

Les Songes d'Obéron

**Lire, consulter
et imprimer
les Songes d'Obéron**



**Ce sigle indique
une page destinée
à l'impression**



**Ce sigle indique une
page destinée à une
lecture sur écran**



**Bouton de
navigation**

Les textes et visuels présents dans ce webzine sont la propriété exclusive de leurs auteurs. Selon le Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction du document, même partielle, à des fins autres que privées est interdite, sauf autorisation préalable des auteurs.

En bref

« **M**esdames, messieurs, vous vous apprêtez à lire un numéro des *Songes d'Obéron* consacré aux services secrets. En tant qu'espion de grande envergure, laissez-moi vous éclairer un peu sur le sujet. J'en vois qui prennent des notes, c'est bien.

Alors voilà, l'espionnage fait fantasmer, et ce pour une raison très simple, messieurs-dames : c'est le dernier refuge de l'aventure avec un grand L.

Rendons-nous à l'évidence, maintenant que le globe a été cartographié sous toutes les coutures, il est bien fini le temps où on pouvait parcourir des contrées sauvages en se faisant courser par des tribus cannibales au son des tam-tams. Et maintenant que les vraies bonnes guerres sont terminées, les occasions se font rares de prouver qu'on sait tirer dans le mille. En un mot : l'homme, le vrai, s'ennuie.

Ne lui reste dès lors pour exprimer ses talents que le métier d'espion.

Quel autre métier vous permet de couler dans le béton les canailles et ennemis de la patrie sans vous retrouver direct chez monsieur le juge ? Quel autre métier vous permet de visiter des pays pittoresques et ensoleillés pour y déjouer les complots de quelques mal civilisés ?

Soit, il faut bien avouer que depuis que les rouges se sont convertis au progrès, le métier est devenu un peu plus terne. Mais l'espionnage reste le dernier pré carré où l'homme entreprenant n'est pas entravé par toutes ces réglementations pseudo-humanistes qui nous pourrissent la vie.

De surcroît, depuis l'analyste de données jusqu'à l'homme d'action, c'est tout un panel de compétences que l'espionnage sait mettre

à profit. Voyez, de l'aventure, oui, il y en a, mais aussi du savoir-faire.

Comme de bien entendu, certains gratte-papiers qui font de l'espionnage en bureau diront que je suis un mauvais exemple d'espion vu que je joue plus souvent de la savate que des jumelles. Laissez-moi vous dire que ce n'est dû qu'au poids des circonstances. Alors oui, sur le terrain, je pourrais me contenter de rester en planque et pondre des rapports : « Mon général, les fourbes terroristes sont en train de placer la bombe qui va faire sauter le consulat dans 20 minutes, prière d'intervenir à la réception de ce pli recommandé », mais ça n'a jamais marché, vous n'avez aucune idée des lenteurs administratives...

La vraie chance, en cas d'action, c'est de tomber sur un vilain mégalomane, car ceux-là se terrent toujours dans des complexes secrets avec processus d'autodestruction, lequel, habilement déclenché par vos soins, permet d'éliminer d'un seul coup le vilain, ses sbires et sa garçonnisme en placoplâtre. Ce qui évite encore une fois beaucoup de complications dont notre époque est friande. Tout ça, évidemment, n'est qu'un aspect du métier sur lequel il est de mon devoir de vous instruire avec une impeccable rigueur et un égal souci de réalisme. J'espère avoir été suffisamment didactique.

Une prochaine fois, je vous parlerai de contre-espionnage : alors là, attention, ce sont des espions qui combattent d'autres espions. Ça risque d'être un peu compliqué, il faudra bien suivre.

– Excusez-moi de vous déranger, OSS 117, je vous ai apporté votre martini.

– Ah, c'est gentil ça, mon petit. Mais entre nous vous pouvez m'appeler Hubert. » ♦

dans ce numéro

Voici dévoilés pour ce chapitre 2 les charmes de l'espionnage sous toutes ses formes. Vous trouverez donc :

→ tout ce qu'il faut pour inventer vos propres services de renseignement avec *Services secrets en kit*, aide de jeu de Machesse ;

