recueils de nouvelles ont suivi de 1953 à 1966. Les romans évoquent James Bond, un officier du *Secret Intelligence Service*, communément appelé MI6. Bond est également connu par son matricule 007. Il est commandant dans la *Royal Naval Reserve*. Les histoires de 007 se classent parmi les *best-sellers* des livres de fiction de tous les temps et leurs adaptations cinématographiques connaissent un grand succès encore aujourd'hui. En effet, ils ont été vendus à plus de 100 millions d'exemplaires. Fleming a également écrit l'histoire pour enfants *Chitty-Chitty-Bang-Bang* et deux œuvres de non-fiction. En 2008, *The Times* a classé Fleming quatorzième sur sa liste des 50 plus grands écrivains britanniques depuis 1945. En 2002, la maison d'édition *Ian Fleming Publications* annonce la création du prix *CWA Ian Fleming Steel Dagger*, décerné par la *Crime Writers' Association* au meilleur roman issu des genres *thriller*, *adventure* ou *espionnage* publié au Royaume-Uni.

Grand séducteur, gros buveur, gros fumeur, le père de James Bond souffrait également d'une maladie cardiaque ; il est décédé en 1964, âgé de 56 ans, d'un infarctus du myocarde. Deux de ses livres ont été publiés à titre posthume. Depuis son décès, d'autres auteurs ont repris le personnage.

Le document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle. L'univers et les personnages provenant des films de la franchise James Bond 007, personnage créé par Ian Fleming en 1953.

Les images et textes issus des films « Casino Royale », « Quantum of Solace », « Skyfall », « Spectre » sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ayants-droit, EON Productions, Columbia Pictures, Casino Royale Productions, Stillking Films, Babelsberg Film, MGM, Danjaq

Les auteurs de ce supplément de jeu de rôle ne font que leur emprunter certains éléments et n'ont aucune intention de leur nuire.

Le Jeu de Rôle James Bond 007 est créé par Victory Games Inc

© Danjaq SA 1962 © Eon Production Limited / Glidrose Publication Limited 1983

© Jeux Descartes 1988 avec l'autorisation de Victory Games, Inc © 1984

Tables des matières

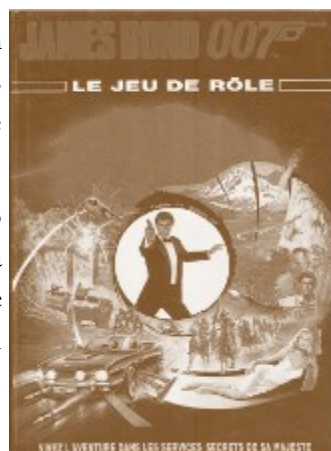
Avant Propos.....	Page 4
Chapitre Un : La Communauté du Renseignement de Sa Majesté	Page 5
Section Une : <i>Intelligence and Security Committee of Parliament</i>	Page 5
Section Deux : <i>Joint Intelligence Organisation</i>	Page 7
Section Trois : <i>GCHQ</i>	Page 8
Section Quatre : MI5.....	Page 9
Section Cinq : MI6.....	Page 10
Section Six : Structure du MI6.....	Page 12
Faire carrière au MI6.....	Page 15
Section Sept : Le personnel du M.I.6.....	Page 16
Chapitre Deux : Le Service Q	Page 25
Section Une : Précisions de règles sur les armes à feu.....	Page 25
Section Deux : Nouvelles armes.....	Page 26
Section Trois : Gadgets.....	Page 39
Section Quatre : Véhicules.....	Page 41
Chapitre Trois : Règles optionnelles	Page 43



Avant Propos

James Bond 007 est un jeu de rôle adapté des romans et des films de James Bond.

Le jeu est publié en 1983 par *Victory Games*. En 1988, la société *Jeux Descartes* traduit le jeu en français. Et depuis, en dehors de quelques suppléments, plus rien...



La reprise de la franchise au cinéma en 1995 avec Pierce Brosnan dans le rôle de Bond, avait permis aux fans de continuer à s'exprimer sur Internet en maintenant la diffusion d'aides de jeu et de suppléments gratuits « *fanmade* ».

Puis, à nouveau un creux de quelques années... jusqu'à la reprise des hostilités dans la période Daniel Craig (depuis 2006).

Hélas, les aides de jeu n'ont plus vraiment été mises à jour, et nous peinons à trouver encore quelques sites actifs qui mettent en lumière la section « 00 ».

Le supplément gratuit et amateur que vous lisez, est le fruit de passionnés désintéressés qui souhaitent maintenir le jeu de rôle 007 d'actualité.

En 2006 avec la sortie de *Casino Royale*, la franchise connaît un *reboot* qui pour l'occasion modifie de manière significative ce que nous pensions savoir sur l'univers *bondien*.

Ce **Manuel du MI6 version 2020** va tenter de mettre au goût du jour des informations qui datent des premières publications du jeu de rôle James Bond 007. Des éléments datant du [Manuel du MI6 2008](#) et de [Friend or Foes](#) sont toujours d'actualité, nous vous recommandons fortement de vous y reporter.

La Guerre Froide s'est achevée en 1991 avec la fin du bloc soviétique. Les ennemis et adversaires de Bond ont changé, tout comme le monde a changé. Pourtant SPECTRE est toujours là, toujours à la pointe de la

Chronologie

1960	Naissance de Frantz Oberhauser
1968	Naissance de James Bond
1979	Mort des parents de James Bond
1980	Adoption de James Bond par la famille de Hanz Oberhauser
1995	Morts des parents adoptifs de Bond
1998	James Bond est recruté par le MI6
2006	James Bond Promu « 00 » (<i>Casino Royale</i>)
2012	Mort d'Olivia Mansfield, et nomination de Gareth Mallory) attentat contre le MI6 – débuts de déménagement à Whitehall
Automne 2012	Découverte de SPECTRE, destruction du SIS Building

modernité pour étendre son empire du Mal.

Nous avons tenu à apporter une touche de réalisme à ce supplément, en mêlant fiction et réalité dans les descriptifs des services secrets britanniques du XXI^{ème} siècle.

Nous avons compté intégrer également d'autres éléments provenant de film d'espionnage récents à savoir : la Saga **Jason Bourne**, la Saga **Mission Impossible**, **Kingsman 1 et 2**.

Et vous trouverez ces éléments dans un autre supplément à venir.

Il faudra noter une différence finalement assez notable entre ces films et ceux de James Bond, c'est la confiance ! Confiance entre James Bond et son patron (ou ses patrons). La relation de respect, de confiance mutuelle entre eux est un gage de durée dans la qualité. Dans un monde de faux-semblants, de taupes, de traîtres, de manipulation, il est toujours bon de savoir à qui se fier.

Il serait bien de conserver cet état d'esprit dans vos aventures *bondiennes* faites maison, et de ne pas céder à la facilité en transformant « M » ou « Q » en un traître, ou en un odieux personnage qui sacrifie ses agents dès qu'il le peut.

Bien entendu, Olivia Mansfield « M » semble être prête à ce genre de sacrifice, mais elle le fait sans se cacher et pour sauver une mission.



Chapitre Un : La Communauté du Renseignement de Sa Majesté

Section Une : *Intelligence and Security Committee of Parliament*



INTELLIGENCE AND SECURITY
COMMITTEE OF PARLIAMENT



Comité du renseignement et de la sécurité du Parlement

L'*Intelligence and Security Committee of Parliament* (ISC) est un comité du Parlement du Royaume-Uni chargé de superviser le travail des services de renseignement du Royaume-Uni.

Travaux du comité

Les responsabilités officielles du comité sont d'examiner les dépenses, l'administration et les politiques des agences de sécurité et de renseignement telles que définies dans la loi ; le *Secret Intelligence Service* (MI6), le *Security Service* (MI5) et le *Government Communications Headquarters* (GCHQ). Il a toutefois étendu ses responsabilités de surveillance au personnel des renseignements de la Défense et au *Joint Intelligence Committee* (JIC).

Les membres du comité ont accès à des documents hautement confidentiels dans l'exercice de leurs fonctions. Le comité tient des séances avec les ministres du gouvernement et les hauts fonctionnaires (par exemple, le chef du Service de sécurité). Il prend également en compte les preuves écrites fournies par les agences de renseignement et de sécurité et les départements gouvernementaux concernés.

Le travail du comité est invariablement mené en secret, bien qu'un rapport annuel non classifié soit publié. Le comité produit également des rapports sur des sujets d'intérêt particulier, soit de sa propre initiative, soit à la demande des ministres du gouvernement.

Structure

L'ISC est un comité du Parlement, avec neuf membres nommés par le Parlement après la nomination du Premier ministre. C'est un peu anormal, étant un comité statutaire plutôt qu'un comité parlementaire normal.

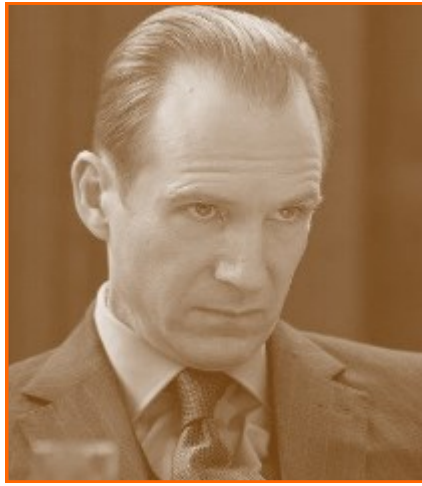
Le comité a plus de pouvoirs qu'un comité spécial du Parlement, étant en mesure d'exiger des documents des anciens gouvernements et des conseils officiels aux ministres, qui sont interdits à la sélection des comités.

Le comité a un secrétariat indépendant qui était auparavant fourni par le *Cabinet Office*. Dans son rapport annuel de 2009-2010, l'ISC a déclaré qu'il y avait un conflit d'intérêts en étant accueilli par un ministère qui a été soumis à son examen minutieux et qu'il a ensuite déménagé dans les bureaux du gouvernement au 35 Great Smith Street, avec une page Web indépendante.

À partir de 2009, un panel de trois enquêteurs était chargé de mener des enquêtes spécifiques sur l'administration et la politique des agences, un enquêteur financier sur les questions de dépenses et un conseiller juridique pour fournir au comité des avis juridiques indépendants. On ne sait pas si le comité actuel a poursuivi ses travaux avec ces trois enquêteurs. De 1999 à 2004, le seul enquêteur du comité était John Morrison, qui est co-auteur de la seule étude approfondie de l'ISC à ce jour .

Avant 2013, l'ISC avait été créé en vertu de la loi sur les services de renseignement de 1994. Il y a eu une tentative infructueuse de soumettre le comité à l'administration du Parlement en juillet 2008.

Puisque le comité est nommé par le premier ministre, le degré d'indépendance de ce comité a été remis en question par des journalistes, des groupes de protection de la vie privée tels que Liberty et des députés. L'ISC lui-même dit qu'il est indépendant parce qu'il est composé de députés et de pairs interpartis et a acquis des pouvoirs plus forts en vertu de la loi de 2013 sur la justice et la sécurité.



GARETH MALLORY

FOR : 7 DEX : 7 VOL : 11 PER : 11 INT : 12

Compétences (Niveau / Chance de Base) : Agilité (6/13), Charisme (5/16), Combat à distance (6/15), Combat au Corps à Corps (4/11), Conduite Automobile (6/15), Cryptographie (6/18), Déguisement (1/13), Démolitions (3/15), Electronique (6/18), interrogation (8/20), Langues (7/19), Nautisme (2/11), Pilotage (4/13), Plongée (3/10), Sciences (6/18), Sixième Sens (7/18), Usages locaux (7/18)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,82 m

Poids : 77 kg

Age : 50 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 96

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 40 mn

Armes : Glock 17

Champs d'Expérience : Sciences militaires, Economie/ affaires, Droit, Droit International

Faiblesses : néant

Idiosyncrasies : Se montre souvent distant, cynique et sarcastique.

Description : Cheveux : bruns, courts ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Gareth Mallory a servi dans l'Armée Britannique, lors d'un conflit en Irlande du Nord où il a été promu au grade de lieutenant-colonel. Il a été emprisonné durant trois mois et, après sa libération, Mallory a décidé de quitter l'armée pour entamer une carrière politique. En 2010, il devient le responsable du Comité pour l'Intelligence et la Sécurité, qui est en fait le bureau supervisant la coordination entre les différents services secrets britanniques ce qui comprend le MI6.

C'est l'un des supérieurs d'Olivia Mansfield, dirigeante de l'agence.

Membres

Le Parlement nomme les neuf membres de la Chambre des communes et de la Chambre des lords, après avoir examiné les candidatures du premier ministre. Les ministres en fonction n'ont pas le droit d'être membres, mais les membres peuvent avoir déjà occupé des postes ministériels. Les membres du comité cessent d'être membres lorsque le Parlement est dissous et de nouveaux membres sont nommés après la convocation du nouveau Parlement.

Tous les membres sont nommés au Conseil privé en raison de la nature hautement confidentielle du comité.

L'ancien Lieutenant Colonel Gareth Mallory, a présidé le comité jusqu'en 2012, date à laquelle il a succédé à Olivia Mansfield à la tête du MI6. L'ancien procureur général, le très hon. Dominic Grieve, cr, député, a été nommé pour le remplacer.

La composition du comité est la suivante (depuis 2012) :

Rt Hon. Dominic Grieve, cr Député - Président

Rt Hon. Richard Benyon, député

Rt Hon. Ian Blackford, député

Rt Hon. Caroline Flint, députée

Rt Hon. David Hanson, député

Rt Hon. Lord Janvrin, PC GCBO QSO GCB

Rt Hon. Kevan Jones, député

Le très hon. Le marquis de Lothian, PC QC DL

Rt Hon. Keith Simpson, député

Les présidents précédents du comité sont : Tom King (1994-2001), Ann Taylor (2001-2005), Paul Murphy (2005-2008), Margaret Beckett (janvier à octobre 2008), Kim Howells (2008-2010) et Gareth Mallory (2010-2012).

Section Deux : Joint Intelligence Organisation



Joint Intelligence Organisation

La **Joint Intelligence Organisation** est une agence de renseignement britannique chargée de l'évaluation du renseignement et du développement de la capacité analytique de la communauté du renseignement britannique.

L'organisation appuie le travail du **Joint Intelligence Committee** (chargé de diriger le Secret Intelligence Service (MI6), le Service de sécurité (MI5) et le GCHQ) et du Conseil national de sécurité en fournissant des évaluations de renseignements aux ministres et hauts fonctionnaires.

Le **Joint Intelligence Committee (JIC)** (Comité conjoint du renseignement) est un organe consultatif.

Il établit quotidiennement pour le Premier ministre du Royaume-Uni une synthèse des informations des services de renseignement britannique (MI-5, MI-6, DIS, GCHQ) : il fixe et contrôle leurs objectifs. Depuis 1957, il dépend du *Cabinet Office* chargé d'aider le premier ministre et le gouvernement britannique.

