
Manuel

du M.I.6

— version 2020 —

Un supplément pour

**CHRONIQUES
OUBLIÉES**

CONTEMPORAIN

ESPIONNAGE

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



Ian Fleming

28 mai 1908 -12 août 1964

Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle.

Production de scriipt.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella

Chroniques Oubliées™ Contemporain est un jeu de Black Book Editions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales Chroniques Oubliées™ : David Burckle, Damien Coltice

Règles Chroniques Oubliées™ Contemporain : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Edition et direction artistique COC : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegron » Bernasconi

Textes complémentaires : Thomas Berjoan

L'équipe Black Book Editions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, David Burckle, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée.

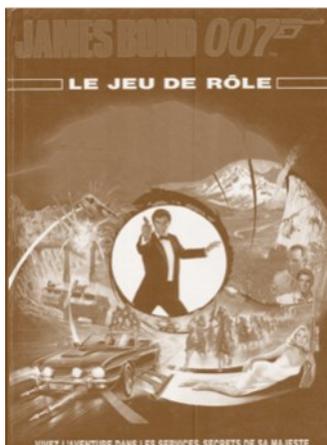
Tables des matières

Crédits	Page 2
Table des matières	Page 3
Avant Propos	Page 4
Chapitre Un : La création de personnage	Page 5
<i>Section Une : Points de Célébrité</i>	Page 7
Chapitre Deux : La Communauté du Renseignement de Sa Majesté...	Page 8
<i>Section Une : Intelligence and Security Committee of Parliament</i>	Page 8
<i>Section Deux : Joint Intelligence Organisation</i>	Page 9
<i>Section Trois : GCHQ</i>	Page 10
<i>Section Quatre : MI5</i>	Page 11
<i>Section Cinq : MI6</i>	Page 12
<i>Section Six : Structure du MI6</i>	Page 14
Faire carrière au MI6.....	Page 17
<i>Section Sept : Le personnel du M.I.6</i>	Page 18
Chapitre Trois : Le Service Q	Page 23
<i>Section Une : les armes à feu</i>	Page 23
Les armes à feu classiques.....	Page 24
Armes de poing.....	Page 25
Pistolets de poche.....	Page 29
revolvers.....	Page 31
Armes d'épaule.....	Page 32
<i>Section Deux : Gadgets</i>	Page 40
<i>Section Trois : Véhicules</i>	Page 42
Chapitre Quatre : Règles optionnelles	Page 45
Un réseau d'espionnage.....	Page 49



Avant Propos

James Bond 007 Le Jeu de Rôle a été publié en 1983 par *Victory Games*. En 1988, la société *Jeux Descartes* traduit le jeu en français ainsi que quelques suppléments. Mais ce n'est pas de ce jeu dont il s'agit ici.



En effet, nous vous proposons une adaptation-transposition pour les règles de **Chroniques Oubliées™ Contemporain**.

en 1995, la reprise de la franchise au cinéma 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* ».

Hélas, ces 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 ».

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

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*.

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 modernité pour étendre son empire du Mal.

Ce Manuel du MI6 version 2020 va tenter de mettre au goût du jour des informations qui datent des premières publications.

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.

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

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 je l'espère ces éléments dans un autre supplément à venir.

Le supplément gratuit et amateur que vous lisez, est le fruit de passionnés désintéressés qui souhaitent maintenir l'univers ludique bondien d'actualité.

Sachez qu'il existe aussi une version pour James Bond le Jeu de Rôle qui diffère de celle que vous lisez actuellement.





Chapitre Un : Création de Personnage

Section Une : *les nouveautés de la création de personnage*

Vous pouvez créer un personnage en suivant les règles de Chroniques Oubliées™ Contemporain.

Plusieurs options sont possibles.

Classique

1 - Profil... Là, quelques changements s'imposent. Le joueur ou la joueuse devra choisir le profil parmi ces trois possibles. Si vous choisissez ainsi, cela signifie que votre personnage a intégré le MI6 rapidement après ses études, et qu'il a tout de suite été recruté et formé.

Aventure

Dé de vie : d8, +2 Points de chance

Officier du Renseignement du MI6 : Renseignements, Investigation, Discours, ATD +1.

Officier Traitant du MI6 : Renseignements, Langues, Voyages, ATD +1.

Réflexion

Dé de vie : d6, +2 points de capacité.

Analyste du MI6 : Investigation, Langues, Sciences.

2 - L'équipement et le niveau de vie : Le personnage étant un agent du MI6, il n'aura pas à se soucier de problèmes d'argent. Nous considérons que le MI6 le rémunère suffisamment bien pour qu'il puisse mener un train de vie comme celui que James Bond apprécie. C'est-à-dire celui d'un ou d'une riche célibataire londonienne (**Fortuné**).

Durant les missions, on considérera que le personnage transmet ses notes de frais au MI6 qui se charge des dépenses. Si des sommes d'argent liquide (ou sur des comptes bancaires) sont nécessaires pour une mission, c'est le Service Q qui fournit le tout avant la mission, ou la Station Locale, en cours de mission.

La monnaie du jeu est la £ (livre sterling), 1 £ vaut 1.25 \$ et 1.10 €.

3 - Touche finale : En choisissant ou tirant au hasard l'âge de votre personnage :

- Aventure 18 + 2d6 ans ;
- Réflexion 21 + 2d6 ans.

et appliquez les modifications suivantes en fonction de son âge :

- **20-25 ans :** +2 à la caractéristique DEX (ajustez les Mod en conséquence)
- **26-33 :** +2 points de capacité

Amélioré

1 - Profil... Le personnage pourra être de n'importe quel profil parmi ceux proposés ci-dessous. Ce qui signifie qu'avant d'avoir rejoint le MI6, le personnage a eu un vécu d'expérience assez conséquent avant d'être recruté dans la section « 00 » (*Investigations & Interventions Service*).

Action

Dé de vie : d10.

Aviateur : armes à feu, corporation (armée), pilotage. ATD +2

Baroudeur : survie, voyages, pilotage. ATC +1, ATD +1

Commando SAS : armes à feu, corps à corps, survie. ATC +1, ATD +1

Garde du corps : armes à feu, corps à corps, exploits physiques. ATC +2

Militaire : armes à feu, corps à corps, corporation (armée). ATD +2

Pilote : danger, mécanique, pilotage. ATC +1, ATD +1

Aventure

Dé de vie : d8, +2 Points de chance.

Cambrioleur : corporation (crime organisé), danger, furtivité. ATD +1

Agent de renseignement militaire : furtivité, investigation, voyages. ATC +1

Policier ou agent du MI5 : armes à feu, corporation (loi), investigation. ATD +1

Journaliste : discours, investigation, voyages. ATC +1

Réflexion

Dé de vie : d6, +2 points de capacité.