→ une « james bonderie » pur jus avec

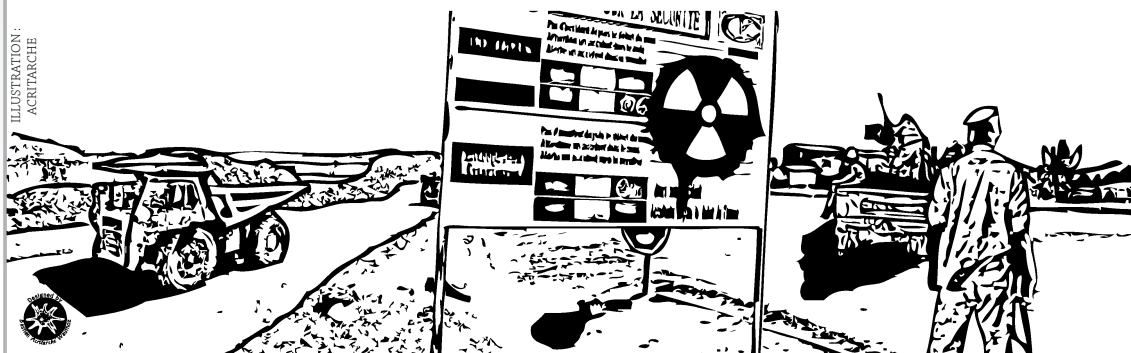
This war is silent, scénario de Faenyx ;

→ et un panorama des inspis littéraires et cinématographiques, *James*,

Jason et moi, par Xaramis.

Bonne lecture et bon jeu ! ♦

ILLUSTRATION :
ACRITARCHÉ





Meneur ou créateur de jeu, vous avez, dans un élan d'inconscience, accepté que les personnages soient des acteurs de premier plan de services de renseignement imaginaires. Il faut maintenant leur donner de la chair, mais avant toute chose, une structure crédible et riche en intrigues potentielles. Cette aide de jeu est là pour vous aider à cerner les conséquences de vos choix. Les questions qui suivent devraient, non pas guider, mais au moins stimuler et aider à rendre explicites, tant au meneur qu'aux joueurs, les enjeux ludiques du service de renseignement à mesure que vous en assemblez les différentes pièces.

SERVICES SECRETS EN KIT

(MANUEL DE MONTAGE FOURNI)

UNE AIDE DE JEU GÉNÉRIQUE, OPTION CONTEMPORAINE ET SF

TEXTE : **Machesse** • ILLUSTRATIONS : **Akae, Ohtar-Celebrin, Sammael1103**

Quelle est la place des personnages joueurs ?

Avant même de commencer à créer un service, c'est LA question. Autant certaines options sont intéressantes pour des personnages-joueurs agents, autant elles peuvent être limitatives s'ils en forment l'encadrement, et réciproquement.

→ Direction

Une grande partie du jeu consiste à définir les orientations du service ou du secteur avec les personnages-joueurs. Pour le meneur, il s'agit de définir avec eux des options stratégiques sur plusieurs durées (à court, moyen et long termes) qui doivent avoir chacune leur part de risque, leurs avantages et leurs limites. Le meneur doit aussi les confronter aux résultats de ces choix ainsi qu'à ceux de leurs prédécesseurs. Il est par exemple possible de les faire hériter d'une situation structurellement néfaste qu'ils auront à réformer, d'un jeune service à faire prospérer ou de jouer une campagne politique qui interrogera la place des services de renseignement au sein du régime.

→ Encadrement

Vous pouvez alterner facilement les échelles, entre un jeu politique, par exemple des luttes internes ou des négociations avec des services étrangers, et des actions de terrain.

→ Agents

On passe à une échelle tactique, celle de la mission. La politique devient un cadre sur lequel les personnages-joueurs ont statutairement peu de prise, mais elle peut avoir des répercussions importantes sur leur situation et les confronter à des choix.

Ces services sont-ils publics ou privés ?

La question peut surprendre, tant l'imaginaire est focalisé sur les agences gouvernementales, mais les structures privées, bien que de plus petite taille, traitent actuellement la majorité des questions de renseignement. Ces deux structures ont des vocations *a priori* bien distinctes : les structures publiques doivent assurer la sécurité de l'État et lui donner des moyens d'actions extra-légaux, tandis que les structures privées ont un but lucratif et doivent satisfaire les intérêts de leur client par des moyens légaux tant que cela est possible. Elles peuvent prendre deux formes, bien distinctes : la branche spécialisée d'une multinationale ou la société de conseil (par exemple Lexis ou Geos en Europe), une formule qui va de la start-up qui comprend une dizaine de salariés au grand groupe qui en compte plus d'un millier. Leur existence n'a rien de secret mais le grand public en est généralement ignorant.



ILLUSTRATION : AKAE

Les services de renseignements publics

Quelle est leur structure ?