Le **JIC** coordonne chaque semaine une réunion interdépartementale en deux parties : la première réunit correspondants des ministères des Affaires étrangères et de la Défense, directeurs des services de renseignements, représentants de leurs homologues australien, canadien et néo-zélandais et des États-Unis ; la seconde est uniquement britannique et dédiée aux sujets nationaux.

Il doit rendre compte au Coordinateur du renseignement, de la sécurité et de la résilience (*Secretary*,

Intelligence, Security and Resilience) de ses travaux.

Le chef de poste de la CIA à Londres assiste aux deux parties, sauf lors des sujets purement intérieurs.

Aucun représentant européen n'est présent lors de ces réunions.



JENNIFER ROONEY, ANALYSTE

FOR : 5 DEX : 7 VOL : 8 PER : 9 INT : 12

Compétences (Niveau / Chance de Base) : Conduite Auto (3/11), Cryptographie (5/16), Electronique (6/17), Sciences (7/18)

Talents : Photographie

Taille : 1,65 m

Poids : 55 kg

Age : 28 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 35

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : --

Champs d'Expérience : Criminologie, Droit International, Economie/Affaires, Informatique

Faiblesses : Liens Affectifs

Idiosyncrasies : --

Description : Cheveux : bruns, longs ; Yeux : verts ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Jennifer Rooney est une jeune et brillante analyste travaillant pour le JIC. Très loyale, sa seule faiblesse pourrait être son père, un militaire à la retraite dont elle s'occupe;

Très impliquée dans son travail et avec une grande fibre patriotique (certainement à cause de son éducation), Jennifer Rooney a conscience de l'importance de son poste.

Section Trois : GCHQ



Le *Government Communications Headquarters* (GCHQ, littéralement « Quartier général des communications du gouvernement ») est le service de renseignements électroniques du gouvernement du Royaume-Uni.

Il est placé sous la responsabilité du Secrétaire d'État britannique aux Affaires étrangères et du Commonwealth. Son rôle est de fournir au gouvernement et aux forces armées britanniques des informations collectées grâce aux techniques de renseignement d'origine électromagnétique.

Membre de l'**UKUSA**, il est l'un des principaux contributeurs du réseau mondial d'interception électronique ECHELON. Le GCHQ constitue le plus grand service d'interception des communications occidental après la NSA américaine.

Selon The Guardian, le GCHQ comptait 5 564 agents en juillet 2016. La dernière édition (2016-2017) du rapport de l'*Intelligence and Security Committee* fait état de 5 806 agents au 31 mars 2016, et d'une prévision de 6 639 agents en mars 2020. Cette future augmentation des effectifs répond à une volonté d'améliorer la performance des services de lutte antiterroriste britanniques (MI5, MI6, GCHQ et *Metropolitan Police Counter Terrorism Command*) suite aux attentats du 13 novembre 2015 en France.

Le GCHQ est dirigé par un directeur et son *Corporate Board* qui compte six directeurs exécutifs et deux directeurs non-exécutifs. Quatre divisions principales en dépendent :

SIGINT Missions, qui compte les sous-divisions maths & cryptanalyse, IT & systèmes informatiques, linguistes & traduction, et l'unité d'analyse du renseignement ;
Enterprise, qui coiffe les sous-divisions recherche appliquée & technologies émergentes, gestion des

connaissances & systèmes d'information, relations avec les fournisseurs commerciaux, et biométrie ;

Corporate management, dont les sous-divisions sont Enterprise Resource Planning System, ressources humaines, audit interne, et l'équipe d'architecture SINEWS (SIGINT New Systems) ;

Le **Communications-Electronics Security Group (CESG)**, chargé de la sécurité de l'information.



Vue aérienne du « Doughnut », le siège du GCHQ depuis 2006, à Benhall, Cheltenham

UKUSA

L'accord UKUSA est un accord secret entre les USA et la Grande-Bretagne en matière de Renseignement Electronique (1948).

D'autres pays : Canada, Australie, Nouvelle-Zélande, puis ensuite Allemagne, Corée du Sud, Japon, Norvège, Turquie participent également dans une moindre mesure.

Néanmoins, un des projets les plus importants réalisés conjointement dans le cadre de l'UKUSA est le réseau ECHELON qui vise à surveiller les communications à l'échelle du globe.

Section Quatre : MI5



Le *Security Service* (« Service de la sûreté »), communément dénommé MI5 (pour **Military Intelligence, section 5**), est le service de renseignement responsable de la sécurité intérieure du Royaume-Uni. Il est chargé principalement de produire des renseignements sur les actes de terrorisme, l'espionnage, la prolifération d'armes de destruction massive.

Il fait partie des trois services principaux de renseignement et de sécurité britanniques, avec :

⇒ le *Secret Intelligence Service* (SIS) ou MI6 chargé du renseignement extérieur et des échanges de renseignements avec des services de renseignement et de sécurité étrangers ;

⇒ le *Government Communications Headquarters* (GCHQ), chargé du renseignement d'origine électromagnétique et de la sécurité des communications et des systèmes d'information du gouvernement et des armées

Le siège du MI5 se trouve à Londres depuis 1994, au sein du complexe de bâtiments de Thames House (quartier de Westminster).

Le MI est responsable du contre-espionnage (dit aussi contre-ingérence) depuis ses origines et de la lutte contre l'IRA en coopération avec la Branche spéciale (*Special Branch*) des services de la Police métropolitaine (*Metropolitan Police Service*).

Au début des années 1990 le MI5 a commencé à se réorienter en concentrant ses activités dans la lutte contre les terrorismes extrémistes islamistes, en sus de celles contre l'IRA. À cette fin, les sections F3 (terrorisme international) et F5 (lutte contre l'IRA) du MI5 furent détachées de la Division F, chargée du renseignement politique, au profit d'une nouvelle sous-direction « T ». Le MI5 a aussi dû s'intéresser à la lutte contre le crime organisé en général, et à ses différentes formes (blanchiment d'argent, narcotraffic ...). Le MI5 n'a pas de pouvoirs d'enquête, d'instruction ou d'arrestation. Ses officiers sont uniquement responsables de la collecte du

renseignement. Pour ce qui concerne les interpellations d'espions ou terroristes, ils doivent faire appel, par exemple, à la « *Special Branch* ». Les officiers du MI5 peuvent néanmoins participer aux interpellations et perquisitions. Les méthodes de travail de MI5 sont tellement secrètes qu'il a fallu attendre le procès d'un groupe extrêmement dangereux de l'IRA, interpellé en 1996, pour que, pour la première fois, soient présentées devant un tribunal britannique des preuves (écoutes, rapports de surveillances ...) rassemblées par ses services.



SIR HARRY PEARCE, CHEF DU DÉPARTEMENT DE CONTRE TERRORISME DU MI5

FOR : 7 DEX : 6 VOL : 9 PER : 8 INT : 13

Compétences (Niveau / Chance de Base) : Conduite Auto (3/11), Cryptographie (5/16), Electronique (6/17), Sciences (7/18)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,75 m

Poids : 85 kg

Age : 59 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 35

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : Beretta M92

Champs d'Expérience : Criminologie, Droit International, Economie/Affaires, Informatique

Faiblesses : Liens Affectifs

Idiosyncrasies : --

Description : Cheveux : blonds courts ; Yeux : noisette ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Sir Harry Pearce est le chef de la lutte antiterrorisme au MI5 et l'un des plus importants officiers des services de sécurité britanniques. Doté d'un esprit vif et intelligent, et d'une loyauté inébranlable envers son pays, Harry est un leader naturel qui a donné sa vie pour le MI5 et ne reculera devant rien pour vaincre les multiples menaces terroristes. Cependant, Harry déteste avoir recours à la torture et aux sacrifices d'innocents pour accomplir son devoir.

Harry est un homme important qui connaît de nombreux politiciens importants, y compris le Premier Ministre et le président du *Joint Intelligence Committee*, et a siégé sur de nombreux comités top secrets.

Section Cinq : MI6



Le *Secret Intelligence Service* (S.I.S.), communément appelé **M.I.6**, est le service de renseignement extérieur du gouvernement du Royaume-Uni, chargé principalement de la collecte et de l'analyse d'informations secrètes humaines (**HUMINT**) en appui à la sécurité nationale britannique. Le SIS est membre de la communauté du renseignement du pays et son chef est responsable devant le ministre des Affaires étrangères.

Fondée en 1909 comme une section du Bureau des Services Secrets (*Secret Service Bureau*) spécialisé dans le renseignement extérieur, la section a connu une croissance spectaculaire pendant la Première Guerre mondiale et a officiellement adopté son nom actuel vers 1920.

Le nom **M.I.6** (*Military Intelligence, section 6*, c'est-à-dire : Renseignement Militaire section 6) est apparu comme une commodité de langage pendant la Seconde Guerre mondiale, quand le SIS était connu sous plusieurs noms ; il est encore couramment utilisé aujourd'hui.

L'existence du S.I.S. n'a été reconnue officiellement qu'en 1994 avec l'introduction de la loi de 1994 sur les services de renseignements (**I.S.A.**), qui a placé l'organisation sur une base statutaire pour la première fois et fournit la base légale pour ses opérations. Aujourd'hui, le SIS est soumis au contrôle public du Tribunal des

enquêtes et du Comité parlementaire du renseignement et de la sécurité.

Les rôles prioritaires du S.I.S. sont :

- ⇒le contre-terrorisme,
- ⇒la contre-prolifération,
- ⇒la fourniture de renseignements à l'appui de la cybersécurité
- ⇒et le soutien à la stabilité à l'étranger pour perturber le terrorisme et d'autres activités criminelles.

Contrairement à ses principales agences sœurs, le Service de Sécurité Intérieur (**M.I.5**) et le siège des communications du gouvernement (**G.C.H.Q.**), le S.I.S. travaille exclusivement à la collecte de renseignements à l'étranger; l'I.S.A. lui permet d'effectuer des opérations contre des personnes uniquement en dehors des îles britanniques. Certaines des actions du SIS depuis les années 2000 ont suscité de nombreuses controverses, telles que les allégations de torture et d'enlèvements.

Un nouveau Bâtiment

Depuis 1995, le SIS a son siège social dans le **SIS Building** à sur la rive sud de la Tamise, au **85, Vauxhall Cross**, le long de l'*Albert Embankment*, près de Vauxhall Bridge, à Londres.

Le bâtiment est parcouru par un réseau câblé dans ses murs afin de protéger les employés des écoutes téléphoniques. Sa forme architecturale lui a valu le surnom de *Legoland*.

Le quartier général précédent était Century House, 100 Westminster Bridge Road, Lambeth (1966-95) ; et 54 Broadway, au large de Victoria Street, Londres (1924-1966).



SIS Building à sur la rive sud de la Tamise, au 85, Vauxhall Cross

Le bâtiment a été conçu par Sir Terry Farrell et construit par John Laing. Le promoteur Regalian Properties a approché le gouvernement en 1987 pour voir s'ils avaient un intérêt dans le bâtiment proposé. En même temps, le MI5 cherchait un autre logement et la colocation des deux services a été étudiée. Jusqu'à très récemment cette proposition a été abandonnée en raison du manque de bâtiments de taille adéquate et des considérations de sécurité à fournir une cible unique en cas d'attaque.

La conception du bâtiment a été revue pour intégrer la protection nécessaire à l'agence. Cela inclut une sécurité globale accrue, des réseaux informatiques étendus, des zones techniques, une protection contre les explosions et les bombardements, des systèmes de secours d'urgence et une protection contre l'écoute électronique. Il existe également un tunnel sous la Tamise jusqu'à Whitehall. Dans la soirée du 20 septembre 2000, le bâtiment a été attaqué à l'aide d'une fusée antichar RPG-22 de fabrication russe. Frappant le huitième étage, le missile a causé seulement des dommages superficiels. La branche antiterroriste de la police métropolitaine en a attribué la responsabilité à l'**IRA**.

En 2012, un attentat (officiellement une explosion de gaz) souffle un étage du bâtiment tuant 5 agents. Le MI6 déménage donc en partie ses locaux vers Whitehall et d'autres locaux lui appartenant sur les rives de la Tamise.

Un nouveau bâtiment devant abriter l'ensemble de la communauté du renseignement britannique a été construit en face de Vauxhall Cross sur la rive opposée.

D'autres bâtiments

La plupart des autres bâtiments sont occupés ou nominalement occupés par le **Foreign and Commonwealth Office**. Ils comprennent :

⇒ **Hanslope Park** : à la périphérie de Milton Keynes qui abrite le Centre de communication du gouvernement de Sa Majesté, qui soutient le *Foreign & Commonwealth Office* et la communauté du renseignement britannique.



⇒ **Fort Monckton** : un ancien fort datant des années 1780, reconstruit dans les années 1880, est aujourd'hui le centre de formation aux opérations de terrain du SIS.



Le cirque

Le M.I.6 est surnommé le **cirque**. Le nom est apparu parce qu'une section du **Special Operations Executive** (S.O.E.) se trouvait dans un immeuble du n°1 Dorset Square à Londres, qui appartenait autrefois aux directeurs du cirque Bertram Mills. Cette continuité inspirée était l'une des blagues préférées des agents du SOE.

Section Six : Structure du MI6

Chief of the Secret Service (M)

Il s'agit de «M». Il a un contrôle complet de tous les aspects de l'organisation. Il tient des réunions régulières avec les directeurs de chaque département au cours desquelles les projets et les buts à long terme sont discutés et présentés.

Assistant Chief

L'Assistant Chief aide M essentiellement dans le fonctionnement de la Direction des Opérations. Il porte le titre d'*Assistant Chief and Director of Operations and Intelligence*. Ce qui signifie qu'il est à la fois l'Assistant de M et Directeur des Opérations.

Investigations & Interventions Service (appelé aussi Section Double-Zero)

Il s'agit d'un département qui est sous le contrôle direct du Directeur Général et de son Adjoint. C'est la force spéciale du MI6. C'est une unité d'élite composée d'agents d'une compétence exceptionnelle. Quand la situation devient critique, c'est à cette section que «M» a recours. Les agents 00xx (il s'agit des Double-Zéro), disposent du Permis de Tuer.

Théoriquement le nombre de «00» n'est pas limité mais il n'y en a jamais eu plus de 12 à la fois — et c'était dans les années 50.

Directorate of Support Services (Direction des services de soutien)

Conseil Juridique

Le département judiciaire du MI6. Contrairement à ce que beaucoup de gens peuvent penser, il est très important pour «M» d'avoir accès à des juristes compétents et capables de donner des conseils juridiques pour tout ce qui concerne le droit international.

Service de Sécurité du Personnel

Le département est responsable de la vidéo-surveillance

et de la supervision du personnel. Leur responsabilité est de garder l'identité des employés du MI6 secrète et de mettre à la porte les brebis galeuses.