Dandy : argent, corporation (aristocratie), voyages.

Dilettante : argent, arts, discours.

Écrivain : arts, langues, voyages.

Linguiste : discours, langues, voyages.

Scientifique : corporation (université), investigation, science.

2 - Touche finale :

Le personnage a 27 + 1d6 ans, donc +2 points de capacité et une voie supplémentaire : **la Voie du Renseignement**.

En mode « Espionnage »

A partir de la page 119 du Livre des règles de **Chroniques Oubliées™ Contemporain**, vous avez des éléments pour créer des personnages d'espions avec les voies supplémentaires des espions.

Toutes ne correspondent pas vraiment à l'esprit bondien des aventures.

Vous pouvez néanmoins piocher dans certaines de ces voies à partir du niveau 5.

Vous pouvez aussi gonfler le niveau du personnage afin d'en faire un agent un peu plus expérimenté :

niveau 1 ou 2 : l'agent peut avoir le rang de « Recrue » ou « bleu »... dans ce cas il reçoit un code à 4 chiffres d'agent commençant par 11 (1103, 1157, etc.)

niveau 3 ou 4 : cela correspond au rang de « Agent »... il reçoit alors un code à 4 chiffres commençant par 07 (0703, 0738, etc.)

niveau 5 et + : l'agent peut être récompensé en devenant un « 00 », il est désormais parmi la crème des agents (il n'y en a pas plus de 9 en même temps).

Atteindre le niveau 5 ne signifie pas automatiquement devenir un agent « 00 ».

La Voie du Renseignement

1. Connaissance des services de renseignement : Le personnage possède la connaissance des différents services de renseignement, des principaux groupes et personnalités du monde du Renseignement, du terrorisme, du mercenariat ainsi que sur la situation politique générale. Par ailleurs, le personnage a des connaissances cryptographie (*voir Casus Belli n°30 page 178*).

2. Surveillance : Le personnage maîtrise les techniques de surveillance modernes. Pose de micros, caméras, traceurs. Il sait utiliser les caméras et appareils photos afin d'avoir les faits et gestes de ses cibles enregistrés.

3. Filature : Le personnage maîtrise les techniques de filature qui lui permettent de suivre une cible sans se faire remarquer, et sans la perdre de vue.

4. Discrétion : Le personnage sait « disparaître » dans une foule, se fondre dans la masse, et surtout disparaître des écrans sans laisser de trace. Cela va du fait d'échapper à une filature ou une surveillance, au fait de ne plus laisser de traces, le personnage est considéré comme disparu ou mort.

5. Planques : Le personnage a accès à une planque sécurisée dans toutes les grandes capitales. L'endroit peut être un appartement classique, une villa luxueuse, un hangar, au gré du joueur. La planque contient de l'équipement y compris de l'armement, un véhicule ou d'autres produits éventuellement illégaux (à la discrétion du MJ).

Section Deux : *Célébrité*

La célébrité est une jauge qui mesure à quel point le personnage est connu au sein des organisations alliées ou ennemies. Et aussi cela mesure la quantité d'informations que les adversaires du personnage ont pu recueillir sur lui.

Le niveau de célébrité est calculé en fonction de l'apparence du personnage, ainsi que de ses capacités, son niveau et d'autres éléments.

Taille (en mètre)		
Homme	Femme	Pts de Célébrité
1,55 - 1,60	1,45 - 1,50	5
1,61 - 1,65	1,51 - 1,55	2
1,66 - 1,70	1,56 - 1,60	1
1,71 - 1,85	1,61 - 1,75	0
1,86 - 1,90	1,76 - 1,80	1
1,91 - 1,95	1,81 - 1,85	2
+ de 1,96	+ de 1,86	5

Poids (en Kg)		
Homme	Femme	Pts de Célébrité
55- 61	43 - 47	5
62 - 68	48 - 52	2
69 - 75	53 - 55	1
76 - 96	56 - 70	0
97 - 103	71 - 79	1
104 - 110	80 - 86	2
111 - 117	87 - 93	5

Points de Célébrité	Motif
1	pour chaque personne que le personnage tue intentionnellement
1	Pour chaque mission (réussie ou pas)
2	Pour la nomination officielle au rang de « 00 »
2	Pour chaque cicatrice distincte et visible

La taille, le poids du personnage donnent des points de Célébrité.

A cela vous rajoutez le total des Mod de caractéristiques du personnage.

Vous ajoutez également son niveau. Vous retirez 4 pts de Célébrité aux agents de sexe féminins.

Le niveau de Célébrité peut varier (augmenter) au gré des aventures..

A chaque fois que le personnage tue un ennemi, à chaque fois qu'il réussit une mission importante, sans oublier s'il monte de niveau ou gagne des cicatrices apparentes.

Faire un test de Célébrité

A chaque fois que le personnage rencontre un PNJ pour la première fois, le Meneur peut lancer 1d20 (secrètement) afin de vérifier si le PNJ reconnaît le personnage.

Si le résultat du d20 est inférieur, le PNJ reconnaît le personnage, et donc sait qui il est...

Un déguisement réussi peut faire baisser momentanément la jauge de célébrité.



Chapitre deux : 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.

Les 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).

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.

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



Jennifer Rooney

Analyste au JIC, 28 ans, 1,65 m, 55 kg

Scientifique (Réflexion) - Niveau 3 - Célébrité 1

FOR -1 DEX +0 CON +0
INT +3 PER +2 CHA +2
DEF 10 PV 18 Init 11
ATC +0 ATD +3 PC 4

Trait : Expert

Voies : Corporation (universitaires) (2), investigation (1), Sciences (2)

Armes : aucune

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, narcotrafic ...). 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.

Depuis les attentats du 11 septembre 2001 et ceux du 7 juillet 2005 à Londres, le chiffre de ses effectifs croît régulièrement.



Sir Harry Pearce

Chef du Département de Contre-Terrorisme du MI5, 59 ans, 1,75 m, 85 kg

Homme politique (Réflexion) - Niveau 5 - Célébrité 10

FOR +2 DEX +0 CON +0
INT +2 PER +1 CHA +2
DEF 10 PV 15 Init 11
ATC +0 ATD +3 PC 4

Trait : Volonté de fer

Voies : Corporations (4), Investigation (2), Psychologie (3), Renseignement (1)

Armes : Beretta M92

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).

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...