Deux modes de fonctionnement s'opposent. Les structures centralisées regroupent un grand nombre d'activités sous une même autorité : en France, la DCRI (Direction Centrale des Renseignements Intérieurs) coiffe ainsi tant le renseignement intérieur que la surveillance du territoire (ou renseignement de sécurité). Le renseignement extérieur (la DGSE) et le renseignement militaire (DRM et DPSD pour la sécurité) répondent quant à eux au ministère de la Défense. A l'inverse, certains pays ont opté pour une structure plus éclatée, avec des agences plus autonomes et spécialisées dans un domaine afin d'assurer une couverture spécifique au maximum de problèmes. C'est le modèle américain, dont les services forment une nébuleuse de plus d'un million d'employés répartis sur une cinquantaine d'agences. Ce n'est généralement pas le résultat d'une intention, mais plutôt de plusieurs phases de tension favorables à l'expansion, la dernière en date étant les attentats du « 11 septembre », qui ont vu naître des agences spécialisées dans la traque des terroristes ou le Bureau de la Sécurité

du Territoire, qui fait doublon avec le FBI. La lacune n'est pas comblée par une refonte, ni par une modification du recrutement, mais par l'ajout d'une strate. Mécaniquement, elles s'accumulent et se pérennisent, même une fois perdue leur raison d'être initiale.

→ Centralisée

Généralement, ce type de structure est très hiérarchisé, ce qui offre à la direction l'avantage d'une certaine assurance quant à l'exécution des ordres et permet un bon regroupement de l'information. En revanche, elle fait preuve d'une flexibilité très relative et peut avoir des angles aveugles importants. Pour les agents, cette structure signifie des contrôles fréquents, des rapports nombreux et des ordres à exécuter sans que leur finalité soit forcément explicitée. Des tensions internes peuvent être mises en scène, notamment avec le supérieur hiérarchique direct.

→ Éclatée

Les personnages-joueurs jouissent d'une autonomie accrue et il est relativement facile de leur donner la direction d'une petite agence. Le meneur pourra jouer sur les litiges et les conflits de juridiction ; la guerre des services est une option, mais un simple défaut de communication peut provoquer d'énormes dégâts et vous pouvez donc vous permettre de minimiser les conflits internes à l'agence des personnages-joueurs. ➤

Quel est leur stade de développement ?

L'ancienneté du service est déterminante pour un grand nombre de pratiques. Elle n'est pas forcément liée à la taille ou aux moyens. Par exemple, la CIA de la Seconde Guerre Mondiale peut être considérée comme un service embryonnaire qui a bénéficié de moyens colossaux pour s'étendre et se professionnaliser. Dans les mémoires d'un service, cette période embryonnaire fait souvent figure de paradis perdu.

→ *Embryonnaire*

Le service ne comprend quasiment que des amateurs. Ils ne sont pas forcément incompetents pour autant. En témoigne le cas des romanciers engagés dans la résistance européenne : leurs qualités d'auteur de fiction leur permettaient de rédiger des biographies complètes pour créer de fausses identités crédibles. En revanche, ce type d'agent n'a pas la culture de l'obéissance aveugle au service et agit souvent suivant ses propres valeurs. En outre, la définition des fonctions de ces services peut encore être très floue. Cela laisse des opportunités, mais aussi la possibilité de s'aventurer sur un type de missions pour lesquelles le service s'avèrera inadapté. Le recadrage peut être douloureux.

→ *Mature*

Le service est composé d'un corps de professionnels, habitués aux spécificités du travail d'espionnage. Ses fonctions sont bien définies mais ne sont pas figées pour autant. Il est encore possible d'entrer en conflit avec un autre service pour que les missions de chacun soient redéfinies.

→ *Vieillissante*

L'institution a perdu prise avec le monde réel. Elle peut avoir raté un tournant historique et penser le monde avec les outils intellectuels de la période précédente. Pour prendre un exemple contemporain, la plupart des services secrets occidentaux ont eu toutes les peines du monde à sortir d'une logique de guerre froide, à penser un monde multipolaire et à identifier les nouvelles menaces. Dans un registre plus administratif, le service peut avoir vu se multiplier les procédures, à tel point que ses agents frôlent la paralysie. Quelle que soit leur place, une institution vieillissante est un sérieux défi à proposer à des personnages-joueurs. À un poste de direction, réformer la structure peut paraître aussi nécessaire qu'impossible. En tant qu'agents, ils pourront être confrontés à l'obsolescence de la pensée des cadres ainsi qu'à l'absurdité des ordres ou de la gestion du personnel. Le jeu *The Laundry*, qui met en scène une agence confrontée aux créatures du mythe de Cthulhu sans réels moyens offre un bel exemple de modernisation ratée avec le management matriciel de l'organisation, qui pourrit la vie des personnages-joueurs, sous la tutelle délirante de deux branches du service, si possible rivales. Les conflits de loyauté sont fréquents et la mutualisation des moyens se fait au détriment des personnages, souvent ballotés d'une branche à l'autre pour leurs demandes de soutien logistique.