Administration des Aménagements

Ce département est responsable de la sécurité et du maintien de tous les locaux du MI6 situés en Grande Bretagne. Un curieux mélange de gardiens, de gardes du corps et d'hommes d'entretien.

Section Q

Q et toute son équipe sont en charge d'équiper les agents en armes et en gadgets. Ce département est responsable de la délivrance de l'équipement dans les Stations Locales ainsi qu'aux agents dans le monde entier. Ce département est divisé en deux sous-départements : « **Logistique** » et « **Armurerie** ».

Directorate of Personnel & Administration (Direction du personnel et de l'administration)

Cette direction a en charge le recrutement et l'entraînement du personnel. Le registre du personnel du MI6 dépend de cette direction, ainsi que les finances. Tout coûte de l'argent, même et surtout l'espionnage. Il s'occupe de garder trace des fonds alloués au MI6.

Directorate of Security & Public Affairs (Direction de la sécurité et des affaires publiques)

La direction de la sécurité et des affaires publiques a été créée au sein du Secret Intelligence Service (MI6) au début des années 1990, pour remplacer la direction du contre-espionnage et de la sécurité.

La structure interne de cette direction est la suivante à la réorganisation du MI6 en 1995 :

- ⇒ Direction de la sécurité,
- ⇒ Opérations (SBO)
- ⇒ Personnel (SBP)
- ⇒ Vérifications (SBV)
- ⇒ Contre-espionnage (CI)
- ⇒ Stations de contre-espionnage
- ⇒ Opérations d'information (I / Ops)

Directorate of Requirements & Production
(Direction des exigences et de la production)

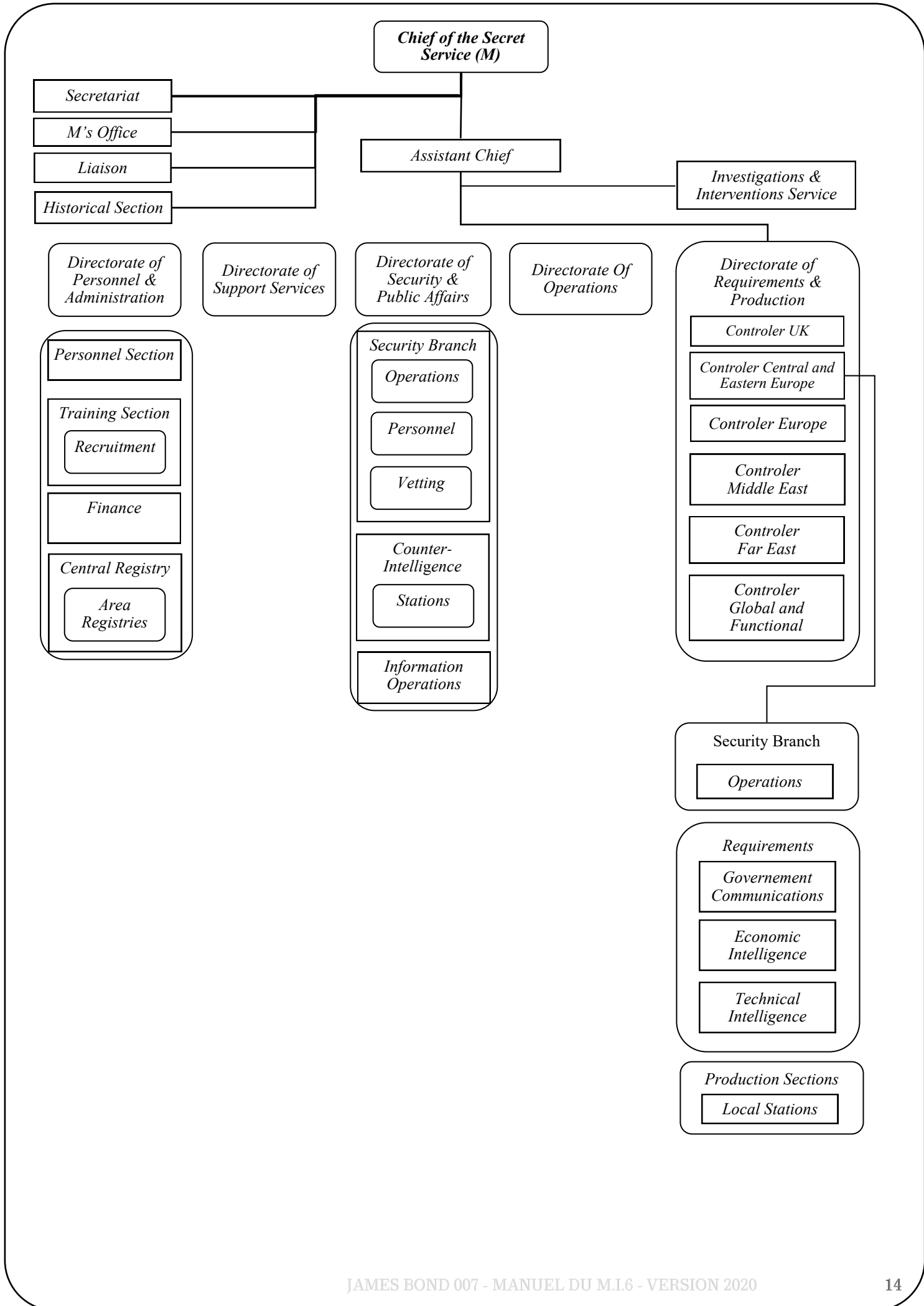
Il s'agit du cœur du MI6. Cette direction assure la collecte de l'information et son exploitation dans des domaines spécifiques. Le DR&P couvre cette collecte de renseignements en fonction de zones géographiques. Chaque branche se compose d'organes de collecte et d'exploitation par pays (dans des stations locales), auxquels est associé un « Contrôleur » qui a toute une zone sous sa responsabilité.

La branche « *Global and Functional* » (Problèmes Globaux) traite les questions interdisciplinaires, comme les trafics, la criminalité organisée, l'espionnage économique ou industriel, etc...

Les Stations Locales

Chaque branche a en charge de la sécurité et du maintien de tous les locaux du MI6 situés hors de Grande Bretagne. Elles sont responsables de l'aménagement de nouvelles stations locales. Dans chaque station, le Chef de Station est un Officier du Renseignement qui s'occupe de collecter des informations importantes sur le secteur dont il a la charge. Il doit également, de manière régulière, faire un rapport qui doit parvenir à Londres. En fonction de l'importance de la Station, il a un nombre plus ou moins important d'Officiers Traitant sous ses ordres.

Section A	Afrique
Section B	Amérique du Sud
Section c	République Populaire de Chine
Section D	Inde, Pakistan, Népal et Sri Lanka
section F	France, Belgique, Luxembourg et Pays-Bas
Section G	Allemagne, Pologne, République Tchèque, Autriche
Section I	Espagne, Portugal
section J	Japon, Corée du Sud et Corée du Nord
Section M	Afghanistan, Arabie saoudite, Bahreïn, Égypte, Émirats arabes unis, Irak, Iran, Israël, Jordanie, Koweït, Liban, Oman, Pakistan, Palestine, Qatar, Syrie, Yémen
Section N	Amérique du Nord (Canada, Etats-Unis, et les pays d'Amérique Centrale)
Section O	Scandinavie (Danemark, Finlande, Groenland, Islande, Norvège, Suède) et Pays Baltes (Estonie, Lettonie, Lituanie)
Section R	Italie et Suisse
Section S	Russie
Section V	Birmanie, Thaïlande, Laos, Cambodge, Viêt-Nam, Malaisie, Indonésie et Philippines
section Y	Albanie, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Grèce, Kosovo, Macédoine du Nord, Monténégro, Roumanie, Serbie, Slovénie, et Turquie.



Faire carrière au MI6

Agents opérationnels

Les agents opérationnels sont en première ligne des efforts du MI6 pour assurer la sécurité et la prospérité du pays. Les agents opérationnels personnifient les valeurs de courage, de respect, d'intégrité et de créativité. Ils viennent d'un large éventail de milieux, mais ont en commun d'excellentes compétences interpersonnelles, un intérêt pour les cultures étrangères et sont motivés à faire une différence dans la protection et la promotion du Royaume-Uni. Ils mettent leurs compétences, que beaucoup de gens possèdent, à utiliser dans des circonstances inhabituelles, pour relever des défis extraordinaires.

Les opérations de renseignement sont fondamentalement axées sur les gens. Les agents opérationnels ont besoin de comprendre ce qui fait que les gens font des choses, peu importe d'où ils viennent dans le monde ou ce qu'ils font. En étant centrés sur les personnes, les agents opérationnels cherchent peut-être des données pour le prochain agent que le SIS va recruter, construire et gérer des relations avec des contacts ou tester, valider et présenter des renseignements à des collègues à Whitehall.

Officier du renseignement

Depuis plus d'un siècle, le MI6 cherche à attirer les meilleurs talents que le pays a à offrir à l'équipe d'agents du renseignement. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il s'agit des gens les plus intelligents des universités les plus prestigieuses - bien que ce soit aussi le cas.

Les agents du renseignement ont généralement une certaine expérience de vie et sont en mesure de prendre pied sur le terrain (que ce soit au Royaume-Uni ou à l'étranger) après une formation initiale.

Les agents du renseignement reçoivent une formation tout au long de leur carrière - que ce soit dans des langues étrangères, la gestion des relations, l'utilisation des technologies, la gestion ou tout ce dont ils ont besoin pour accomplir la variété des rôles du MI6. Il y existe trois rôles dans le cadre de l'agent du renseignement, et les candidats retenus feront généralement tous les trois au cours de leur carrière, soit au Royaume-Uni et/ou à l'étranger :

- **Les Cibleurs** sont chargés de transformer les informations, telles que les données, en opérations de renseignement humain.
- **Les Agents R** relient le SIS à Whitehall (siège des différents ministères du gouvernement britannique) et sont chargés de valider et de tester toutes les informations.
- Les **Officiers Traitants** sont les personnes qui bâtissent et gèrent les relations.

Analystes de données opérationnelles

Dans le milieu du renseignement, un analyste du renseignement est une personne chargée de traiter, d'étudier et de trier les informations qui lui parviennent, qu'elles soient d'origine humaine, d'origine technique, d'origine image ou de sources ouvertes. Ils peuvent également orienter ces différents capteurs.

Les analystes de données opérationnelles transforment les données brutes en informations significatives qui aident le MI6 à garder le pays sûr et prospère.

Le MI6 investit considérablement dans le développement des compétences de ses analystes de données opérationnelles. Ces derniers font partie d'une communauté diversifiée et compétente de personnes partageant les mêmes idées pour compléter un programme de formation de deux ans.

Les candidats retenus pour devenir analystes sont des diplômés passionnés par les données, techniquement avertis, aimant établir des liens et découvrir des tendances. Ils sont curieux et aiment résoudre des énigmes. Ils sont prêts à partager, travailler en collaboration et avec créativité. Surtout, leurs compétences interpersonnelles sont tout aussi importantes.

Section Sept : Le personnel du M.I.6



« M » - OLIVIA MANSFIELD

FOR : 4 DEX : 7 VOL : 12 PER : 12 INT : 14

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (2/7), Charisme (13/25), Combat à Distance (1/10)
Conduite Automobile (2/11), Cryptographie (12/26),
Electronique (10/24), Interrogation (10/24), Jeu (1/13),
Sciences (1/15), Séduction (5/17), Sixième Sens (15/28),
Usages Locaux (10/22).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,55 m

Poids : 52 kg

Age : 70 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 65

Points d'Héroïsme : 4

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 40 mn

Armes : Walther PPK

Champs d'Expérience : Beaux-Arts, Collections Rares, Comptabilité, Droit, Droit International, Economie/Affaires, Ecrire/Journalisme, Histoire du Monde/Affaires Courantes, Informatique, Jeux de Réflexion, Linguistique, Littérature, Mathématique, Microphotographie, Science Politique, Science Sociales, Sciences militaires.

Faiblesses : Liens Affectifs.

Idiosyncrasies : M demeure toujours d'un calme olympien, même si elle sait se montrer ferme.

Description : Cheveux : Gris ; Yeux : bleu ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Née en Angleterre en 1934. Elle finit par devenir un membre du MI6 et monte en grade jusqu'à devenir la responsable de la Zone Far East une division de l'agence basée à Hong Kong. Promue directeur du M.I.6. elle a de nombreux agents sous ses ordres. Veuve, Olivia Mansfield est remariée à un homme qui est manifestement plus jeune qu'elle. Au sein de son environnement professionnel, elle a gagné le respect et la loyauté de ses collègues et agents, à quelques exceptions près. C'est une femme intelligente et efficace mais qui n'aurait aucun scrupule à sacrifier un agent. Pour Mansfield, les regrets ne sont pas professionnels.



WILLIAM « BILL » TANNER

FOR : 8 DEX : 9 VOL : 10 PER : 10 INT : 8

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (8/16), Charisme (8/18), Combat à Distance (11/20),
Combat au Corps-à-Corps (10/18), Conduite Auto (8/17),
Cryptographie (10/18), Furtivité (7/17), Interrogation (9/17),
Pilotage (4/13), Sixième Sens (9/18), Usages Locaux (9/19)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,83 m

Poids : 85 kg

Age : 38 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 108

Points d'Héroïsme : 4

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : Glock 17

Champs d'Expérience : Cricket, Droit International, Droit, Economie/Affaires, Football, Golf, Informatique, Sciences Politiques, Ski, Squash, Tennis

Faiblesses : Acrophobie

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant

Background : Excellent ancien agent de terrain. Mais lors d'une mission d'exfiltration d'un agent 00, il s'est retrouvé suspendu dans le vide, poursuivi par des agents ennemis. depuis cet incident, il est sujet à une sévère acrophobie (peur du vide). Plus tard, du fait de cette acrophobie lors d'une poursuite sur les toits, plutôt que de sauter de toits en toits pour attraper un fuyard, il a préféré l'abattre à distance.

A la suite de cet incident, il a demandé à être muté à un poste de bureau. C'est M qui l'a promu au poste de Chef du Staff, poste qui consiste à superviser les agents de terrain et les opérations.



QUARTIER- MAITRE (Q)

FOR : 6 DEX : 9 VOL : 9 PER : 11 INT : 15

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (6/15), Combat à Distance (10/20), Conduite Automobile (5/15), Crochetage Serrures/coffres (4/13), Cryptographie (11/26), Déguisement (3/18), Electronique (12/27), Pilotage (5/15), Science (15/30)

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,75 m

Poids : 62 kg

Age : 28 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 108

Points d'Héroïsme : 3

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : aucune

Champs d'Expérience : Astronautique, Biologie/Biochimie, Botanique, Chimie, Criminologie, Génie Mécanique, Informatique, Jeux de réflexion, Médecine/physiologie, Toxicologie.