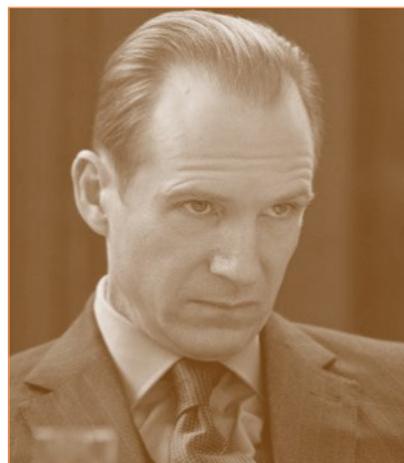
Les Stations Locales

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, Slovaquie, et Turquie.

Gareth Mallory

Président de l'*Intelligence and Security Committee of Parliament*, et futur chef du MI6, 50 ans, 1,82 m, 77 kg



Homme politique (Réflexion) - Niveau 5 - Célébrité 13

FOR +0 DEX +0 CON +0
INT +2 PER +2 CHA +2
DEF 10 PV 18 Init 11
ATC +0 ATD +3 PC 4

Trait : Autorité naturelle

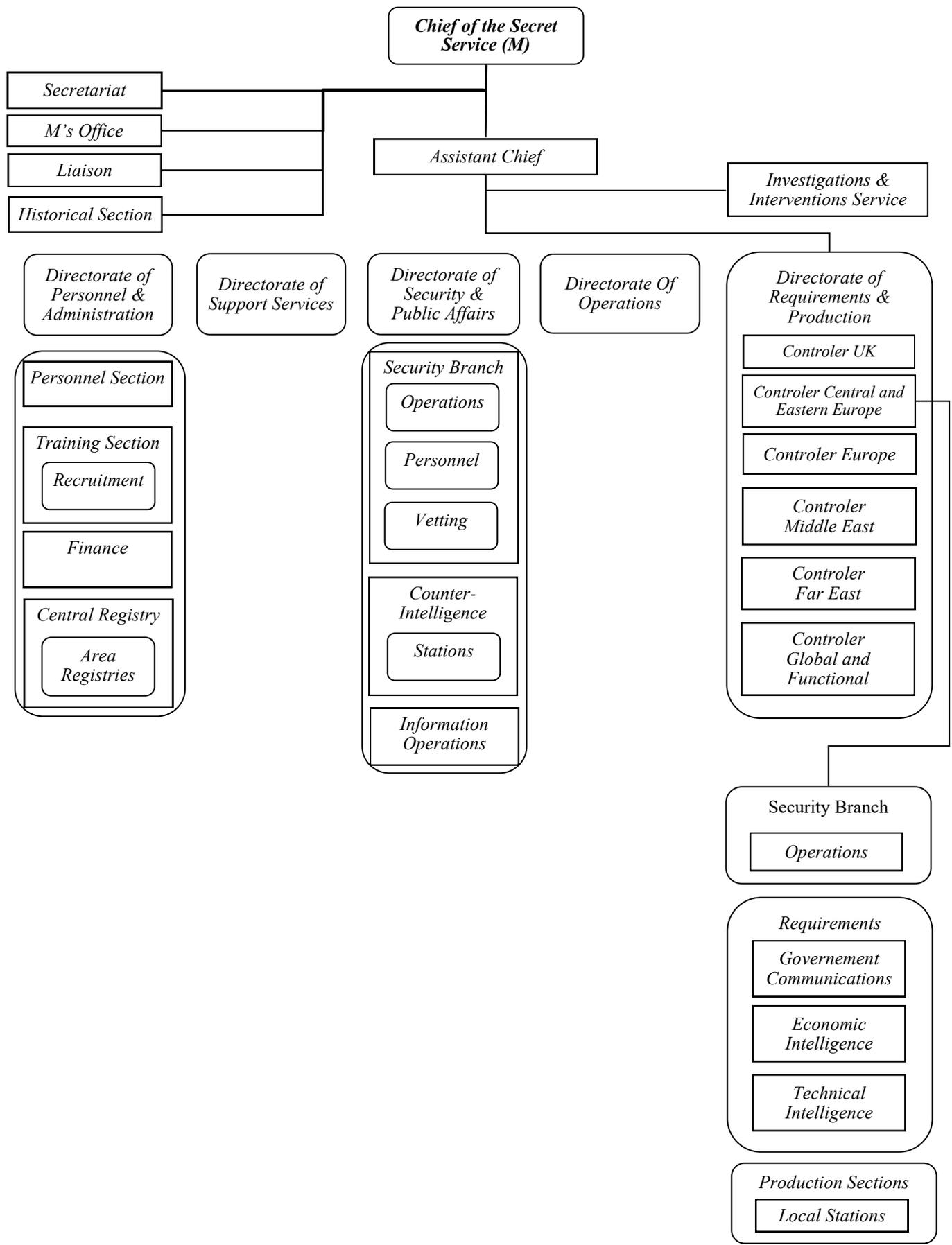
Voies : Discours (1), Corporations (4), Investigation (3), Psychologie (2)

Armes : Glock 17

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.

Il se montre souvent distant, cynique et sarcastique.



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 investi 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

Chef du MI6, 70 ans, 1,55m, 52 kg

Haut fonctionnaire - Niveau 6 - Célébrité 14

FOR 8/-1 DEX 10/+0 CON 9/-1
INT 17/+3 PER 15/+2 CHA 15/+2
DEF 10 PV 24 Init 10
ATC 9 ATD 10 PC 6

Trait : Autorité naturelle

Voies : Renseignement (5), Stratège (2), Corporations/
Politique Britannique (2)

Armes : Walther PPK

Points faibles : Attachement émotionnel

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

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

Chef du staff, 38 ans, 1.83m, 85 kg

Officier Traitant (aventure) - Niveau 4 - Célébrité 10

FOR 11/+0 DEX 12/+1 CON 11/+0
INT 11/+0 PER 13/+1 CHA 15/+2
DEF 11 PV 18 Init 12
ATC +0 ATD +2 PC 4

Voies : Renseignements (3), Langues (4), Voyages (4), Stratège
(3)

Armes : Glock 17

Points faibles : 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.



Q (quartier-maitre), Responsable du Service « Q » (Equipelement), NC 2

1,75 m, 62 kg, 28 ans

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +3 PER +0 CHA +2

DEF 10 PV 6 Init 10

Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +10 à tous les tests en rapport avec les sciences.

Grosse tête : Le personnage peut remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté.

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.

Docteur Hall, médecin et psychologue du MI6, NC 2

1,60 m, 70 kg, 59 ans

FOR -1 DEX -1 CON -2

INT +3 PER +0 CHA +2

DEF 10 PV 4 Init 9

Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport les sciences (psychiatrie/psychologie/ médecine un bonus de +10)

Grosse tête : Le personnage peut remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté.