Quelle est leur taille ?

→ *Minuscule*

Service d'un micro-état ou petite agence. Les actions des personnages-joueurs ont des conséquences directes sur la structure de l'organisation, sa survie et son budget, même s'ils ne sont que des agents.

→ *Petite ou moyenne*

Il n'est pas trop difficile de donner un rôle clé à un personnage-joueur (direction d'un service, par exemple) ; la structure est plus difficile à affecter (préférez des rôles de cadres) mais elle a potentiellement un rôle déterminant dans sa spécialité.

→ *Grande*

C'est l'échelle des services des puissances, soit plusieurs dizaines de milliers de personnels. Seuls des personnages-joueurs placés à des fonctions de direction ont une chance d'affecter durablement la structure. Le meneur sera confronté à deux difficultés. Il doit donner aux joueurs une vision relativement claire des services que leurs personnages ont sous leurs ordres alors que l'organigramme commence à être complexe. Comme les actions du service affectent potentiellement l'univers de jeu dans son ensemble, le meneur doit aussi avoir pouvoir jouer avec de nombreux acteurs, notamment les services des autres puissances.

→ *Énorme*

C'est l'échelle des services américains, qui dépassent allègrement le million d'employés. À ce stade, des dysfonctionnements apparaissent qui fournissent des pistes de campagne. Qui prend les décisions ? La main gauche peut ignorer ce que fait la main droite et les conflits internes sont fréquents.

Quels sont leurs moyens ?

→ *Insuffisants*

Les agents trichent avec leurs notes de frais, ont une deuxième activité, abandonnent une partie de leurs tâches, voire toutes si les moyens sont tellement faibles qu'ils doivent assurer leur subsistance par eux-mêmes. La direction passe son temps à se plaindre du manque de moyens auprès des instances politiques mais ne diminue pas ses objectifs pour autant. Dans un registre moins dramatique que celui des agents touchés par la famine, il est possible que les agents doivent acheter eux-mêmes le matériel nécessaire à leur mission, ce qui peut laisser des traces, surtout qu'ils doivent choisir en fonction du prix et pas des impératifs de sécurité. Peu avant le sabotage du Rainbow Warrior, l'achat du zodiac des époux Turange en Grande-Bretagne avait été ainsi repéré par les services britanniques, qui les avaient dénoncés à leurs confrères néo-zélandais.

→ Adaptés

Cette situation initiale est moins porteuse. Le meneur désireux de jouer sur les moyens devra inclure une dynamique menant le service vers des moyens insuffisants ou surabondants.

→ Surabondants

Le cas typique est celui d'une structure embryonnaire ou oubliée qui, à la faveur d'une crise, se trouve dans une position stratégique. Cette structure se voit donc confiée des moyens démesurés, mais aussi l'injonction de changer de dimension. La restructuration est passionnante à jouer, tant pour la direction que pour les agents, qui ont l'opportunité de passer plusieurs échelons en un temps minimal. C'est, à grands traits, l'histoire de la CIA au cours de la Seconde Guerre Mondiale. La surabondance de moyens peut aussi très bien se marier avec l'abus de technologies et donc la saturation d'informations ou l'octroi aux agents d'équipements coûteux mais inadaptés. Enfin, elle peut provoquer la tentation de détourner cette manne à des fins personnelles.

Dans quel cadre politique évoluent-ils ?