Faiblesses : néant

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : porte des lunettes.

Background : Jeune scientifique de génie, le Quartier-maitre est le responsable du service Equipement. Inventeur de génie, très bon dans de nombreux domaines scientifiques et techniques, il assiste Bond et les autres agents « 00 » en leur apportant tous les équipements nécessaires.



VILLIERS (ASSISTANT DE « M »)

FOR : 6 DEX : 7 VOL : 11 PER : 12 INT : 11

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (5/11), Charisme (4/15), Combat à distance (9/18), Combat au Corps à Corps (6/12), Conduite Auto (6/15), Cryptographie (13/24), électronique (12/23), interrogation (8/19), Sciences (10/21), Séduction (2/8), Sixième Sens (1/12), Usages Locaux (10/22)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,85 m

Poids : 75 kg

Age : 33 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 86

Points d'Héroïsme : 1

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 40 mn

Armes : Glock 17

Champs d'Expérience : Economie/Affaires, Droit International, Droit, Science politique, Football, Jeux de Réflexion

Faiblesses : néant

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : marrons ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.



VANESSA (ASSISTANTE DE « M »)

FOR : 6 DEX : 10 VOL : 5 PER : 8 INT : 11

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (4/12), Charisme (2/7), Combat à Distance (4/13), Combat au Corps-à-Corps (4/10), Conduite Automobile (5/14), Cryptographie (7/18), Electronique (7/18), Interrogation (1/12), Langues (5/16), Sciences(7/18), Séduction (4/7), Sixième Sens (4/13), Usages Locaux (5/13)

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,78 m

Poids : 62 kg

Age : 30 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 49

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 24 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 10 mn

Armes : aucune

Champs d'Expérience : Droit, Droit International, Economie/ Affaires, Informatique

Faiblesses : Liens Affectifs

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : Blonds ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.



DOCTEUR HALL

FOR : 5 DEX : 5 VOL : 8 PER : 6 INT : 10

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (1/9), Conduite Auto (1/6), Cryptographie (4/14), Electronique (3/13), Interrogation (8/18), Langues (6/16), Sciences (9/19) Sixième Sens (4/15),

Talents : Connaisseur, Premiers Soins.

Taille : 1, 60 m

Poids : 70 kg

Age : 59 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 50

Points d'Héroïsme : 1

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : aucune

Champs d'Expérience : Biologie, Biochimie, Médecine

Faiblesses : néant

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : gris ; Yeux : marrons ; Cicatrices : néant; Signes Distinctifs : porte des lunettes et la barbe.

Background : Médecin et psychologue du MI6, il évalue les agents afin de confirmer ou invalider leur aptitude à travailler sur le terrain.

MISS EVE MONEYPENNY

FOR : 6 DEX : 8 VOL : 7 PER : 11 INT : 7

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (8/15), Charisme (4/11), Combat à Distance (11/20), Combat au Corps-à-Corps (5/11), Conduite Automobile (5/14), Cryptographie (6/13), Electronique (6/13), Furtivité (8/15), Sciences (4/11), Séduction (2/7), Sixième Sens (1/10), Usages Locaux (4/15)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,73 m

Poids : 59 kg

Age : 33 ans

Apparence : Attrayante

Points de Célébrité : 21

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : Glock 17, Olympic Arms K23B Tactical

Champs d'Expérience : Comptabilité, Histoire du Monde/ Affaires Courantes, Informatique.

Faiblesses : Attrance pour les Membres du Sexe Opposé.

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : Noirs ; Yeux : Noirs ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background :

Miss Eve Money Penny est un agent de terrain du MI6. Elle a suivi un entraînement rigoureux, du moins dans le maniement des armes à feu ainsi qu'en conduite.

Elle semble également avoir de bonnes bases dans le combat corps à corps.

Par ailleurs, Eve Money Penny est quelqu'un d'assez sensible et digne de confiance. Que ce soit sur le terrain, au bureau ou en dehors du travail, elle sait parfaitement s'adapter à la situation présente.

Eve Money Penny est née à Nairobi (Kenya). Après la disparition de son père Hugh Money Penny (présumé mort) et la mort de sa mère Irene, elle quitte la ferme familiale et part s'installer en Angleterre avec sa petite sœur Helena ; elle a alors 21 ans. Quelques mois après son arrivée, elle rejoint le Secret Intelligence Service.





AGENT KIM PARK (GARDE DU CORPS DE « M »)

FOR : 8 DEX : 6 VOL : 7 PER : 6 INT : 6

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Combat à Distance (7/13), Combat au Corps à Corps (2/10), Conduite auto (1/7), déguisement (3/9), Electronique (3/7), Furtivité (1/8), Plongée (2/9), Sciences (2/8), Séduction (3/6)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,88 m

Poids : 85 kg

Age : 30 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 45

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : SIG Sauer P 226

Champs d'Expérience : Science Militaire , Football

Faiblesses : Superstition

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : marrons ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant

Background : Kim Park est anglais. Recruté par le MI6 à une époque inconnue, Park devient l'un des gardes du corps de la directrice Olivia Mansfield, tout comme Craig Mitchell. Les deux ont pour simple rôle d'assurer la protection de leur patronne. .



AGENT CRAIG MITCHELL (GARDE DU CORPS DE « M »)

FOR : 8 DEX : 10 VOL : 9 PER : 10 INT : 9

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (4/13), Charisme (3/12), Combat à distance (7/17), Combat au Corps-à-Corps (5/13), Conduite Auto (6/16), Crochetage (4/14), Cryptographie (3/12), Déguisement (5/14), Démolitions (4/13), Electronique (4/13), Furtivité (5/14), interrogation (2/11), Sciences (3/12), Torture (5/14), Usages Locaux (4/14)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,80 m

Poids : 82 kg

Age : 38 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 80

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : SIG Sauer P 226

Champs d'Expérience : Criminologie, Sciences Militaires

Faiblesses : Agent Double, Cupidité, Lourd Passé,

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : noisettes ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Craig Mitchell naît le 12 octobre 1970 en Angleterre, au Royaume-Uni. De nationalité anglaise, il est recruté par le MI6 courant 1998. À cette époque, il est probable que la directrice Olivia Mansfield était encore à Hong Kong, dans une division de l'agence.

Trois ans après cela, Mitchell devient officiellement l'un des gardes du corps de Mansfield qui est désormais au poste de M.

Les deux entretiennent probablement une étroite relation car elle lui offre régulièrement des cadeaux de Noël. Un homme non fumeur et apparemment à tempérament calme et professionnel, la formation du MI6 qu'il a reçu fait de Craig Mitchell un homme très agile et impitoyable qui est utile à quiconque l'emploie.



AGENT DU MI6 WILLIAMS

FOR : 7 DEX : 6 VOL : 6 PER : 7 INT : 6

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Combat à Distance (3/9) ; Combat au corps à corps (8/15) ; conduite Automobile (4/10) ; Electronique (7/13) ; Interrogation (7/13) ; Nautisme (4/10) ; Sixième Sens (1/7) ; Torture (2/8)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,83 m

Poids : 90 kg

Age : 33 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 46

Points d'Héroïsme : 1

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : SIG Sauer P 226

Champs d'Expérience : Sciences Militaires

Faiblesses : néant

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns, dégarni ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : Néant.



AGENT DU MI6 BRIAN CARTER

FOR : 7 DEX : 5 VOL : 7 PER : 9 INT : 8

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (5/11), Charisme (1/8), Combat à distance (7/14), Combat au Corps à Corps (6/13), Démolitions (7/15), Electronique (5/13), Furtivité (3/10), Langues (3/11), Usages Locaux (6/15)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,84 m

Poids : 80 kg

Age : 28 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 26

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : SIG Sauer P 228

Champs d'Expérience : Sciences Militaires

Faiblesses : Ophidiophobie (Peur des serpents)

Idiosyncrasies : néant

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : marrons ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant

Jeune agent prometteur nouvellement recruté. Il manque encore un peu d'expérience du terrain, même s'il est plein de bonne volonté.



TECHNICIEN BRENDAN SWIFT

FOR : 5 DEX : 8 VOL : 9 PER : 9 INT : 10

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (1/9), Conduite Auto (3/10), Cryptographie (6/16), Démolitions (2/12), Electronique (7/17), Langues (4/14), Sciences (8/18), Sixième Sens (3/12), Usages Locaux (4/13)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,70 m

Poids : 72 kg

Age : 51 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 56

Points d'Héroïsme : -

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : -

Champs d'Expérience : Biologie/Biochimie, Botanique, Criminologie, Chimie, Informatique, Médecine/Physiologie, Toxicologie

Faiblesses : Liens affectifs

Idiosyncrasies : Porte des vêtements passés de mode

Description : Cheveux : bruns ; Yeux : verts; Cicatrices : néant; Signes Distinctifs : porte des lunettes et des vêtements passés de mode.

Le Docteur Brendan Swift est le chef des techniciens en sciences forensiques et en criminologie du MI6.

Il intervient avec son équipe à chaque fois que le MI6 a besoin de faire analyser une scène de crime ou un lieu ayant appartenu à un agent ennemi afin de retrouver un maximum d'indices.



STRAWBERRY FIELDS

FOR : 5 DEX : 6 VOL : 7 PER : 8 INT : 8

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (5/10), Charisme (5/12), Combat à Distance (4/11), Combat au Corps à Corps (4/9), Conduite Auto (6/13), Cryptographie (5/13), Déguisement (4/12), Electronique (7/15), Furtivité (3/10), Interrogation (2/10), Langues (5/13), Sciences (7/15), Séduction (3/7), Usages Locaux (3/11)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,70 m

Poids : 57 kg

Age : 20 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 6

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : Glock 26

De par sa taille équivalente à celle d'un Walther PPK, le G26 est utilisé comme arme de secours par les forces spéciales militaires et services de police dotés de pistolets Glock de même calibre, ou d'arme discrète pour les missions de protection rapprochée. Ses utilisateurs policiers le portent souvent dans un étui de cheville.

Champs d'Expérience : Comptabilité, Informatique

Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé

Idiosyncrasies : Néant

Description : Cheveux : roux; Yeux : marrons; Cicatrices : aucun ; Signes Distinctifs : aucun.

Jeune archiviste ayant à peine fini ses études, Strawberry Fields est un agent de renseignement affiliée au consulat britannique en Bolivie.

Olivia Mansfield: *"Je savais que c'était trop tôt pour cette promotion."*

James Bond: *"Je me suis laissé dire que les "00" avaient une espérance de vie limitée. Alors votre erreur ne fera pas long feu."*

— Olivia Mansfield et James Bond



James Bond naît le 13 avril 1968 au manoir *Skyfall*, à Glencoe, en Ecosse. Il est le fils d'un agent d'investissement britannique et d'une mère suisse, originaire de la ville d'Yverdon, dans le canton de Vaud.

Jusqu'à l'âge de 11 ans, Bond fait ses études en Suisse ainsi qu'en Allemagne. Malheureusement, ses deux parents meurent tragiquement en essayant d'escalader l'Aiguille de la Persévérance par le Nord-Est. Cette annonce a été une nouvelle tragique pour le jeune James. Ce dernier se cache durant deux jours dans un tunnel souterrain du manoir **Skyfall**. Apparemment, quand il en ressort il n'est plus "*un petit gars*". James a ensuite reçu une éducation privée de sa tante dans un charmant village appelé Pett Bottom, près de Canterbury, non loin de la petite cité du Kent, dans l'extrémité sud-est de l'Angleterre.

À la demande de feu son père, James fait ses études au célèbre collège anglais de Eton avant qu'il ne s'en fasse renvoyer pour avoir violé plusieurs fois le couvre-feu et pour s'être attiré des ennuis avec une des femmes de ménage.

Il a plus tard été transféré au **Fettes College** qui se trouve être l'école que son père avait fréquenté. Là, il remporte un certain nombre de compétitions sportives pour l'école (il boxe à deux reprises en tant que poids léger et a été formé à la première ligue de judo).

Durant son adolescence, James passe du temps avec un alpiniste autrichien Hans Oberhauser qui l'a adopté et qui lui a donné des leçons de ski, d'alpinisme et de chasse. Malheureusement, cette amitié n'a pas duré car l'alpiniste et son fils Franz sont présumés morts dans une avalanche.

Bond a brièvement étudié à l'université de Genève, en

Suisse, où il a été amené à participer à une expédition à l'Aiguille de la Persévérance. James a escaladé la montagne où ses parents sont morts avec des amis sans leur raconter ce qui s'était passé.

C'est à l'âge de 17 ans que Bond est diplômé de Fettes, après quoi il commence à fréquenter le **Britania Royal Naval College** où il excelle dans de nombreux domaines dont les compétitions sportives, les opérations stratégiques et les cours de contre-espionnage.

Malgré cela, son approche non conventionnelle de son éducation, son attitude envers certains de ses supérieurs et le manque de respect du couvre-feu lui ont valu de nombreux démerites. Un autre candidat a d'ailleurs plusieurs fois été soupçonné de mentir pour protéger James d'une punition. A la même période il perd sa tante, son dernier parent proche.

James effectue son service militaire dans la Marine Royale où il sert en temps qu'officier de renseignement.

Ce service militaire lui a permis d'acquérir de bonnes bases dans le maniement de tous les types d'armes à feu. Il est recruté par le MI6 en 1998 alors qu'il a 30 ans et reçoit des notes incroyablement élevées pour l'endurance physique. Il a pu ainsi mener sa première mission à Kingston, en Jamaïque. Sa mission s'avère également être un succès pour James, à tel point que le MI6 décide de le nommer conseiller principal à l'ambassade britannique de Rome. Par la suite, ses fonctions l'ont emmené dans divers endroits du monde notamment au Pakistan, en Chine ou encore aux Etats-Unis d'Amérique. Enfin, Bond a été affecté au siège du MI6 à Londres où il poursuit sa carrière.

Par ailleurs, James Bond n'a jamais été marié. Il a en revanche eu des liaisons avec des femmes mais aucune d'entre elles n'ont été longues ou trop intimes.

C'est un sportif de haut niveau et passionné par l'alpinisme mais aussi adepte de la plongée et de la course à pied. 007 ne participe pas à des courses automobiles mais aime conduire des voitures puissantes et luxueuses. Il sait aussi jouer aux cartes et a d'ailleurs joué dans un grand nombre de casinos européens sans jamais s'être ruiné. L'espion anglais aime aussi boire des boissons alcoolisées, sa favorite étant la vodka martini. Il consomme de l'alcool, mais pas abondamment.

James Bond est promu « 00 » à l'âge de 38 ans, ce qui en fait aussi le plus jeune agent du service de renseignement britannique obtenir le « Permis de Tuer ».