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.



Kim Park

garde du corps de M

1,88 m, 85 kg, 30 ans

NC 2 (Expert)

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 12 PV 19 Init 16

Couteau +4 DM 1d4+3

Sauer P226 (20m) +4 DM 2d8+2

Attaque double (L) : peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

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.



Villiers, Assistant de M,

1,85 m, 75 kg, 33 ans, NC 2 (Expert)

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +1 PER +1 CHA +1

DEF 11 PV 19 Init 14

Glock 17 (20 m) +4 DM 1d8+2

Voies : Investigation (2), Renseignement (2)

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

Vanessa, Assistante de M,

1,78 m, 62 kg, 30 ans, NC 2 (Expert)

FOR +0 DEX +1 CON +1

INT +1 PER +2 CHA +1

DEF 11 PV 13 Init 14

Voies : Sciences (2), Renseignement (1)

Points faibles : Attachement émotionnel

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





Craig Mitchell

garde du corps de M

1,80 m, 82 kg, 38 ans

NC 3 (Expert)

FOR +0 DEX +4 CON +1

INT +2 PER +3 CHA +1

DEF 14 PV 16 Init 20

Couteau +7 DM 1d4+2

SIG-Sauer P226 (20m) +7 DM 1d10+2

Attaque double (L) : Peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Tireur d'élite : Peut choisir d'utiliser 1d12 au lieu d'un d20 sur un test d'attaque à distance pour obtenir un bonus de 2d6 aux DM.

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.

Williams, agent du MI6

NC 1 (Endurci)

FOR +2 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 10 PV 14 Init 11

SIG-Sauer P226(20 m) +2 DM 1d8+1

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



Brian Carter

recrue du MI6

1,84 m, 80 kg, 28 ans

NC 1 (Endurci)

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 14 Init 13

SIG-Sauer P228 (20 m) +2 DM 1d8+1

Fusil d'assaut (80 m) +3 DM 2d8+1

Points Faibles : Peur des serpents

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

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



Strawberry Fields

1,70 m, 57 kg, 20 ans

Jeune archiviste du MI6 NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 11 PV 9 Init 13

Glock 26 (20 m) +2 DM 1d8



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.

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

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

Miss Eve Moneypenny

Agent du MI6, 1,73m, 59 kg, 33 ans

NC 3 (Expert)

FOR +0 DEX +4 CON +1

INT +2 PER +3 CHA +1

DEF 14 PV 16 Init 20

Glock 17 (20m) +7 DM 1d10+2

Olympic Arms K23B Tactical (60 m) +7 DM 2d6+2

Attaque double (L) : Moneypenny peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Tireur d'élite : Moneypenny peut choisir d'utiliser 1d12 au lieu d'un d20 sur un test d'attaque à distance pour obtenir un bonus de 2d6 aux DM.

Points faibles : Attachement émotionnel

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

Background : Miss Eve Moneypenny 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 Moneypenny 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 Moneypenny est née à Nairobi (Kenya). Après la disparition de son père Hugh Moneypenny (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.



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, au Royaume-Uni. 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 tous les domaines de l'entraînement dont les compétitions sportives, les opérations stratégiques et les cours de contre-espionnage.

Malgré cela, son approche non conventionnelle de son éducation, son attitude hésitante 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 en mer 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 ».

James Bond

40 ans, 1,78 m 71 kg

Agent 00 - Niveau 7 -

Célébrité 15

FOR 12/+1

DEX 15/+2

CON 13/+1

INT 15/+2

PER 17/+3

CHA 16/+3

DEF 12 PV 26 Init 15

ATC +4 ATD +6 PC 6

Voies : Armes à feu (2), Corps à Corps (2), Danger (3), furtivité (3), Renseignement (4), investigation (3), Voyages (3)

Armes : Walther PPK

Point Faible : Hypersexualité

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





Chapitre Trois : Le Service Q

Section Une : Les armes à feu

Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Pistolets Automatiques					
Colt cal 25ACP	1d6	10 m	6	8	120 £
Ruger Mk III (avec silencieux)	1d6	20 m	10	8	250 \$
Luger P08	1d8	20 m	8	10	4400 £
HK VP70	1d8	20 m	18	10	1300 £
HK VP70M (avec crosse) # (2)	2d6	30 m	18	12	
Sig-Sauer P230	1d8	10 m	7	10	660 £
Makarov PM	1d8	15 m	8	10	220 £
Walther P38	1d8	20 m	7	10	1700 £
Walther P38K	1d8	10 m	8	10	1200 £
Colt 45	1d10	20 m	7	12	330 £
Revolvers					
Smith & Wesson Model 42 <i>Airweight Centennial</i>	1d8	10 m	5	10	740 £
Smith & Wesson Modele 10	1d8	20 m	6	10	240 £
Colt Cobra	1d8	10 m	6	12	675 £
Colt Python (calibre 357 Magnum)	1d10	20 m	6	12	1200 £
Ruger Super Blackhawk (Calibre 44)	1d12	20 m	6	12	700 £
Fusils et Carabines					
Carabine de survie AR7 (2)	1d6	50 m	8	8	410 £
Pistolets Mitrailleurs					
UZI #	2d6	30 m	20/25/32	14	na
Ingram MAC-11 (calibre 9mm) #	2d6	20 m	32	14	na
Ingram MAC-10 (calibre 45) #	2d8	20 m	30	16	na
Fusils d'assaut					
HK53 # (2)	2d8	60 m	25/30/40	12	na
M16 # (2)	2d8	80 m	30	12	na

(2) Arme à deux mains

(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou être rechargée

arme automatique permettant de réaliser un "Arc de feu (L)"

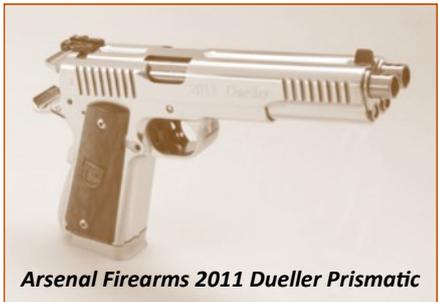
Parmi les armes à feu utilisées par les différents adversaires et alliés du MI6, on trouve des classiques indémodables (pour certaines). En effet, certaines armes courantes après la seconde guerre mondiale, sont devenues quelque peu obsolètes dans les années 1990...