→ Régime démocratique

Les services sont davantage exposés à la question de la légitimité, voire de la légalité de leur action car les démocraties sont construites sur le respect des droits de l'individu. Un pouvoir (typiquement l'exécutif) qui les utilise contre l'opposition les expose et s'expose à un retour de bâton. Nixon en a fait l'expérience après le cambriolage du Watergate : la commission sénatoriale n'a laissé passer ni l'usage de la CIA sur le territoire américain, prohibé par la loi, ni l'arrêt suspect de l'enquête par le FBI et encore moins l'usage de moyens illégaux pour combattre l'opposition. Les suites sont connues : Nixon est tombé, le directeur de la CIA a été destitué et sanctionné par une peine de deux ans d'emprisonnement avec sursis et toute l'institution a été remise en question. D'autre part, dans une démocratie, les médias sont libres et certaines actions, même si elles n'ont pas de suites pénales aussi graves que celles du Watergate, peuvent avoir un écho très négatif dans l'opinion publique, voire faire scandale à l'échelle nationale, comme le montrent les révélations publiées, moins d'un an après les faits, sur les erreurs de la DCRI dans le suivi de Mohammed Merah, révélations qui entachent tout le service, jusqu'aux plus hauts niveaux de la hiérarchie. En outre, un changement de majorité peut déstabiliser les services. S'ils perçoivent les nouveaux arrivants comme hostiles, les services peuvent entrer en conflit avec le pouvoir politique, comme Hoover tout au long de la présidence Kennedy, ou la DGSE durant les premières années de la présidence Mitterrand.

→ Régime autoritaire

Une des fonctions principales du service réside dans le maintien du pouvoir en place, notamment par l'usage de la violence. Les fonctions de sécurité intérieure et de police politique s'en trouvent hypertrophiées et la censure est fréquemment ajoutée au nombre des fonctions. Le recours à la violence est la norme, les droits de l'individu étant subordonnés à l'intérêt de l'État. Enfin, les services ont une place importante, voire de premier plan dans la prise de décision politique. S'ajoutent des questionnements d'ordre moral pour les agents et un meneur de jeu un peu subtil pourra faire jouer *La Vie des Autres* à son équipe.

→ Crise du régime

Cette situation offre aux services la possibilité d'augmenter leur poids dans l'État ou de se placer en position d'arbitre, mais elle est loin d'être sans risques. Les services sont très exposés, ils peuvent perdre une partie de leurs attributions et ils sont les premiers coupables désignés en cas de changement de régime. L'ouverture des archives de la Stasi à tous est un bon exemple du choc qu'ils peuvent subir. Des choix sont donc à faire. Faut-il soutenir le régime en place ? Rejoindre l'opposition ? Et quelle faction choisir ? Toutes ces questions se posent tant pour la direction que pour les agents. Comme exemple de reclassement réussi, il est possible de citer le chef des services secrets égyptiens, Omar Suleiman. En février 2011, il annonçait publiquement le départ de Mubarak, renonçait à son poste et, en tant que vice-président, remettait le pouvoir à une institution dont il n'était pas membre. Bien qu'impliqué dans la répression des manifestations, ce geste et son absence momentanée de la scène publique lui ont permis de figurer parmi les favoris aux élections présidentielles de 2012.

→ Guerre

Les guerres sont généralement favorables au développement des services, mais elles ont aussi pour conséquence de modifier les hiérarchies internes. Les services qui dépendent de la Défense peuvent ainsi tenter de prendre le contrôle de certaines fonctions au détriment de leurs confrères civils, notamment du renseignement extérieur et du contre-espionnage. Une lutte politique peut facilement s'engager, d'autant plus que la concentration des fonctions de renseignement dans les mains de l'armée peut devenir dangereuse.

→ Guerre totale ou régime totalitaire

Poussé à son paroxysme, l'état de guerre justifie tout, y compris les pires atrocités, voire l'organisation d'une politique de terreur, à l'intérieur comme à l'extérieur. La particularité des régimes totalitaires est d'étendre cette pratique au temps de paix, dans la recherche de l'ennemi intérieur. Les services de renseignement sont le pilier du régime et reçoivent des moyens de plus en plus colossaux. C'est l'omniprésence du NKVD, de la Gestapo et de ses nombreux avatars, ou encore la croissance accélérée de la CIA pendant la Seconde Guerre Mondiale. Dans une ➤

► guerre totale, les états occupés et exilés, comme la France libre, parviennent à trouver des moyens pour développer leurs services et c'est même parfois leur seul moyen de continuer la lutte contre l'ennemi. Dans un régime totalitaire et dans une moindre mesure dans une démocratie en guerre totale, les membres des services obéissent directement au chef suprême, quel que soit l'échelon. La hiérarchie interne peut être remodelée à tout instant, y compris par la violence. C'est d'ailleurs ce qui différencie très nettement le NKVD des années 1930-50 de sa variante postérieure : dans un premier temps, il subit régulièrement les purges organisées par Staline. Après la mort du chef, il s'installe dans la sécurité et devient un concurrent direct au Parti pour la direction du pays, ce qui manque de provoquer une guerre civile. Plus généralement, le retour à la normale, après une guerre totale ou un régime totalitaire, est une situation de campagne plus porteuse qu'elle n'y paraît. Certains services vont-ils être tentés de mettre en place un régime à leur profit ? Vont-ils s'habituer rapidement aux méthodes plus douces qu'exigent la paix et la démocratie ou, comme la CIA et le SDECE, perpétuer des méthodes héritées de la guerre et perdre en légitimité ?