FOR : 9 DEX : 12 VOL : 13 PER : 14 INT : 12

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (12/22), Alpinisme (9/20), Charisme (15/28), Combat à distance (12/25), Combat au Corps-à-Corps (12/21), Conduite Auto (12/25), Crochetage Serrures/Coffres (6/18), Déguisement (4/16), Electronique (7/19), Equitation (7/20), Furtivité (13/26), Jeu (15/29), Nautisme (12/25), Pilotage (9/22), Plongée (10/20), Science (6/18), Séduction (14/28), Sixième Sens (13/25), Usages Locaux (12/26)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,78 m

Poids : 71 kg

Age : 40 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 125

Points d'Héroïsme : 13

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 40 mn

Walther PPK calibre 380 ACP

Champs d'Expérience : Botanique, Chimie, Criminologie; Golf, Sciences Militaires, Ski.

Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé

Description : Cheveux : blonds ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant .





Chapitre Deux : Le Service Q

Section Une : Précisions de règles sur les armes à feu

La puissance d'Arrêt

Des armes de gros calibre font moins de dégâts ? Pour pallier à cet effet en terme de jeu, il a été introduit dans le Manuel Q de 2006 le principe de la Puissance d'Arrêt.

En terme de jeu, le pouvoir de neutralisation d'une balle se teste avec le jet de VOL lorsqu'un PJ ou PNJ reçoit une blessure. Dans les règles, une balle de .45 ACP occasionne un malus au facteur de difficulté du jet de VOL. Certaines balles de calibre différent occasionnent elle aussi un malus.

Calibre de la Balle	Malus au jet de VOL
.40 S&W	-1
.45 ACP	-2
.357 SIG	-2
.357 Magnum	-3
.44 Magnum	-4
Cal. 12 chevrotine	-4
.50 AE	-5

Ainsi un PJ ou PNJ reçoit une blessure légère occasionnée par une balle de .44 magnum, il testera sa résistance avec un facteur de 4 (7-3). Les combats seront moins mortels du fait que les adversaires tomberont plus vite dans l'inconscience.

Tir par Rafale de Trois

Certaines armes modernes possèdent un mode de tir en rafale courte de 3 balles.

C'est le cas de pistolets mitrailleurs de la dernière génération comme le H&K MP5KA4 ou le MP5SD6.

En termes de jeu, pour les armes considérées comme "pistolet mitrailleur", la classe de dégât est de +1 pour les rafales de trois par rapport à la CD au coup par coup, de +2 pour les rafales continues.

Pour les fusils d'assaut comme le Famas, la CD est de +2 pour les rafales de trois et de +3 pour les autres tirs en

rafale.

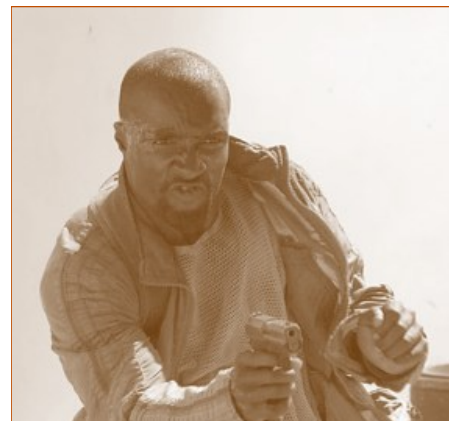
L'avantage d'un tir par rafale de trois est le fait de pouvoir sélectionner ces cibles tout en économisant ses munitions.

Dans les caractéristiques des armes c'est noté ainsi 2*3 ou 3*3, ce qui signifie, deux rafales courtes de 3 balles ou 3 rafales courtes de 3 balles.

Cela est fait pour un tir contre une seule cible.

Tir Instinctif ou à la Hanche

Il arrive que quelquefois les PJ ou les PNJ doivent user d'une arme à feu plus vite que leur adversaires. Généralement lorsqu'ils utilisent une arme à feu tirant par rafale le modificateur de DGN est souvent négatif. La rapidité de tir est souvent le facteur le plus important dans un combat d'arme à feu.



Ainsi lorsqu'un PJ ou un PNJ utilise une arme à feu à la hanche ou de façon instinctif un bonus de +2 est rajouté au DGN. Par contre, un malus de -2 vient s'ajouter au facteur de difficulté

Munition à l'Uranium Appauvri (UA)

Les munitions à uranium appauvri sont des munitions employant l'uranium appauvri, matériau très dense, afin de perforer les blindages. En général utilisées sur des munitions d'armes lourdes, cela n'a que peu d'efficacité sur des balles de 9mm.

En termes de jeu : Les balles UA diminuent la Classe de Dégât d'une arme de 1 cran. Par contre, lorsqu'on tire sur des véhicules, la classe de dégât est augmentée de 3.

Ce type de balle n'est pas disponible dans le commerce.

Section Deux : Nouvelles armes

Armes de poing

Pistolet-Automatique

Arsenal Firearms 2011 Dueller Prismatic



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
-1	3	8 (x2)	G	0-12	36-54	+1	98	0	1	3900 £

L'**Arsenal Firearms AF2011-A1** est un pistolet semi-automatique à double canon. L'arme est un dérivé du pistolet M1911 et la majorité des pièces internes sont interchangeables avec les pièces de rechange standard M1911. Le but du pistolet AF2011A1 est d'augmenter la capacité balistique de la cartouche .45 ACP à moindre coût.

En termes de jeu : 45 ACP. La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique. Du fait du fort recul c'est une arme à réserver à un PJ ou PNJ qui a au moins 12 en FORCE.

Beretta 92SB - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1	1130 £

Cette arme est un pistolet de conception très classique, relativement volumineux et lourd en comparaison des armes plus modernes ce qui ne pose pas de problème particulier pour les applications militaires. Le Beretta 92 est une arme au design éprouvé qui se caractérise par son chargeur de 15 coups en 9 mm Parabellum et une grande fiabilité.

En termes de jeu : Le Beretta accepte une balle supplémentaire dans la chambre. Il s'agit de l'arme de poing de l'armée des États-Unis jusqu'en 2017, tout type de personnage ayant subi un entraînement est susceptible d'avoir cette arme. Des gardes faisant partie d'une organisation ayant des moyens financiers pourront l'utiliser. Les civils ne devraient pas y avoir accès.

Browning Hi Power Mark III - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix	
0	2	13	G	0-9	39-57	0	99	0	1	880 £	
		20									

Le **Browning Hi-Power** (aussi appelé Browning GP 35 et Browning HP 35, couramment abrégé en Hi-Power ou GP, pour Grande Puissance) est le dernier pistolet en partie mis au point par l'Américain John Moses Browning.

Après 1945, le Browning GP fut adopté par un grand nombre d'armées et de polices, notamment en devenant le premier pistolet réglementaire de l'armée britannique en remplacement des revolvers calibre .38, dont il est toujours l'arme de poing de service.

À la fois fiable, fonctionnel et de grande capacité, le Browning Hi-Power est, après le Colt M1911, le second plus vieux pistolet toujours en service, et devrait probablement être, après le modèle américain, le second pistolet à avoir dépassé un siècle de service.

En termes de jeu : La première ligne correspond au modèle 9mm parabellum, la seconde à un chargeur de 20 coups (utilisé par les forces spéciales)

Colt Double Eagle Officer's Model



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	8	F	0-9	36-50	-1	99	+1	1	725 £

Le **Colt Double Eagle Officer's Model** est une version compacte et lourdement modifiée du 1911, dotée pour la première fois d'un mécanisme double action et d'un ensemble de dispositifs de sécurité ambidextre absents du Colt 1911. Sa ligne plus arrondie se démarque nettement de celle de son prédécesseur. Malgré tous ses attraits le Colt Double Eagle destiné au marché civil ne rencontra pas le succès escompté et fut retiré de la vente en 1997.

En termes de jeu : Le pistolet est chamberé en calibre 45 ACP, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans ce cas.

Glock 17 (3rd Generation) - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	17	G	0-21	45-66	0	99	0	1	560 £

Le **Glock 17** est un pistolet semi-automatique conçu et fabriqué depuis 1980 par l'entreprise autrichienne d'armement Glock pour les forces militaires et les services de police. Le Glock 17 est l'un des pistolets les plus réputés au monde. Léger et compact, il doit son succès à son côté « précurseur »

En termes de jeu : Le Glock Modèle 17 pourra être utilisé par les gardes d'une organisation ayant vraiment beaucoup de moyens.

Glock 18C



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	19/33	G	0-12	36-54	0	98	0	1	2500 £
		10	I							

C'est la version pistolet rafaleur du Glock 17, créé en 1987 à la demande du GEK Cobra (l'unité d'intervention antiterroriste de la Gendarmerie Fédérale autrichienne)

En termes de jeu : Le Glock Modèle 18C pourra être utilisé par un complice privilégié (comme Patrice par exemple).

La deuxième ligne correspond au tir en rafale.

Glock 19



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	3	15	G	0-21	45-66	-1	99	+1	1	525 £

Le **Glock 19** est un pistolet semi-automatique conçu et fabriqué depuis 1988 pour les forces militaires et les services de police. C'est l'équivalent du Glock 17, en version compacte.

Glock Modèle 26, 27, 30 & 33



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	10	F	0-10	30-60	-2	99	+1	1	
		9	G							
		9	G							
-1		9	H							

Ces différents modèles de Glock font tous partie de la gamme compact.

En termes de jeu : la première ligne correspondant au Glock 26 (9mm), la deuxième au Glock 27 (.40 S&W), la troisième au Glock 30 (.45 ACP) et la dernière au Glock 33 (.357 SIG). Pour les trois dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.

Heckler & Koch USP Compact - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	13	F	0-10	30-50	-1	99	+1	1	765 £
12										
8										

En termes de jeu : La première ligne correspond au modèle 9mm parabellum, la seconde au modèle .40 S&W et enfin la dernière au modèle .45 ACP. Pour les deux dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.

Le modèle compact est le pistolet semi-automatique des forces de police.

Heckler & Koch VP9 - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	15	F	0-12	39-60	0	99	+1	1	654 £

Le Heckler & Koch VP9 est une arme de poing moderne très récente (2014) à carcasse en polymère. VP signifie *Volkspistole* qui se traduit par "pistolet du peuple". Le 9 représente la désignation de calibre de 9mm. Le VP9 est le troisième pistolet à percuteur que HK a produit.

Il est connu sous la désignation SFP9 en Europe et au Canada.

Jericho 941 F - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	16	G	0-9	39-57	0	99	+1	1	550 £
12										

Ce pistolet est basé sur le CZ 75 tchèque. Les pistolets Jericho offrent une très bonne ergonomie assurant un confort pour toutes les tailles de mains. Bénéficiant de la réputation de son fabricant et de celle du modèle original, le Jericho est en service dans de nombreux pays : **Colombie** (Police nationale colombienne), **Costa Rica** (standard de la Force Publique), **États-Unis** (acheté par les citoyens pour leur défense personnelle), **Géorgie** (arsenal des Forces armées)

En termes de jeu : La seconde ligne correspond au calibre S&W .40, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans ce cas.

Rohrbaugh R9s Stealth - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	6	F	0-5	20-30	-2	98-99	+1	1	800 £

Le Rohrbaugh R9 est un pistolet semi-automatique produit par Rohrbaugh Firearms à Long Island, New York. Il est chamberé en 9 × 19 mm Parabellum, et est conçu pour être une arme d'autodéfense légère et compacte.

Le Rohrbaugh R9 n'a pas de sécurité manuelle, de glissière de verrouillage ou de sectionneur de magasin ; l'arme pourrait donc faire feu sans magasin inséré. Il n'y a pas de bords extérieurs ou de protubérances pointues.

SIG P210



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	2	8	G	0-9	39-57	0	99	0	1	1050 £

Le Sig P210 est un pistolet semi-automatique simple action suisse. Développé dans le courant de la Seconde Guerre mondiale, il fut adopté sous la désignation Pistole 49 par l'Armée suisse en 1949 en remplacement de ses Luger Parabellum. La douane allemande et l'armée danoise l'adoptèrent également.

Le P210 est une arme onéreuse qui connaît encore aujourd'hui un succès important en tir sportif. Le P210 a donné naissance à plusieurs versions destinées aux armées, aux services de police, au citoyen ou au tireur sportif.

SIG-Sauer P226



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	15	G	0-12	39-57	0	99	0	1	960 £
		12	H							

Certaines unités spéciales des États-Unis et de pays alliés l'ont adopté, comme les Navy SEAL. Le P226 est courant dans de très nombreux pays

En termes de jeu : La seconde ligne correspond au calibre S&W .40, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans ce cas.

SIG-Sauer P228



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	13	F	0-9	24-45	-1	99	+1	1	800 £

Le Sig-Sauer P228 est un pistolet semi-automatique de calibre 9 mm Parabellum destiné à armer les policiers en civil. Le P228 est courant dans les pays suivants :

- **Albanie, Émirats arabes unis, Portugal, Singapour, Thaïlande**
- **Belgique :** Plusieurs services de police dans les années 1990.
- **Canada :** Service de police de la Ville de Laval et la Deuxième Force opérationnelle interarmées.
- **États-Unis :** Premiers clients en nombre de PA vendus. Les Forces armées américaines ont ainsi équipé certains de ses personnels (comme les équipages d'aéronefs divers, les officiers de l'*US Military Police Corps* ou ses généraux...) de cette dernière version, notamment ceux ayant besoin de pistolets plus petits que les Beretta 92 en service dans la grande majorité des unités. Les plus connus médiatiquement est le *Naval Criminal Investigative Service* et la *Delta Force*. Le P228 fut également choisi par le FBI, l'*United States Secret Service*, le *National Park Service* ou le *Coast Guard Investigative Service* dans les années 1990.
- **France :** le GIGN l'utilise conjointement au Glock 19 et au revolver MR 73. Il fut en usage limité au sein du SPHP et de la DCPJ dans les années 1990.
- **Royaume-Uni:** Special Air Service avec chargeur de 20 coups en compagnie du SIG P226.
- **Pologne :** arme en service au sein du GROM.
- **Suisse :** plusieurs service de police cantonale et la police militaire.
- **Suède :** police en compagnie du SIG P226.

Smith & Wesson Sigma SW9F - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	16	G	0-10	20-40	0	99	0	1	400 £

Le Smith & Wesson Sigma est un pistolet semi-automatique double action. Mis sur le marché en 1994, il s'agit de la réponse de Smith & Wesson au Glock 17 autrichien et sa carcasse en polymère innovante.

Afghanistan : environ 22500 Sigma 9 mm ont été fournis à l'Armée et à la Police des frontières en 2005.

Canada : achetés comme armes de défense personnelle (chargeur de 10 coups selon la loi canadienne).

États-Unis : achetés comme armes de défense personnelle.