Les armes à feu classiques



Armes de poing

Pistolet-Automatique



Arsenal Firearms 2011 Dueller Prismatic



Beretta 92SB



Browning Hi Power Mark III



Colt Double Eagle Officer



Glock 17



Glock 19



Glock 26



Jericho 941 F



Smith & Wesson Sigma SW9F



Heckler & Koch USP Compact



SIG P210



Heckler & Koch VP9



SIG-Sauer P228



SIG-Sauer P226



Sig-Sauer SP 2022

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.

Le **Beretta 92SB** 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.

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. Un chargeur de 20 coups (utilisé par les forces spéciales).

Le **Colt Double Eagle** est un pistolet semi-automatique double action. Sorti en 1990, cette arme devait moderniser la gamme des pistolets Colt entièrement construite autour du vénérable Colt 1911. 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.

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 ».

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.

Le **Glock 18C** 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)

Le **Glock 26** est conçu et fabriqué depuis 1996 pour les forces militaires et les services de police. C'est l'équivalent du Glock 17, en version ultra-compacte.

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.

Le **Jericho 941F** 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).

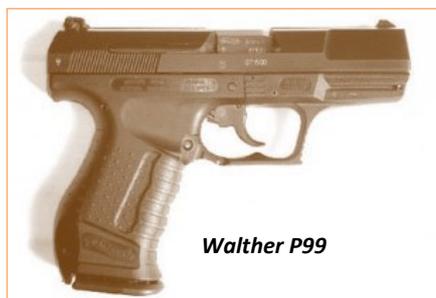
Le **Rohrbaugh R9** est un pistolet semi-automatique produit par Rohrbaugh Firearms à Long Island, New York. Il est chamberé en 9 × 19 mm Parabellum, et est conçu pour être une arme d'autodéfense légère et compacte. Le **Rohrbaugh R9** n'a pas de sécurité manuelle, de glissière de verrouillage ou de sectionneur de magasin ; l'arme pourrait donc faire feu sans magasin inséré. Il n'y a pas de bords extérieurs ou de protubérances pointues.

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.

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

Le **Sig-Sauer P228** est un pistolet semi-automatique de calibre 9 mm Parabellum destiné à armer les policiers en civil. Il est commercialisé depuis 1988

Le **SIG-Sauer SP 2022** est un pistolet semi-automatique, de la série SIG-Sauer Pro, conçu en Suisse par SIG et produit en Allemagne par Sauer. Il équipe de nombreux corps d'État dans le monde. Sous son canon, il possède également un rail *Picatinny* permettant la fixation d'accessoire (lampe, laser, etc.)



Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Beretta 92SB	1d8	20 m	15	10	1130 £
Browning Hi Power Mark III	1d8	20 m	13/20	10	880 £
Glock 17 - 9x19mm	1d8	20 m	17	10	560 £
Glock 19 - 9x19 mm	1d8	20 m	17/19/33	10	525 £
Glock 26	1d8	10 m	10	10	445 £
Heckler & Koch USP Compact	1d8	20 m	13	10	765 £
Heckler & Koch VP9	1d8	20 m	15	10	654 £
Jericho 941 F	1d8	20 m	16	10	550 £
SIG P210	1d8	20 m	8	10	1050 £
SIG-Sauer P226	1d8	20 m	15	10	960 £
SIG-Sauer P228	1d8	20 m	13	10	800 £
Smith & Wesson Sigma SW9F	1d8	20 m	16	10	400 £
Star Ultrastar	1d8	20 m	9	10	320 £
Steyr M9-A1	1d8	20 m	10/14/15/17	10	400 £
Taurus PT92AF	1d8	20 m	15	10	240 £
Walther P99	1d8	20 m	15	10	480 £
Pistolets Automatiques Gros Calibres					
Arsenal Firearms 2011 Dueller Prismatic - 45 ACP	2d6	20 m	8	14	3900 £
Colt Double Eagle Officer's Model - 45 ACP	1d10	15 m	8	12	725 £
Heckler & Koch USP Compact - 45 ACP	1d10	20 m	8	12	765 £
Heckler & Koch USP Compact - 40 S&W	1d10	20 m	12	12	765 £
Jericho 941 F - 40 S&W	1d10	20 m	12	12	565 £
SIG-Sauer P226 - 40 S&W	1d10	20 m	12	12	970 £
Walther P99 - 40 S&W	1d10	20 m	12	12	480 £

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.

Le **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 : 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.

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.

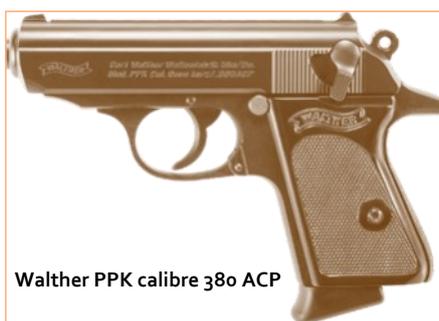
Le **Tokarev TT 33** est un pistolet semi-automatique simple action développé pour l'Armée rouge au cours des années 1920. C'est une version simplifiée du TT 30. Adoptée en 1933, cette arme peu onéreuse à produire était à la fois précise, puissante et simple à entretenir pour son époque. Elle souffre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

Le **Walther 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.

Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Walther PPK calibre 7,65mm	1d6	10 m	7	8	400 £
Walther PPK calibre 380 ACP	1d8	15 m	6	10	400 £
Walther PPK/s calibre 380 ACP	1d8	15 m	7	10	400 £
Walther PPK/s calibre 22LR	1d6	10 m	10	8	320 £



Walther PPK calibre 7,65mm



Walther PPK calibre 380 ACP



Walther PPK/s calibre 380 ACP



Walther PPK/s calibre 22LR



Un Walther PPK/S muni d'une reconnaissance d'empreintes palmaires. Seul l'utilisateur programmé peut utiliser l'arme.

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/S 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. Ce sont des pistolets qui acceptent aisément un silencieux.