Quelles sont leurs fonctions ? Ces fonctions sont-elles partagées avec un autre service ?

- Renseignement intérieur
- Sécurité et protection
- Police politique
- Censure et propagande
- Renseignement extérieur
- Analyse de données
- Contre-espionnage
- Opérations spéciales
- Coordination
- Fonctions extérieures au renseignement (douanes, recherche et développement...)

Quelles sont leurs cibles privilégiées ?

La définition de l'ennemi influence considérablement le service, tant dans son idéologie, ses stratégies que son recrutement. Ainsi, la désignation de l'URSS et du communiste comme ennemis durant un demi-siècle a-t-elle durablement façonné les services de renseignement américains et européens : défiance envers la gauche, vision bipolaire du monde, recrutement de transfuges du bloc. Plus la structure est petite et focalisée sur une menace, plus elle est organisée par cette définition et peut perdre sa raison d'être une fois la menace éteinte.

Quelle est leur origine ?

Cette question a plus qu'un intérêt cosmétique. Doter les services d'une histoire, c'est certes donner l'illusion de l'épaisseur mais vous devez mettre en relation cette histoire et le présent du service. En somme, une fois que

vous aurez choisi l'origine, vous devrez identifier les héritages : l'origine ne fige pas le service dans le marbre et sur plusieurs siècles d'existence, il a pu connaître des évolutions et des crises déterminantes pour son fonctionnement.

Par exemple, pour le renseignement extérieur, le cas classique est la constitution sur une base militaire modifiée à la faveur des circonstances. Ainsi, en France, s'il existe un « cabinet noir » chargé d'ouvrir les courriers dès le XVII^e siècle, le renseignement extérieur demeure anecdotique jusqu'à la fondation au sein de l'État-Major de la Section de Statistiques et de Renseignements Militaires en 1871, soit immédiatement après la défaite cuisante contre les armées prussiennes. Elle a alors pour fonction tant le renseignement extérieur que le contre-espionnage. Vingt-cinq ans plus tard, l'affaire Dreyfus oblige à revoir intégralement son fonctionnement : l'armée s'est révélée incapable tant de mener convenablement une procédure judiciaire que de mener à bien une mission de contre-espionnage. En 1899, avant même la tenue du procès de Rennes, cette mission est donc transférée au ministère de l'Intérieur et à ses « commissariats de la Sûreté » et lui reste quasiment exclusive jusqu'à la Première Guerre Mondiale. L'armée se spécialise alors dans le renseignement extérieur et garde la haute main sur cette activité depuis. De manière annexe, le caractère peu glorieux de ces deux actes fondateurs a contribué à la déconsidération durable de la carrière dans le renseignement parmi les militaires français et dans l'opinion.

Pour chaque origine a été établie une liste loin d'être exhaustive d'héritages possibles. Tous ne sont pas compatibles.

→ Militaire

L'encadrement et les agents ont le rang d'officier, avec tous les privilèges afférents ; le recrutement reste majoritairement militaire ; l'autorité de tutelle est l'Armée ou le ministère de la Défense ; l'armée intervient de manière intrusive dans des affaires civiles ; l'armée est impliquée dans des crises politiques ou judiciaires.

→ Civile

Les services sont en conflit avec l'arme dont ils sont issus ; ils abusent de leur légitimité qu'ils tirent d'avoir réussi à empêcher un coup d'état militaire ; ils recrutent principalement dans la police ; ils forment les cadres de l'administration.

→ Révolutionnaire / Contre-révolutionnaire

Les agents ont une formation idéologique avant de recevoir une formation pratique ; la direction a une vision idéologique du monde en décalage total avec la réalité du terrain et des objectifs ; les services

sont les seuls à avoir une grille de lecture fonctionnelle du monde et sont en lutte avec les autres services ; les services sont récents ; une purge est en cours ; les agents sont habitués à la clandestinité et sont difficiles à contrôler, même pour leurs supérieurs hiérarchiques directs.