Star Ultrastar



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	9	F	0-9	20-50	-1	98-99	0	1	320 £

Le pistolet semi-automatique Star Ultrastar fut produit au cours des années 1990 par Star Bonifacio Echeverria S.A. Dans le catalogue du fabricant basque espagnol, il apparaissait comme M-205. Sa carcasse était en polymère. Il ne connut qu'une faible diffusion.

Steyr M9-A1



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	3	10	F	0-10	36-57	0	99	+1	1	400 £
		14								
		15								
		17								

La carcasse synthétique du M-A1 intègre désormais un rail *Picatinny* sous le canon permettant de monter facilement des accessoires tels qu'une torche ou un désignateur laser, et la poignée a été redessinée, elle est désormais beaucoup plus ergonomique. L'arme est réputée pour sa précision et son faible recul en 9 mm.

En termes de jeu : Les différentes lignes correspondent au différent type de chargeurs disponibles selon les réglementations de pays de vente.

Taurus PT92AF - 9x19mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	15	G	0-15	42-72	0	99	0	1	240 £

Le Taurus PT-92 est une version Brésilienne du Beretta 92. Il n'en diffère que par quelques détails. Il a été adopté par l'Armée de terre brésilienne et la *Policia militar*. Le contrat entre le Brésil et Beretta permit à son fabricant Forjas Taurus SA de racheter la licence et l'usine de production locale de l'industriel italien.

Depuis 1983, Taurus exporte cette arme et ses variantes (PT-92C, PT-99, PT-100 et PT101) partout dans le monde à un prix moindre, faisant de lui le Beretta du pauvre.

Tokarev TT 33



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
-1	2	8	G	0-9	21-60	0	98-99	0	1	250 £

Le Tokarev TT 33 est un pistolet semi-automatique simple action développé pour l'Armée rouge au cours des années 1920. C'est une version simplifiée du TT 30. Adoptée en 1933, cette arme peu onéreuse à produire était à la fois précise, puissante et simple à entretenir pour son époque.

Elle souffre toutefois d'une absence de dispositifs de sécurité et d'une poignée particulièrement inconfortable.

En termes de jeu : Le TT33 ne peut pas utiliser de silencieux. Un personnage qui choisit le TT33 comme arme de prédilection ignore le MP de l'arme dès qu'il atteint le niveau 5 de compétence. En raison de sa munition perforante, le TT33 a un FD de +1 pour des tirs sur des véhicules.

Walther P99



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	3	15	F	0-12	36-60	-1	99	+1	1	480 £
		12	G							

Le P99 est une arme moderne utilisant les dernières innovations du moment. La carcasse est faite en polymère, avec le grip arrière de poignée facilement remplaçable et disponible dans plusieurs tailles et de formes différentes pour une meilleure prise en main.

En termes de jeu : Il s'agit d'une arme très récente, utilisée par des professionnels. La seconde ligne correspond au calibre S&W .40, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans ce cas.

Utilisation d'un silencieux : la classe de dégâts est réduite d'un rang (**CD : E** en calibre 9 mm, **CD : F** en calibre 40 S&W)

Walther PPK



Walther PPK calibre 7,65mm

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	2	7	E	0-9	36-54	-2	98-99	+1	1	400 £
		6	F							400 £
		7	F							400 £
0		10	D	0-6	24-36					320 £

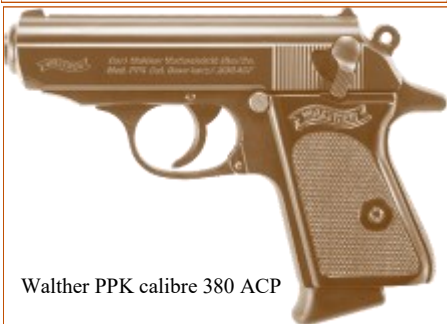
Apparu dans les années 30 en Allemagne, les Walther PP et PPK arment de nombreuses polices et agences.

Outre son encombrement réduit, le Walther PP était le premier pistolet double action à rencontrer un réel succès. Son mécanisme simple actionné directement par le recul ne peut employer que des munitions de faible puissance. Le PP et le PPK sont traditionnellement chambrés en 7,65 Browning (32 ACP) et 9 mm court (380 ACP). Il existe des versions tirant le .22 Long Rifle.

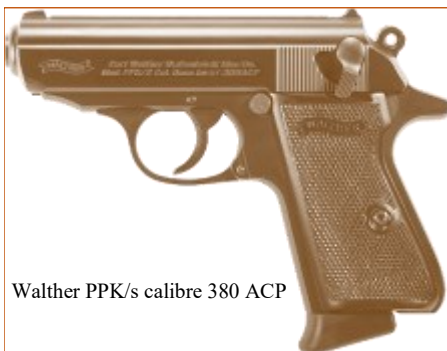
Les Walther-Manurhin PP/PPK équipèrent la Police nationale et les Douanes françaises dans les années 1960 et 1970 avant l'arrivée des MR-73. La firme Interarms (Alexandria, Virginie), importateur nord-américain de Walther, créa dans les années 1970 le **PPK/Spécial (PPK/S)** associant la carcasse du PP calibre 9 mm Court et l'ensemble canon/glissière du PPK. Cette arme construite en acier inox, fort prisée aux États-Unis, améliore la prise en main du PPK tout en ménageant sa compacité.

En termes de jeu : la première ligne correspond au Walther PPK en calibre 7,65mm. La deuxième ligne au PPK en calibre 380 ACP (9mm court). La troisième ligne au PPK/s en calibre 380 ACP, et la dernière ligne au PPK/s en calibre 22LR.

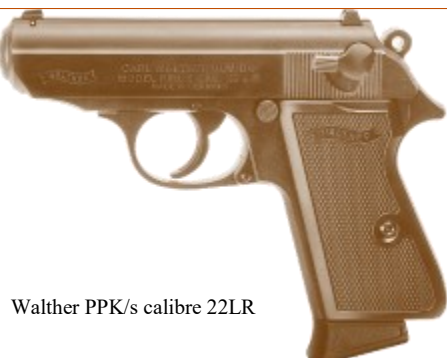
Ce sont des pistolets qui acceptent aisément un silencieux.



Walther PPK calibre 380 ACP



Walther PPK/s calibre 380 ACP



Walther PPK/s calibre 22LR

Revolvers

Smith & Wesson M&P 360 .38 Special



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	5	F	0-12	36-60	-1	99	+1	2	480 £

Le Smith & Wesson M&P 360 est un revolver à canon court avec un barillet à cinq . L'arme est adaptée au transport dissimulé.

Ruger Redhawk 357



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	1	8	H	0-9	39-57	+1	98-99	0	3	800 £

Le Ruger Redhawk est un revolver de gros calibre qui est fabriqué depuis les années 70.

Ici il est chamberé en calibre 357 Magnum, et avec une particularité : un inhabituel barillet de 8 coups.

En termes de jeu : La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans le cadre du calibre 357.

Smith & Wesson Model 10



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	6	F	0-12	36-60	+1	99	0	3	240 £

Le modèle 10 était jusqu'à une période récente une arme typique des représentants de la Loi. Autant aux Etats-Unis que dans les pays du Commonwealth. Prévu pour être porté dans un étui à la hanche, jamais pour être dissimulé. Très fiable, avec un pouvoir d'arrêt respectable, le Modèle 10 est une bonne arme à feu, d'un entretien très facile.

Armes d'épaule

Fusils/carabines

FAB Defense KPOS Glock to Carbine Conversion



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	3	17	G	0-21	90-132	+2	99	-2	1	400 £
		19								
		33								

Egalement appelé « *PDW Converter* » ou « *Personal Defense Weapon conversion kit* », le boîtier-crosse KPOS proposé par la firme israélienne FAB Defense permet de transformer radicalement, sans outil et en un laps de temps très court, une arme de poing en arme d'épaule. En l'occurrence, ce kit très complet convertit un pistolet Glock 17 en une carabine tactique robuste, compacte et polyvalente.

Sa robustesse est garantie par sa fabrication en aluminium aviation 6061-T6. Sa compacité résulte de la présence d'éléments escamotables :

- ⇒ crosse et poignée repliables
- ⇒ hausse et guidon rabattables.

Sa polyvalence est assurée par des rails *Picatinny* situés sur le dessus, le dessous et les côtés pour accueillir tous les accessoires optionnels que l'utilisateur pourra juger utiles :

lunette grossissante (double la Portée Longue)

- ⇒ viseur à point lumineux ;
- ⇒ désignateur laser ;
- ⇒ lampe torche ;
- ⇒ poignée main faible ;
- ⇒ bipied (+1 au MP, et -1 au Dgn)

Lee-Enfield No.4 Mkl



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+2	1/2	10	I	0-150	360-600	na	99	-4	2	na

Le Lee-Enfield est un fusil à répétition à verrou, alimenté par chargeur qui a été la principale arme d'infanterie des forces armées britanniques, de l'Empire et du Commonwealth au cours de la première moitié du XXe siècle. Sous différentes variantes, il a été le fusil réglementaire de l'armée britannique de son adoption officielle en 1895 jusqu'en 1957.

Il est doté d'un chargeur de dix cartouches de .303 britannique qui se charge manuellement par le haut, soit cartouche par cartouche ou par lames-chargeur de cinq coups.

SIG SG 550-1 - 5.56x45mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+2	2	20	I	0-150	360-600	na	99	-4	2	na
		30								

Il s'agit d'un fusil d'assaut SIG 550 modifié avec un canon lourd plus long, une crosse de tireur d'élite réglable et une poignée de pistolet. Ces fusils sont principalement utilisés avec un bipied robuste (remplaçant le bipied léger intégré du 550). Il est également connu sous le nom de **SIG SG 550-1** ou **SIG SG 550 Sniper**. Il ne tire qu'au coup par coup.

Fusils à pompe

Winchester Model 1300 Defender



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	6	H	0-27	75-135	--	99	-3	3	800 £

Le Winchester 1300 est le successeur du Winchester 1200. Ce fusil à pompe produit de 1980 à 2006, diffère peu de son prédécesseur. Seule la forme du pontet permet de l'identifier. Très populaire en Amérique du Nord, il est réapparu en 2008 sous le nom de Winchester Speed Pump avant de devenir SXP (Super X Pump) en 2011.

En termes de jeu : Arme en calibre 12. La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.

Fusils de chasse

Anderson Wheeler 500 NE Double Rifle



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	2	2	K	0-120	450-750	--	99	-3	1	2400 £

Le père de Bond a possédé un tel fusil qui est toujours dans la maison familiale. C'est une arme puissante, chamberé en .500 Nitro Express. Anderson Wheeler est un fabricant londonien de carabines et de fusils de luxe dont les fusils sur mesure sont également disponibles dans des calibres de .375 à .600.

Charles Parker 1878, fusil de chasse à canon juxtaposés



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
0	2	2	H	0-50	75-135	--	99	-3	1	800 £

En termes de jeu : Arme en calibre 12. La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.



Fusils d'assaut

Colt Law Enforcement Carbine (RO6920) -



M4A1 Carbine



Colt Model 933



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	5 à 30	I	0-40	150-200	+4	99	-2	1
L									

Olympic Arms K23B Tactical



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	5 à 30	I	0-30	100-200	+3	99	-2	1
L									

Toutes ces armes dérivent de la même base : L'AR-15 est le fusil automatique ayant donné naissance au fusil et carabine militaire M16 et son dérivé allégé, le M-4.

En raison de leur taille compacte, ces armes à canon court continue d'être utilisé par diverses forces spéciales américaines et par certaines forces étrangères, y compris les forces spéciales israéliennes.

Ce sont des armes qui s'utilisent à la fois comme des fusils d'assaut, des fusils automatique et de pistolets mitrailleurs du fait de leur taille.

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales libres

Heckler & Koch HK416 D10RS



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	20/30	I	0-75	180-300	na	99	-3	1
L									

Le HK416 est un fusil d'assaut de la firme allemande Heckler & Koch, une version améliorée de la carabine M4. Le HK416 est uniquement disponible pour les agences étatiques et les organisations militaires.

Le HK416 est l'arme réglementaire dans de nombreux pays.

En termes de jeu : Cette arme est utilisée par les agents fédéraux lors d'interventions ou par des commandos qui ont besoin de puissance de feu avec un minimum d'encombrement.

La deuxième ligne correspond au tir en rafales.

Heckler & Koch G36C



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	I	0-93	276-495	+4	99	-2	1
			L						
2*2			J						

Le HK G36 est un modèle de fusil d'assaut conçu par l'entreprise allemande Heckler & Koch.

La crosse est rabattable sur le côté de l'arme. Le chargeur courbe contient trente cartouches est transparent ce qui permet d'en contrôler le contenu. Ce qui démarque le G36 des autres fusils d'assaut conventionnels est son système de visée et sa poignée intégrée sur sa partie supérieure.

Le G36C ne possède aucune lunette mais est par contre doté d'un rail standard (*Picatinny*) qui permet l'adjonction de n'importe quel système de visée.

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales libres, la troisième ligne au tir en rafale de 2 coups.

Steyr AUG A3 - 5.56x45mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30	I	0-50	170-300	na	99	-2	2
42									
			L						

Le Steyr AUG est un fusil d'assaut autrichien de type *bullpup* de calibre 5,56 mm OTAN. Il peut basculer entre les modes de tir « coup-par-coup » et « rafale continue » de façon simple et rapide, ce qui est un avantage pour un fusil d'assaut. Le Steyr AUG est, avec le FAMAS français, l'un des premiers fusils d'assaut de type *bullpup* à avoir été massivement adopté par une force armée. Cette configuration lui permet de rester compact sans pour autant sacrifier la longueur du canon. La maniabilité et la précision restent optimales.

En termes de jeu : La troisième ligne correspond au tir en rafales libres

SIG SG 550 - 7.62x51mm NATO



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	20	I	0-90	250-400	na	99	-4	1
30									
			L						

Le SIG-550 est le fusil d'assaut officiel de l'Armée suisse. Conçu dans les années 1980, il fut introduit progressivement dès 1988 dans l'armée suisse, remplaçant ainsi le Stgw 57/ Fass 57.

Après maintenant vingt ans de service actif, le SIG 550 a été décliné en différentes versions et vendu à plusieurs groupes d'intervention. SIG continue d'ailleurs à l'offrir à l'export

En termes de jeu : La troisième ligne correspond au tir en rafales libres

AKM - 7.62x39mm



AK 2nd model - 7.62x39mm



AKMS - 7.62x39mm



Norinco Type 56-1 - 7.62x39mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30	I	0-60	150-270	na	97-99	-2	2
7			L						

L'AKM (et ses dérivés) est la version en tôle emboutie de l'AK-47 afin d'en réduire les coûts de production. Il a remplacé son prédécesseur dans l'Armée rouge puis dans celles des pays du Pacte de Varsovie. Produit massivement, il représente l'essentiel des Kalachnikov utilisés dans le monde .

L'AKMS est une version avec crosse pliante en métal embouti, destinée aux équipages de blindés, aux parachutistes et aux fantassins des BMP.