Pistolet de poche



Astra Cub



Beretta 3032 Tomcat



Beretta 418



Beretta 21 Bobcat



Beretta 950 Jetfire



Llama Especial - .22 L.R



Rohrbaugh R9s Stealth



Seccamp LWS 380 Pocket Pistol



COP 357



Semmerling LM 4

Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Pistolets Automatiques de poche					
Rohrbaugh R9s Stealth - 9x19mm	1d8	10 m	6	10	800 £
Seecamp LWS 380 Pocket Pistol	1d8	10 m	6	10	480 £
Seecamp LWS 25 Pocket Pistol	1d6	5 m	6	8	400 £
Astra Cub	1d6	5 m	6	8	320 £
Beretta 3032 Tomcat - calibre 32ACP	1d6	5 m	7	8	350 £
Beretta 418	1d6	10 m	8	8	400 £
Beretta 21 Bobcat	1d6	5 m	8	8	350 £
Beretta 950 Jetfire	1d6	5 m	8	8	300 £
Llama Especial - .22 L.R	1d6	10 m	6	8	250 £
COP 357 (4 coups en calibre 357 Magnum)	1d10	5 m	4	12	800 £
Semmerling LM 4 (5 coups en calibre 45ACP)	1d10	5 m	5	12	565 £

Ce genre de pistolet se dissimule aisément dans une poche de costume, un sac à main, dans une jarrettière ou un étui à lunettes. Il dispose d'un chargeur de faible capacité (6 balles généralement). Détecter sa présence nécessite un test de **PER ND 20**. La plupart des contrôles de sécurité seront abusés, même si l'objet ne résistera pas à une fouille en règles.

Ces pistolets en calibre léger (DM 1d6) peuvent aussi parfois avoir un petit silencieux, pour en faire une arme d'assassin. (donc un Mod -1 lors du tir).

N'oubliez pas qu'un tir à moins de 5 m se fait avec un bonus de +5 en Attaque.

Ce sont des armes faites pour des combats à courte portée, voire pour des exécutions à bout portant.



Revolvers



Ruger Redhawk 357



Smith & Wesson Model 36



Smith & Wesson Model 10



Smith & Wesson Model 66



Smith & Wesson M&P 360

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

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.

Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Revolvers Calibre Moyen					
Smith & Wesson M&P 360 .38 Special	1d8	10 m	5	10	480 £
Smith & Wesson Model 36	1d8	10 m	5	10	240 £
Smith & Wesson Model 10	1d8	20 m	6	10	240 £
Revolvers Gros Calibres					
Smith & Wesson Model 66 - 357 Magnum	1d10	20 m	6	12	1000 £
Ruger Redhawk 357	1d10	15 m	8	12	800 £



Armes d'épaule

Fusils/carabines

FAB Defense KPOS Glock to Carbine Conversion



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 ;
- ⇒ bipiep



Lee-Enfield No.4 MkI



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 Sauer 202



Le SIG Sauer 202 est un fusil à verrou léger fabriqué entre 1993 et 2015. Ce fusil a une construction modulaire qui a permis un remplacement facile des composants et des changements de calibre. On peut y adapter une lunette de visée, un bipied, un silencieux... Ce qui explique que de nombreux assassins professionnels utilisent cette arme de chasse.

SIG SG 550-1 - 5.56x45mm



Il s'agit d'un fusil d'assaut SIG 550 modifié avec un canon 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.

Nemesis Arms Vanquish



Ce fusil de tireur d'élite de fabrication récente, est entièrement démontable afin d'être facile transporté. On peut lui adjoindre un silencieux, une lunette de visée et un bipied très facilement.

Winchester Model 70



Le Winchester Model 70 est un fusil à verrou classique et l'un des fusils à verrou les plus populaires et les plus connus de l'histoire du tir sportif. Il est utilisé non seulement par les sportifs, mais aussi par les tireurs d'élite militaires et policiers.

Walther WA 2000



Le Walther WA 2000 est un fusil de précision développé fin des années 70. Son usage était initialement destiné aux forces de police allemandes. De par sa conception *bullpup*, encore rare à l'époque, le WA 2000 présentait un coût de production très élevé par rapport aux autres armes du même type ; il ne fut ainsi produit que 176 exemplaires. Aujourd'hui devenu très rare, le prix d'un WA 2000 peut aller de 15 000 à 30 000 €, et jusqu'à 40 000 € pour un modèle neuf.

Steyr SSG 69



Le SSG 69 est un fusil de sniper à verrou produit par Steyr Mannlicher qui sert de fusil de sniper standard pour l'armée autrichienne. Adopté en 1969 (d'où la désignation), il était en avance sur son temps avec l'utilisation de synthétiques et de canons forgés à froid pour la durabilité. En plus d'être le fusil de sniper standard de l'armée autrichienne, il est également utilisé par plusieurs organismes. Il est extrêmement précis et plusieurs compétitions internationales ont été gagnées en utilisant un SSG-69.

Dragunov SVD



Le SVD est un fusil de précision russe adopté par l'URSS en 1963 pour équiper ses snipers. Il est au fusil de précision ce que l'AK-47 est au fusil d'assaut : son représentant le plus répandu, principalement dans les pays d'Europe de l'Est, d'Afrique et du Moyen-Orient, dont il est souvent encore le fusil de précision standard des forces armées, mais aussi des guérillas et groupes rebelles locaux.

L 118 A1

Accuracy International Arctic Warfare



Entré en service en 1985, a une portée effective d'environ 800 m et est conçu pour fonctionner dans des conditions désertiques et arctiques. Le **L118A1 AWC** est une version avec une crosse pliable avec une combinaison canon-silencieux. Il est fourni dans une petite valise qui abrite le fusil avec la crosse pliée et la combinaison canon-silencieux détachée. La valise en polymère est doublée de mousse à cellules fermées avec des découpes pour la crosse-optique-bipied, le verrou, le silencieux, un chargeur et une boîte de munitions. Il est notamment utilisé par la **Delta Force** (US), le SAS Britannique et le **Special Air Service**.



L121A1 (AW50F)



L'AW50 est un fusil anti-matériel .50 BMG conçu par Accuracy International. Il s'agit d'une version repensée du fusil de sniper Accuracy International Arctic Warfare L96 (le fusil de sniper standard des forces britanniques).

Le L121A1 (AW50F) est destiné à engager une variété de cibles, notamment des installations radar, des véhicules légers (y compris des véhicules blindés légers), des fortifications de campagne, des bateaux et des décharges de munitions. Les munitions standard combinent un pénétrateur avec des effets explosifs et incendiaires élevés en un seul coup. Il est utilisé par le SAS.

SR-25



Le SR-25 est un fusil de précision semi-automatique de calibre 7,62 × 51 mm Otan. L'US Navy en fut le premier utilisateur militaire dans les années 1990.

FR-F2



Le FR-F2 est un fusil de précision en usage dans l'Armée française depuis 1986.

Le FR-F2 est une évolution du FR-F1, lui-même basé sur un système dérivé du MAS 36. L'essentiel des FR-F2 sont des FR-F1 modifiés. Cette arme est équipée d'une lunette APXL 806-04, une Scrome ou Nightforce NXS (Armée de l'air), une Schmidt & Bender 6x42 mil-dot (Marine) pour le tir de jour, et peut être aussi équipée d'une lunette de nuit SOPELEM OB-50 et d'un désignateur laser AIM-DLR.