→ *Étrangère*

Une grande partie de l'encadrement est étranger ; les services sont aidés par des cadres étrangers, ce qui accroît leur niveau de formation, mais aussi leur impopularité (un cas typique est la SAVAK du Shah d'Iran, formée par la CIA aux activités dites « contre-subversives » après son coup d'état contre Mossadegh) ; les services doivent rendre des comptes à la puissance alliée.



ILLUSTRATION : SAMMAEL1103

Comment réagissent-ils en cas d'échec ?

→ *Réclamer plus de budget*

Forcément, si la mission a échoué, c'est faute de moyens. Cela peut d'ailleurs être vrai et il ne faut jamais laisser passer une occasion de demander une rallonge.

→ *Masquer l'échec*

Dans les rapports, l'échec est omis et les conséquences minimisées. Les rapports d'enquête contradictoires s'égarent ou sont malencontreusement détruits par la fuite d'une conduite d'eau. L'encadrement et les agents peuvent être tentés d'aller plus loin et de détruire des preuves, voire d'éliminer des témoins. Ils peuvent aussi tenter de faire correspondre la réalité aux mauvais renseignements fournis et créer des faux.

→ *Faire bloc*

Les services constituent un microcosme favorable au développement de l'esprit de corps, beaucoup feront alors tout pour que les responsables soient mis hors de cause, préférant prendre le risque d'innocenter des agents ennemis et faire condamner des civils plutôt que celui de voir leur sécurité et leurs pratiques remises en question.

→ *S'entredéchirer*

À l'inverse, l'échec d'une mission importante peut remettre en jeu des compétitions internes au service ou l'exposer aux attaques d'un service concurrent souhaitant s'arroger ses fonctions. Dans une telle

situation, le meneur de jeu met en balance les loyautés des personnages avec leur désir de carrière.

→ *Trouver un bouc émissaire*

À l'intérieur d'un service ou à proximité, il y a toujours des brebis galeuses ou des personnes suspectes ne serait-ce que par leur origine. Il est donc très simple de faire retomber le blâme sur eux. Dreyfus, juif alsacien, en est l'exemple achevé. Ceux qui remettent en cause ce genre de *statu quo* et refusent de hurler avec les loups, comme le colonel Picquart qui découvrit le véritable coupable et milita pour la révision, risquent gros mais peuvent aussi être remarqués par des politiques désireux de mettre un peu d'ordre dans les services. Pour eux, ce sera la roche tarpéienne ou le Capitole. La carrière du bouc émissaire, elle, sera brisée dans tous les cas.

→ *Envisager des réformes*

Cette solution est généralement envisagée en dernier recours, à la suite d'une crise grave, et souvent sur une impulsion politique. Généralement, le processus commence par la création d'une commission d'enquête ou par une intervention politique qui met le service sous pression. Dans un système éclaté, la création d'une nouvelle agence est la réponse. Dans une logique libérale, ce sera le recours à davantage de sous-traitants.

Qui exposent-ils ?

Contrairement à une idée très répandue, la plupart des services de renseignement ne fonctionnent pas sur des systèmes hermétiques d'identités secrètes et clandestines. Une partie des agents seulement obéit à ce modèle. D'autres sont visibles et faciles à contacter pour qui a ➤

- une petite expérience des signes. Dans les ambassades, certains postes sont traditionnellement réservés à un agent de renseignement. La France emploie généralement à cet effet le deuxième conseiller d'ambassade. Sous d'autres latitudes, c'est souvent le conseiller culturel qui est en charge. Exposer de la sorte une partie de l'encadrement est nécessaire, car les services des différentes nations ont besoin de communiquer entre eux et d'échanger des informations.

Quel est leur poids dans l'État et la décision politique ?

Certains services de renseignement ont pratiqué le fichage intensif de la vie privée des responsables politiques. Le FBI, initialement créé pour traiter les affaires de séquestration après la disparition de l'enfant Lindbergh, a ainsi bénéficié des intrusions de Hoover, qui s'est servi des renseignements collectés pour menacer les politiques, obtenir l'extension des activités de son agence et tenter d'infléchir la politique américaine, d'où le conflit permanent avec Kennedy. Dans ce cas, la pratique n'est pas institutionnalisée et tient beaucoup à la personnalité du fondateur.