Le Type 56 est une copie chinoise. Le Type 56 se distingue surtout de l'AK-47 par la présence d'une baïonnette repliable sous le canon.

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales.

SAR-3 - 5.56x45mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	I	0-50	120-250	na	97-99	-2	2
6			L						

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales.

CSA Sa vz. 58 Compact - 5.56x45mm



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	I	0-50	100-200	+4	98-99	-2	2
6			L						

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales.

Mitraillettes

Heckler and Koch MP7A1



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	20	G	0-36	135-210	+2	98-99	-1	1
	9		J						
		40							

Le MP7 est un pistolet-mitrailleur répondant au principe d'*Advanced Personal Defense Weapon* (APDW) qui vise à combler le fossé entre le pistolet-mitrailleur conventionnel et le fusil d'assaut. Les PDW sont destinés à doter les troupes qui ne sont pas directement employées dans les combats d'une capacité de riposte significative. Les officiers, équipages de chars ou servants d'artillerie n'ont pas besoin de s'encombrer d'un fusil d'assaut mais doivent néanmoins pouvoir faire face à une attaque inopinée et défaire des adversaires équipés de vestes pare-éclats en mesure de stopper une munition d'arme de poing.

L'arme en elle-même est construite en polymère renforcé d'acier pour la carcasse. Le chargeur de 20 coups (des chargeurs de 30 ou 40 coups sont disponibles) est disposé dans la poignée. Le MP7 est équipé à l'avant d'une seconde poignée pliante et d'une crosse télescopique à l'arrière.

L'arme qui est particulièrement légère peut donc être tirée à une main comme un gros pistolet en raison du faible recul de ses munitions, à deux mains grâce aux deux poignées pistolets ou encore comme une arme d'épaule avec la crosse dépliée. Cette arme est donc particulièrement polyvalente, elle peut prétendre à concurrencer des pistolets-mitrailleurs compacts comme le MP5K jusqu'aux fusils d'assaut à canon court.

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales libres

Kriss Vector - .45 ACP



MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	10	F	0-36	135-210	+4	98-99	-1	1
	6		I						
	2*2		G						
		13							
		30							

Le KRISS Vector aussi appelé TDI KRISS Super V XSMG est un pistolet mitrailleur chamberé en .45 ACP.

L'énergie du recul est absorbée grâce à l'utilisation d'une masse mobile se déplaçant vers le bas lors du mouvement de la culasse vers l'arrière sous l'action des gaz, cette masse exerçant une action opposée au relèvement en étant liée à la culasse par une biellette dont l'angle est calculé pour obtenir une vitesse de déplacement et une amplitude précises, la résultante étant inversement proportionnelle au déplacement de l'arme dû au recul. Le canon est aussi aligné avec la main et l'épaule du tireur. Combinés, ces facteurs permettent de mieux maîtriser le recul et le relèvement de l'arme, notamment en tir automatique.

Une version civile tirant en semi-automatique uniquement et dotée d'un canon long ressemblant à un silencieux est également disponible.

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafales libres, la troisième au mode de rafale de 2 coups. La quatrième et cinquième ligne correspondent aux autres capacités de chargeurs existants en option.

A noter également que la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans le cadre du calibre 45 ACP.

Section Trois : Gadgets



Sony Ericsson K800 Téléphone cellulaire sophistiqué avec GPS et appareil photo de 3,2 mégapixels, avec la possibilité de prendre plusieurs photos très rapidement.



Omega Seamaster Planet Ocean

Luxueuse montre de plongée (étanche à 600 m), à remontage mécanique d'une durée de 60 h. On pourrait fort bien y adapter un compteur Geiger ou bien y ajouter un peu d'explosif, idéal pour créer une diversion au moment opportun.

Sony Ericsson M600



Le Sony Ericsson M600 est un smartphone 3G conçu comme un outil professionnel et ses fonctionnalités reflètent ce rôle. Le M600 prend en charge les e-mails push, l'édition de documents et la synchronisation PC entre autres fonctionnalités. Notamment, le M600 n'a pas de caméra intégrée, ce qui est un attribut positif pour ceux qui travaillent dans des environnements où les caméras ne sont pas autorisées.

Le M600 dispose d'un nouveau type spécial de clavier QWERTY complet sous l'écran, sur le téléphone lui-même. L'écran tactile affiche 262.144 couleurs (profondeur de couleur 18 bits) avec une résolution de 240x320 pixels à 2,6 pouces de long en diagonale. Le M600 utilise le processeur Nexperia PNX4008 ARM9 208 MHz de Philips et dispose de 64 Mo de RAM et



Désormais le progrès technologique permet de rester en contact quasi permanent.

Les oreillettes (filaire ou *bluetooth*) que les agents peuvent porter en permanence. Reliés à un dispositif radio ou au téléphone (moins bien néanmoins), ces oreillettes permettent donc aux agents de rester en contact entre eux, même en cas de séparation (attention à la distance). Un contact avec une base opérationnelle est également possible parallèlement.

Ajoutez à cela le fait que les agents ont quasi en permanence sur eux un *smartphone* doté des dernières technologies (appareil photo, micro, GPS, logiciels de traçage, accès internet,...). Ils peuvent ainsi s'échanger des informations en temps réel, recevoir des consignes, etc.

Les oreillettes peuvent être très discrètes et difficiles à remarquer (Jet de Perception FD3), néanmoins si le porteur de l'oreillette n'est pas lui-même très discret (parler seul, porter la main à son oreille), c'est un FD5 voire même un repérage automatique.



Aston Martin Field Medical Kit

Le service de Q a préparé un accessoire un peu spécial sur l'Aston Martin :

Les caractéristiques spéciales de la voiture (Aston Martin DBS) comprennent un compartiment secret qui contient le pistolet Walther P99, et un kit médical d'urgence avec des composants d'une liaison médicale d'urgence au MI6, ainsi qu'un petit défibrillateur.

Toute personne qui a reçu la puce sous-cutanée de surveillance médicale n'a plus qu'à se connecter au kit. Celui-ci transmet immédiatement toutes les données à l'équipe médicale du MI6 qui peut guider le patient à distance... A condition que celui-ci ne s'évanouisse pas avant.

Section Quatre : Véhicules



Aston Martin DB5

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	160	257	290	3	9	+2	+2

L'Aston Martin DB5 est une voiture de sport GT de luxe, produite à 1 021 exemplaires entre 1963 et 1965.

Elle est préparée et équipée par la section « Q » recherche et développement du MI6, avec de nombreuses options pour les missions de 007, dont : plaque d'immatriculation interchangeables escamotables (BMT 216A (UK), 4711-EA-62 (France), ou LU 6789 (Suisse)), double mitrailleuse Browning 1919 calibre .30-06 Springfield derrière les clignotants avant, éperons télescopiques dans les roues arrière, jets d'huile ou de mur de fumée ou de chausse-trape arrière, siège passager éjectable, vitres et bouclier amovible arrière pare-balles, radar, GPS, radiotéléphone, télécopieur, refroidisseur de champagne dans l'accoudoir.



Aston Martin DBS V12

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	200	306	450	3	9	+1	0

L'Aston Martin DBS, nom déjà utilisé auparavant pour un modèle des années 1960-1970, est une évolution plus sportive de la DB9. Produite par le constructeur britannique Aston Martin de 2007 à 2012, sa fabrication était basée à Gaydon en Angleterre.



Alfa Romeo 159 -3.2 V6 JTS Q4

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	120	240	600	2	6	+1	0

L'Alfa Romeo 159 est une berline sportive de luxe fabriquée de 2005 à 2013. Concurrente des Audi A4, BMW série 3 et autres Mercedes Classe C et Lexus IS, son style extérieur réalisé par Giorgetto Giugiaro en collaboration avec le Centro Stile Alfa Romeo la fait se démarquer en raison d'un caractère esthétique latin, dynamique et affirmé.

Jaguar XJ8



MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	130	250	800	2	8	+1	+1



Ford Mondeo III Phase I

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	4	120	192	1300	2	6	0	0

La Ford Mondeo est une automobile familiale produite par la filiale Ford Europe. La carrosserie de la Mondeo 2007 (Mondeo III) reprend la silhouette générale du concept car Ford Iosis qui a été dévoilé au public au Salon de Francfort 2005 et qui présente le nouveau design *Kinetic* conduit par Martin Smith et développé par les studios de design Ford Europe en Allemagne et en Angleterre, déjà utilisé sur les Ford Galaxy Mk III, C-max et S-max. .



Britten-Norman BN-2 Islander

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	6	245	273	1400	0	3	0	0

Le Britten-Norman Islander est un avion bimoteur à hélices. L'Islander a été conçu pour répondre aux besoins spécifiques des environnements rudimentaires : simplicité, fiabilité, flexibilité. Des pistes de 350 m lui suffisent pour atterrir. Et il est capable d'utiliser des terrains non préparés tels que des prairies, des plages. Il peut emporter jusqu'à 9 passagers, un pilote et éventuellement un copilote.



Land Rover Range Rover Sport Phase I

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	130	225	790	3	10	0	0

La Range Rover Sport est un véhicule utilitaire sport de luxe fabriqué par la marque anglaise Land Rover.

La Range Rover Sport se démarque par un design plus dynamique. Elle a perdu près de 500 kg en abandonnant l'assemblage d'un châssis et d'une coque et grâce à l'utilisation massive d'aluminium. Elle s'est aussi allongé de 7 cm, ce qui permet d'avoir un empattement plus long qui profite à l'habitabilité arrière. La nouvelle Range Rover Sport contient beaucoup de nouveaux équipements technologiques comme le *Park Assist*, le régulateur de vitesse adaptatif, le détecteur d'angle mort (*BLIS*) ou la détection de la profondeur de l'eau (*Wade Sensing*).



Honda CRF 250 R

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	5	90	138	163	0	1	+1	+1

Moto tout terrain en 249cc, avec un moteur très performant y compris à bas régime, c'est une moto qui permet de se sortir de pas mal de situations difficiles, d'autant que son poids est assez léger (107 kg avec tous les pleins faits).



Chapitre Trois : Règles optionnelles



Les Blessures

Ces règles ont pour but de compenser un certain irréalisme. En effet, selon le *Livre des Règles*, si un personnage tombe dans le coma, il lui suffit d'attendre pour guérir. Voici une gestion plus réaliste des blessures.

Une **Blessure Légère** deviendra une **Blessure Moyenne** en une semaine si elle n'est pas traitée.

Une **Blessure Moyenne** deviendra une **Blessure Grave** en 1D6 jours.

Une **Blessure Grave** deviendra un **Coma** en un jour.

Un **Coma** deviendra la **Mort** en 1D6 heures.

Un Jet de Premiers Soins baisse la blessure d'un cran et double le temps d'infection (*Quelqu'un qui réussit un Jet de Premiers Soins avec une Blessure Grave recevra une Blessure Moyenne qui redeviendra une Blessure Grave en 1D6 fois 2 jours*).

Un PJ dans le Coma sera hospitalisé à temps s'il dépense deux Points d'Héroïsme. Le Coma est considéré comme la fin d'une Séance de Jeu, le PJ peut donc acheter ces Points d'Héroïsme (voir les règles sur les Points d'Héroïsme).

Source : (page 70 du Manuel du MI6 - 2008)

Mort d'un Agent

Pour de nombreuses raisons, il est difficile de faire mourir un PJ. En effet, un joueur est en général très

attaché à son personnage, et c'est bien compréhensible. Voir les Agents tombés les uns après les autres peut vider une table de jeu. Les joueurs risquent de ne pas revenir si ils devaient abandonner leurs agents préférés.

Toutefois, cela me pose un problème : quel est l'intérêt de jouer si les joueurs ne peuvent pas perdre ? Bien sûr, on peut perdre sans mourir, mais dans ce cas, pourquoi leur refiler un «*Jam*» dans les pattes.

Source : (page 70 du Manuel du MI6 - 2008)

Pour pallier à ce problème, voici quelques suggestions :

Quand un PJ reçoit une Blessure MT, il tombe dans un Coma Aggravé, cela signifie qu'il survivra — s'il dépense 2 Points d'Héroïsme comme précisé plus haut — mais qu'il perdra 2 points de caractéristique, au choix du MJ. Quoiqu'il en soit l'aventure est terminée pour lui.

Si dans l'aventure qui suit, le PJ reçoit une autre Blessure MT, cette fois-ci, il sera vraiment mort. Le PJ pourra bénéficier à nouveau de ce privilège si il ne reçoit aucune blessure MT pendant l'aventure qui suit.

Source : (pages 70-71 du Manuel du MI6 - 2008)

Agent dans le Coma

Un Coma (ou un PJ laissé pour mort) devrait être l'occasion d'utiliser plusieurs astuces scénaristiques :

- **la capture** : Un pj qui est inconscient, ne pouvant donc plus rien faire, peut être capturé par le camp adverse. L'objectif étant à ce moment-là, soit de lui soutirer des informations, soit de lui faire changer de camp, soit encore, il s'agit d'un piège et d'une manipulation quelconque. Une manipulation pour que l'agent puisse s'échapper et plus tard s'en servir comme Cheval de Troie (valable également pour un méchant qui se fait capturer).

- **se faire soigner** : Un PJ dans le Coma, et qui est récupéré par ses amis (exfiltré) va faire un séjour dans un hôpital ou clinique spécialisée. Pour reprendre du service, il devra passer des tests et prouver qu'il est apte au service (ou le faire croire)... Donc, même avec un niveau de blessure incapacitant, le joueur peut utiliser des Points d'Héroïsme pour tromper le résultat du test.

- **se mettre au vert** : Un PJ dans le Coma peut être considéré comme mort. Le MJ peut même le faire croire aux autres Personnages. Et en fait faire jouer une autre mini aventure au PJ qui représentera son temps de rétablissement. Le PJ a été recueilli et soigné par des inconnus, tout le monde le croit mort. Au choix du PJ, il peut revenir dans le jeu (voir *Skyfall*), ou rester mort et créer un autre Perso qui prendra le relais (voir La **Saga Jason Bourne**, ou **Mission Impossible** le film), cela peut devenir une intrigue secondaire sympathique.

Séduction

Dans les films/romans Bondiens, le héros semble séduire facilement les femmes, ou disons qu'il passe parfois très rapidement de la phase de séduction à la phase des relations intimes. Est-ce réaliste ou pas, est-ce sexiste ?

Nous allons ici éluder la question et les réflexions en vous amenant sur un autre terrain, celui de l'espionnage, et celui de la fiction.

Vous pouvez considérer que dans cet univers d'espions, d'agents doubles, de dangereux malfrats, les relations humaines sont également le reflet d'une certaine vision. La séduction est une arme, un moyen de pression, une méthode d'interrogatoire. Donc, les relations intimes, les relations amoureuses sont comme un réconfort.