L 115 A3

Accuracy International AWM



L'Accuracy International AWM est un fusil de précision à verrou conçu pour les cartouches de fusil magnum. Maintenant considéré comme le fusil de précision principal pour tous les tireurs d'élite britanniques entraînés. Il est équipé d'une lunette de visée 25x, d'un silencieux, d'une crosse pliable, d'un chargeur Lapua Magnum .338 à cinq coups et a une portée effective supérieure à 1 100 m.

Accuracy International AX50



L'AX50 est une variante de la série AX de fusils de sniper qui est entrée en production en 2010. Fabriqué par Accuracy International pour répondre aux exigences modernes des unités militaires et de police et a été conçu pour des tirs anti-matériel de précision à longue portée. Il doit remplacer les AWF50 à partir de 2010.

Barrett M82A1



Le Barrett M82 est un fusil anti-matériel américain conçu pour tirer la puissante cartouche de calibre .50.

Vendu à plus d'une trentaine de pays, dont la Belgique, la Grande-Bretagne, la France, l'Italie, Israël, la Turquie, l'Espagne, le Danemark, la Finlande, la Suisse, la Grèce, la Suède, le Mexique et les États-Unis, le M82 est de loin le plus grand succès commercial de cette catégorie d'armes de précision.

Armes	Bonus ATD	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Les armes d'épaules (fusils et carabines) - certaines armes ont droit à un bonus à l'ATD du à la qualité et la précision						
FAB Defense KPOS <i>Glock to Carbine Conversion (2)</i>		1d8	40 m	17/19/33	10	400 £ (sans compter le prix de l'arme)
Lee-Enfield No.4 Mkl (2)		1d10	80 m	10	10	na
SIG SG 550-1 - 5.56x45mm (2)	+1	2d6*	80 m	20/30	14	na
SIG Sauer 202 (2)		2d6*	100 m	6	na	3200 £
Nemesis Arms Vanquish (2)		2d6*	100 m	10	na	na
Winchester Model 70 (2)		2d6*	100 m	5	na	800 £
Walther WA 2000 (2) (3)	+2	2d8*	100 m	6	16	30000 £
Dragunov SVD (2) (3)	+1	2d8*	100 m	5/10	16	na
Steyr SSG 69 (2) (3)	+1	2d8*	100 m	5	16	2400 £
L 118 A1 <i>Accuracy International Arctic Warfare (2)(3)</i>	+2	2d8*	100 m	5/10	16	na
L 115 A3 <i>Accuracy International AWM (2)(3)</i>	+1	2d8*	100 m	5	16	na
L121A1 (AW50F) (2)(3)		2d10*	120 m	5	20	na
SR-25 (2)(3)	+1	2d8*	100 m	10/20	16	na
FR-F2 (2)(3)		2d8*	100 m	10	16	na
Accuracy International AX50 (2)(3)		2d10*	120 m	5	20	na
Barrett M82A1 (2)(3)		2d10*	120 m	11	20	na

(2) Arme à deux mains

(3) fusil de précision lourd

* cette arme permet d'ajouter un dé de DM en cas de tir à la fois couché et visé



Fusils d'assaut

Colt Law Enforcement Carbine



M4A1 Carbine



Colt Model 933



Olympic Arms K23B Tactical



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.

Heckler & Koch HK416 D10RS



Heckler & Koch G36C



Steyr AUG A3 - 5.56x45mm



SIG SG 550



AKMS - 7.62x39mm



AK 2nd model - 7.62x39mm



AKM - 7.62x39mm



Norinco Type 56-1 - 7.62x39mm



SAR-3 - 5.56x45mm



CSA Sa vz. 58 Compact - 5.56x45mm



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.

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.

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.

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

Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR
Fusils d'assaut				
Colt Law Enforcement Carbine (RO6920) (2) #	2d8	60 m	5/30	12
M4A1 Carbine (2) #	2d8	70 m	5/30	12
Colt Model 933 (2) #	2d8	60 m	5/30	12
Olympic Arms K23B Tactical (2) #	2d8	60m	5/30	12
Heckler & Koch HK416 D10RS (2) #	2d8	80 m	20/30	12
Heckler & Koch G36C (2) #	2d8	80 m	30	12
Steyr AUG A3 - 5.56x45mm (2) #	2d8	70 m	30/42	12
SIG SG 550 (2) #	2d8	80 m	20/30	12
AKM - 7.62x39mm (2) #	2d8	60 m	30	12
AK 2nd model - 7.62x39mm (2) #	2d8	60 m	30	12
AKMS - 7.62x39mm (2) #	2d8	60 m	30	12
Norinco Type 56-1 - 7.62x39mm (2) #	2d8	60 m	30	12
SAR-3 - 5.56x45mm (2) #	2d8	60 m	30	12
CSA Sa vz. 58 Compact - 5.56x45mm (2) #	2d8	50 m	30	12

(2) Arme à deux mains

arme automatique permettant de réaliser un "Arc de feu (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.



Fusils à pompe

Winchester Model 1300 Defender



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.

Fusils de chasse

Anderson Wheeler 500 NE Double Rifle



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.

Armes	DM	Portée pratique	Capacité Chargeur	FOR	Prix
Winchester Model 1300 Defender (2)	1d10	40 m	6	10	800 £
Anderson Wheeler 500 NE Double Rifle (2)	1d12	60 m	2	14	2400 £
Charles Parker 1878, fusil de chasse à canon juxtaposés (2)	1d10	50 m	2	10	800 £

(2) Arme à deux mains

Charles Parker 1878, fusil de chasse à canon juxtaposés



Section deux : 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

Luxeuse 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 128 Mo de ROM Flash.



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...



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 Trois : Véhicules



Aston Martin DB5

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Aston Martin DB5	+0	+5	13	25	48000 £

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 interchangeable escamotable (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.

Jaguar XJ8



Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Jaguar XJ8	+1	+4	13	25	40000 £



Aston Martin DBS V12

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Aston Martin DBS V12	+0	+5	13	25	48000 £

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

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Alfa Romeo	+1	+4	13	25	40000 £

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.



Ford Mondeo III Phase I

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Ford Mondeo	+1	+2	12	22	25000 £

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. .



Land Rover Range Rover Sport Phase I

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Land Rover *	+2	+3	12	25	32000 £

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*).





Britten-Norman BN-2 Islander

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Britten-Norman BN-2 Islander	NA	+6	18	25	320000 £

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.



Honda CRF 250 R

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Honda CRF 250 R	-3	+3	15	5	6500 £

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 Quatre : Règles optionnelles



Les Blessures

Soit vous utilisez les règles de gestion de blessures de manière classique, soit la version Pulp... Beaucoup moins réaliste, mais assez fun.

A noter tout de même, qu'un personnage qui se retrouve à 0 PV tombe inanimé immédiatement, il est comme mort, mais pas encore. Il est dans le COMA !

Une fois à 0 PV (et dans le COMA) il est **Mort** en 1D6 heures.

Vous pouvez considérer que de par leur entraînement tous les agents du MI6 possède le rang de la voie de Médecine (sans pour autant avoir la voie complète).

1. Secouriste : En passant 5 minutes à soigner un personnage à 0 PV, le médecin lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.

Un PJ dans le Coma sera hospitalisé à temps s'il dépense (ou si un ami dépense pour lui) deux Points de Chance (2 PC). Le Coma est considéré comme la fin d'une Séance de Jeu, pour le personnage.



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.

Pour pallier à ce problème, voici quelques suggestions :

Quand un PJ reçoit une blessure qui le ferait mourir d'un coup, il tombe dans un Coma Aggravé, cela signifie qu'il survivra — s'il dépense 2 PC 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 qui devrait le tuer, cette fois-ci, il sera vraiment mort. Le PJ pourra bénéficier à nouveau de ce privilège si il ne reçoit aucune autre blessure mortelle.

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 adversaire. 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. *Vous pouvez en profiter pour diminuer le compteur de Célébrité du personnage de 10 pts.*



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.



A noter également : Dans l'univers bondien, quand 007 a une relation avec quelqu'un, en général cela fini mal pour l'autre personne .

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 l'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 \times ^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 sauver 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 : c'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.

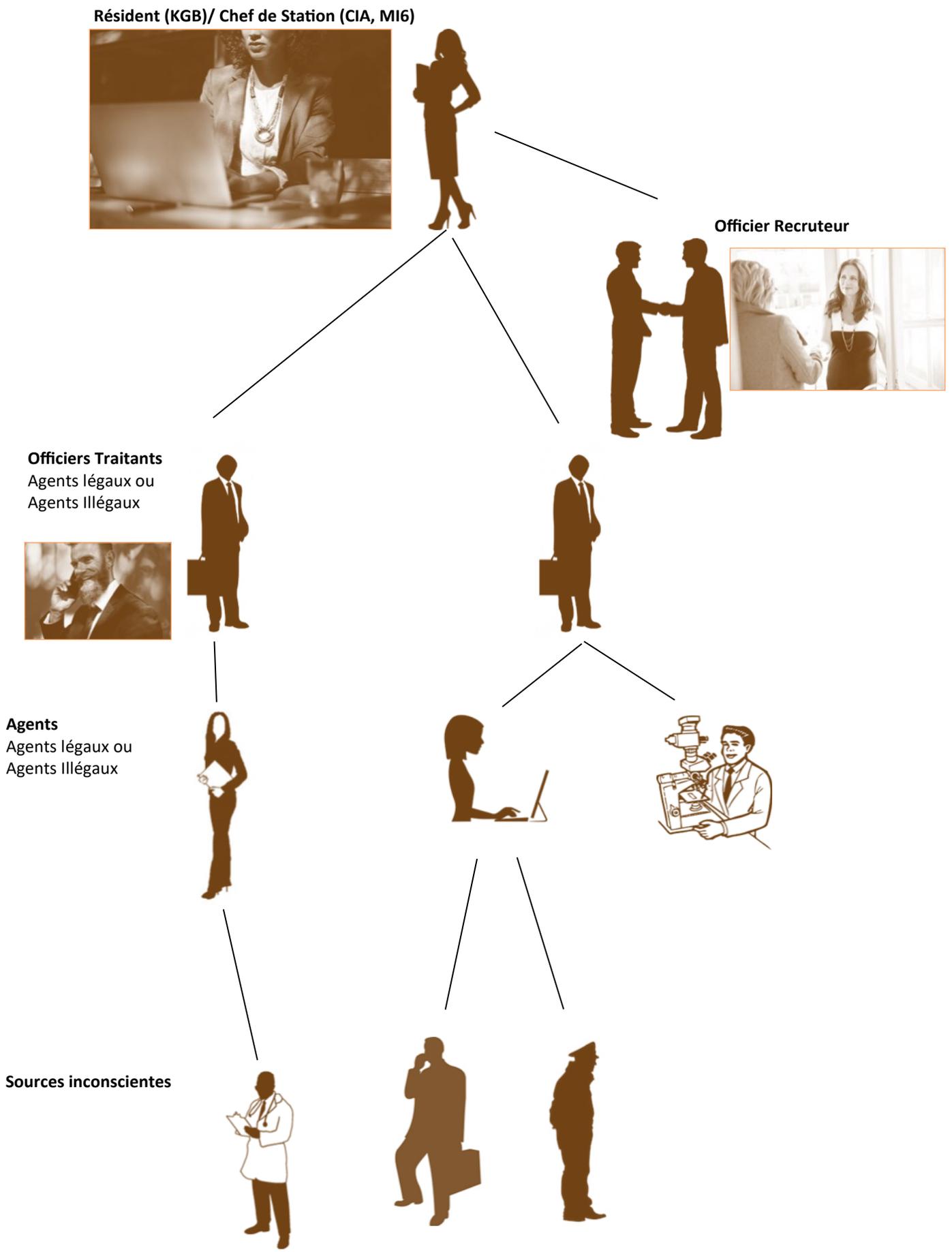
Les points de vue sur l'importance relative du renseignement humain et technique sont variés. Par exemple, l'ancien directeur de la CIA **Stansfield Turner** (1977-1981) écrivait en 1985 que « *l'espionnage humain*

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.

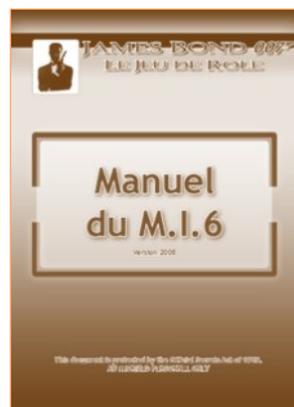
Le MI6 est lui-même épinglé par une commission, et les méthodes utilisées par la « section 00 » sont fortement mises en cause.

Un réseau d'espionnage typique



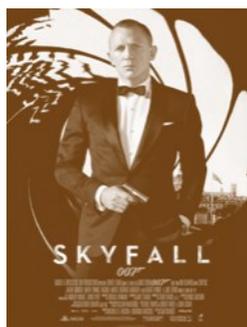
Les sources :

- **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>



Open game licence version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient

rights to grant the rights conveyed by this License.

Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