Vous avez vu que dans l'univers des agents secrets (c'est dans les règles), avoir des liens affectifs est une « faiblesse » qui peut être utilisée à l'encontre du personnage, tout comme « attraction pour... ».

Les personnages sont des humains avant tout, et vous pouvez considérer que dans cet univers de danger permanent, les relations humaines, chaleureuses, intimes, ou simplement amicales sont très importantes.

A qui se fier ? C'est une question terriblement importante. Une relation intime, même brève est calculée dans le but d'obtenir une information, et c'est également un moment très humain où un personnage va trouver aussi du réconfort.

Ceci n'est qu'une vision très personnelle, libre à vous d'en tenir compte ou pas.

Permis de Tuer

Les agents des services secrets britanniques comme d'ailleurs dans la plupart des pays, ne peuvent pas faire ce qu'ils veulent, et surtout pas tuer quelqu'un s'ils n'en ont pas reçu l'ordre direct. Ils doivent demander l'autorisation ou attendre l'ordre.

Pour autant ils doivent obéir aux ordres, et donc parfois, l'ordre est de tuer. Vous saisissez la subtilité ? Un agent qui se retrouve en situation d'exécuter une cible donnée, pourra donc par la suite être promu « 00 ». Ce type de mission d'exécution est assez rare pour le souligner, ce qui fait également que le nombre de « 00 » l'est aussi.

Un « 00 » est un agent qui à l'autorisation « permanente » de pouvoir tuer sans avoir besoin de demander l'autorisation. Il est autonome (au moins en partie) dans ses enquêtes et ne rend de compte qu'à son supérieur direct (M ou l'adjoint de M).

Les cas de légitime défense existent aussi.

Agents et recrues

La plus grande réforme concerne certainement le Permis de Tuer. Certes, les Agents et les Recrues n'obtiennent pas le célèbre Permis, mais ils peuvent se voir attribuer des missions d'assassinat. Ils ne peuvent par contre, de leur propre chef, décider de la mort d'un individu, même si ce dernier représente une grande menace pour la Grande Bretagne (sauf en cas de légitime défense bien sûr). L'ordre de tuer doit impérativement provenir de M.

00

S'agissant du célèbre Permis de Tuer qu'obtiennent les « 00 », celui-ci leur donne leur droit de prendre l'initiative de tuer une personne s'ils estiment qu'il représente une menace pour la Grande Bretagne (même hors les cas de légitime défense).

Et les adversaires alors ?

Ça fonctionne presque pareil. Vous remarquerez que les adversaires ne tenteront de tuer des agents que s'ils en ont reçu l'ordre. Le reste du temps, ils se défendront en cas d'agression et tenteront de prendre la fuite. Et la plupart du temps, ils tenteront de capturer vivant les agents.

Capturer pour interroger, échanger, piéger, torturer, faire changer de camp, manipuler, etc...

Trahison

La trahison dans le monde de l'espionnage est presque le crime le pire qu'il puisse exister, et donc, celui qui entraîne la pire des punitions : la mort.

En Angleterre, ce n'est qu'en 1998 que le crime de haute trahison n'est plus puni de mort.

Néanmoins on remarquera que Bond a bien été envoyé pour exécuter Dryden (*Casino Royale*).

Dans l'opposition, bien souvent la sanction est immédiate. Dès qu'un des membres (ou conjoint d'un membre) est confondu ou même simplement soupçonné de trahison, la mort risque d'arriver assez vite, et probablement d'une façon assez sadique de manière à marquer les esprits.

La tromperie étant si « dangereuse », cela peut également expliquer que parfois Bond « grille » exprès sa couverture, en se montrant à découvert, il annonce donc qu'il n'est pas un traître qui se dissimule.

Ainsi, la confiance, la sincérité, la droiture, sont des valeurs importantes pour les agents. Il est essentiel de savoir à qui on confie sa vie. Un agent doit avoir une grande confiance dans sa hiérarchie (M ou Banner) mais savoir également que pour des raisons stratégiques, ils peuvent être lâchés par leurs chefs. Ceux-ci pourtant feront tout ce qui est possible pour protéger les agents, dans la limite de la mission. Parfois, le succès de la mission semblera passer avant la sécurité des agents.

La désobéissance, est également punie, mais pour les agents du SIS cela se traduit plutôt par :

⇒ Une mise à pied (congé forcé), une rétrogradation, un retrait de certains privilèges, ou encore une affectation éloignée. Cela peut être temporaire ou définitif, en fonction.



Un réseau d'espionnage

Le responsable d'un réseau est le **résident**, qui peut être un **agent légal ou illégal**. Il est responsable vis-à-vis de la **Centrale** du bon fonctionnement et de la sécurité de son réseau. Il est généralement responsable du recrutement de nouveaux agents, de leur instruction, de l'attribution des missions ainsi que de la transmission des informations à la Centrale.

Dans l'idéal, le réseau est donc pyramidal et cloisonné. Les agents peuvent ne pas se connaître entre eux, tout comme les officiers traitants, ou en tout cas, n'avoir que des informations partielles.

Sauf bien entendu s'ils doivent travailler en équipe dans une opération. On peut également avoir au sein de cette forme d'organisation, des réseaux au sein du réseau. Par exemple un agent peut avoir un réseau de contacts et d'informateurs.

Sauf situation d'urgence, les agents ne contactent jamais directement la Centrale. Cependant des dispositifs d'alerte et de secours en cas de danger sont mis en place. Souvent pour procéder à une **extraction** d'urgence.

Quelques définitions

Résident/Chef de Station

Responsable d'une antenne locale ou d'une station d'un service de renseignement. Le chef de station peut agir sous le couvert d'une fonction diplomatique ou en tant qu'attaché militaire. Dans d'autre cas, il peut agir sous une couverture.

Officier Traitant

Un officier traitant est un terme utilisé dans les services de renseignements (en anglais *case officer*, *agent handler* ou *human source handler*, *Führungsoffizier* en allemand) pour désigner un membre des services de renseignement, fonctionnaire civil ou militaire, chargé de recruter et de traiter des agents.

La CIA a longtemps utilisé le terme *case officer*, mais par la suite celui de *operations officer* est devenu leur titre officiel.

Au Canada, les termes employés sont gestionnaires ou

contrôleurs de sources (ou d'agents).

Agent légal

L'agent « légal » au sens large est implanté dans un pays sous couverture légale (attaché militaire, diplomate...) et appartient donc la plupart du temps à une ambassade, un consulat, une délégation.

Un **agent de renseignement** est un individu qui peut venir de n'importe quel milieu (employé, femme de ménage, ministre... mais aussi membre d'un service de renseignement adverse), recruté par un officier traitant pour transmettre les renseignements auxquels il a accès.

Il doit être impérativement distingué de l'**officier de renseignement** (notamment l'officier traitant, qui est un fonctionnaire, civil ou militaire, membre d'un service de renseignement, qui va être lui chargé de collecter auprès de l'agent les renseignements que détient ce dernier). Agents comme officiers de renseignement ont tendance à être qualifiés d'espions, d'où la confusion.

Ainsi, « *En matière d'espionnage, le terme d'agent s'applique aux acteurs sur le terrain, à ceux qui se procurent et transmettent secrètement des informations secrètes, qui sont le plus souvent des nationaux du pays qu'ils espionnent, et juridiquement, au xx^e siècle, des traîtres ; s'en distingue « l'officier », employé, civil ou militaire, d'une agence de renseignements, équivalent fonctionnel de l'inspecteur, du commissaire ou du préfet en matière de police. Ces derniers sont l'articulation essentielle entre les fournisseurs d'information brute et les bureaucraties centrales. Bref, l'un fait travailler l'autre.* »

— Alain Dewerpe, *Espion. Une anthropologie historique du secret d'État contemporain*

Agent illégal

Un agent illégal (ou agent clandestin) est un officier de renseignement qui travaille dans la clandestinité, c'est-à-dire sans aucun lien avec le gouvernement de son pays, à l'opposé de l'officier de renseignement qui a une couverture officielle, en général au sein d'un service diplomatique de son ambassade. L'agent illégal qui travaille dans un pays étranger peut ainsi se faire passer par exemple, pour un journaliste, un homme d'affaires ou un membre d'une organisation non-gouvernementale (telle une organisation humanitaire).

Extraction

En survie, l'extraction correspond au moment où les secours viennent chercher les rescapés dans leur lieu de survie. Par extension dans le monde du renseignement, l'extraction correspond au sauvetage d'un agent par une équipe spéciale qui vient chercher l'agent ou les agents à dans un lieu sécurisé (le point d'extraction) à une heure convenue à l'avance.

Humint

Le renseignement d'origine humaine, est un renseignement dont la source est un individu.

Les activités de recherche humaine sont menées par un officier traitant auprès de personnes de confiance qui collaborent bénévolement pour un service de renseignement, ou auprès d'agents qui, eux, collaborent avec le service de renseignement contre rétribution, qu'elle soit financière ou autre.

La théorisation du mode de recrutement et de traitement d'une source humaine, aussi appelée agent, a conduit à identifier quatre « leviers » dits **MICE**, pour l'inciter à fournir le renseignement auquel il a accès :

⇒ l'argent (*Money*) ;

⇒ l'idéologie (*Ideology*) : convictions religieuses, politiques, etc. ;

⇒ la coercition (*Coercion*) : chantage, menaces, torture, etc. ;

⇒ l'ego (*Ego*) : vanité, désir de se mettre en avant

Il y a deux façons stupides d'essayer d'obtenir du renseignement : d'est la torture et l'argent. La torture, le type vous dit tout pour que ça s'arrête, et l'argent, il vous dit tout pour que ça continue !

- Alain Chouet

Au début de la guerre froide, la difficulté à pénétrer le bloc soviétique par des méthodes classiques de renseignement humain poussa les services de renseignement des États-Unis à se tourner vers des formes de renseignement techniques : renseignement d'origine électromagnétique et renseignement d'origine image. Le développement de l'avion Lockheed U-2 puis des satellites de reconnaissance ont par exemple permis de considérablement préciser les estimations sur les armements stratégiques soviétiques.

Les points de vue sur l'importance relative du

renseignement humain et technique sont variés. Par exemple, l'ancien directeur de la CIA **Stansfield Turner** (1977-1981) écrivait en 1985 que « *l'espionnage humain est devenu un complément aux systèmes techniques. L'espionnage soit va chercher dans les « trous » que les systèmes techniques ne peuvent sonder, soit revérifie les résultats de la collecte technique.* » D'autres, au contraire, mettent en avant que seules les sources humaines peuvent renseigner sur les intentions d'une cible.

Des commissions parlementaires sur les attentats du 11 Septembre 2001 et sur les erreurs à propos des armes de destruction massives en Irak ont montré l'importance qu'elles accordent au renseignement humain en critiquant des insuffisances de la CIA dans ce domaine. Elles mettent également en avant la nécessité de partager et d'intégrer le renseignement des sources de types différents au niveau opérationnel.

Le MI6 est lui-même épinglé par une commission, et les méthodes utilisées par la « section 00 » sont fortement mises en cause.



Un réseau d'espionnage typique

Résident (KGB)/ Chef de Station (CIA, MI6)



Officier Recruteur



Officiers Traitants
Agents légaux ou
Agents Illégaux



Agents
Agents légaux ou
Agents Illégaux



Sources inconscientes



Les sources :

- **Le Manuel du MI6 - édition 2008** par : Olaf Krumscheid, Alfred Jensen, Gil Beaume
- **Friends or Foes** : par Olaf Krumscheid, Alfred Jensen, Gil Beaume, Stéphane Vidalie

Les sites internet

- ⇒ http://jamesbond.wikia.com/wiki/Main_Page
- ⇒ http://fr.jamesbond.wikia.com/wiki/James_Bond
- ⇒ http://www.imfdb.org/wiki/Main_Page
- ⇒ http://blackrad.free.fr/jeux_et_compagnie/james_bond_jdr_aides_jeux.html
- ⇒ <http://altaride.free.fr/JdR/JB007/jamesbond.htm>
- ⇒ <http://jb007rpg.free.fr>

Nom	MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
Arsenal Firearms 2011 Dueller Prismatic	-1	3	8 (x2)	G	0-12	36-54	+1	98	0	1
Beretta 92SB - 9x19mm	0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1
Browning Hi Power Mark III - 9x19mm	0	2	13	G	0-9	39-57	0	99	0	1
			20							
Colt Double Eagle Officer's Model	0	2	8	F	0-9	36-50	-1	99	+1	1
Glock 17 (3rd Generation) - 9x19mm	0	3	17	G	0-21	45-66	0	99	0	1
Glock 18C	0	3	19	G	0-12	36-54	0	98	0	1
		10		I						
Glock 26	0	2	10	G	0-10	22-33	-2	99	+1	1
Heckler & Koch USP Compact - 9x19mm	0	3	13	F	0-10	30-50	-1	99	+1	1
			12							
			8							
Heckler & Koch VP9 - 9x19mm	0	3	15	F	0-12	39-60	0	99	+1	1
Jericho 941 F - 9x19mm	0	3	16	G	0-9	39-57	0	99	+1	1
			12							
Rohrbaugh R9s Stealth - 9x19mm	0	2	6	F	0-5	20-30	-2	98-99	+1	1
SIG P210	+1	2	8	G	0-9	39-57	0	99	0	1
SIG-Sauer P226	0	3	15	G	0-12	39-57	0	99	0	1
			12	H						
SIG-Sauer P228	0	3	13	F	0-9	24-45	-1	99	+1	1
Smith & Wesson Sigma SW9F - 9x19mm	0	2	16	G	0-10	20-40	0	99	0	1
Star Ultrastar	0	2	9	F	0-9	20-50	-1	98-99	0	1
Steyr M9-A1	+1	3	10	F	0-10	36-57	0	99	+1	1
Taurus PT92AF - 9x19mm	0	3	15	G	0-15	42-72	0	99	0	1
Walther PPK	+1	2	7	E	0-9	36-54	-2	98-99	+1	1
			6	F						
			7	F						
	0		10	D	0-6	24-36				
Smith & Wesson M&P 360 .38 Special	0	2	5	F	0-12	36-60	-1	99	+1	2
Ruger Redhawk 357	0	1	8	H	0-9	39-57	+1	98-99	0	3
FAB Defense KPOS Glock to Carbine Conversion	0	3	17	G	0-21	90-132	+2	99	-2	1
			19							
			33							
Lee-Enfield No.4 MkI	+2	1/2	10	I	0-150	360-600	na	99	-4	2
Winchester Model 1300 Defender	0	2	6	H	0-27	75-135	--	99	-3	3
Anderson Wheeler 500 NE Double Rifle	+1	2	2	K	0-120	450-750	--	99	-3	1
Charles Parker 1878, fusil de chasse à canon juxtaposés	0	2	2	H	0-50	75-135	--	99	-3	1