Le cas le plus abouti est celui du KGB, qui a donné deux dirigeants à l'URSS et Vladimir Poutine à la Russie. À force de purges dans les autres branches, le KGB était devenu la meilleure école de formation des cadres administratifs avec les instituts techniques. En outre, le KGB comme ses avatars antérieurs contrôlait non seulement les services de renseignement, mais aussi la milice, l'administration du goulag, les centres scientifiques secrets et les territoires (accessibles à condition de détenir un visa spécial), y compris des villes de plusieurs centaines de milliers d'habitants. On comprend mieux dans ce contexte pourquoi Beria a pu tenter de prendre la succession de Staline.

→ Sous haute surveillance

Les services sont étroitement surveillés et contrôlés, soit par un pouvoir autoritaire qui a réussi à les monter les uns contre les autres, soit par un pouvoir démocratique qui dispose de moyens pour les rappeler aux bons souvenirs des tribunaux ou des commissions parlementaires. Ces situations sont propices au jeu si les joueurs se rendent compte qu'ils doivent louvoyer entre l'intérêt de l'État et leur légitimité.

→ Intrusifs de manière informelle

Comme dans le cas américain, les services ne sont pas censés intervenir dans la vie politique mais, à la faveur d'une crise ou du talent d'un maître-espion particulièrement retors (l'équivalent d'un John E. Hoover), se mêlent de ce qui ne les regarde pas et orientent la politique intérieure et extérieure du pays. Les agents peuvent être amenés à mener des actions contre des politiques (enlèvement, construction de scandale), tandis que la direction aura des négociations dures à mener.

→ Statutairement envahissants

Les services ont accumulé tellement de fonctions qu'ils ont fini par acquérir un rôle déterminant dans la décision

politique, y compris au quotidien. La vie politique s'en trouve marquée de nombreuses irrégularités. Choisir cette option vous oblige à prévoir un vaste volet politique à la campagne.

À qui rendent-ils des comptes ?

→ À personne

C'est une situation peu enviable. Elle laisse une grande liberté d'action mais restreint les moyens. Le service a été oublié tant son domaine ou sa région d'action n'est pas prioritaire. Jouer cette désaffection peut être amusant quelques scénarios, avec des agents désœuvrés ou s'apercevant que leurs rapports ne sont pas lus, mais cette situation devient riche si les priorités des services changent. Un service oublié qui passe en tête des priorités du pouvoir revient à jouer un service en restructuration rapide, et c'est la panique à bord, du côté de la direction comme des agents. Certes, les moyens vont être débloqués, certes, le travail sert enfin à quelque chose, mais le pouvoir veut des résultats tout de suite, qu'il va falloir lui fournir avec les bouts de ficelle et des agents qui ont pris l'habitude d'un certain relâchement et qui n'ont pas été placés là pour la qualité de leur CV.

→ À l'exécutif seul

Généralement, un service dépend d'un ministère. La Défense ou les Affaires Étrangères pour le renseignement extérieur, l'Intérieur pour la sécurité et le renseignement intérieur. D'une certaine manière, ils dépendent donc davantage de l'État que de la politique, ce qui leur offre une certaine stabilité et une certaine indépendance.

→ À l'exécutif et aux parlementaires (voire au pouvoir judiciaire)

Pour des services, c'est une situation délicate car elle implique de cumuler un certain respect des droits fondamentaux avec l'efficacité. Une commission d'enquête parlementaire est en effet généralement beaucoup plus exigeante et plus regardante sur le caractère légal ou du moins légitime des actions du service, surtout quand elle est en conflit avec l'exécutif, les services pouvant alors servir de bouc émissaire.

→ À l'armée

Typiquement, les services sont en situation de supplétifs et engagés dans des opérations spéciales, souvent violentes. S'ils ne dépendent pas également de l'exécutif, il y a fort à parier qu'ils seront tôt ou tard utilisés pour une tentative de coup d'état. De ce fait, leur détachement de l'armée fait partie des objectifs du pouvoir politique.

→ À une faction

Dans un régime autoritaire ou dans un pays en situation de guerre civile, les objectifs des services

sont définis non pas en fonction de l'intérêt de la nation ou de l'État, mais en fonction des intérêts de l'oligarchie qu'ils servent.

→ À une multitude d'organisations

Les services sont écartelés entre plusieurs objectifs, plusieurs visions du monde et la légitimité de leur action. Ces contradictions sont sources de tensions et de conflits, à la fois avec les organisations qui chapeautent les services, mais aussi en interne puisque des choix d'allégeance peuvent être faits à une échelle personnelle.

Comment sont-ils perçus ?

Gardez à l'esprit que tous les individus et tous les groupes sociaux n'ont pas la même perception des services, sans compter que toutes les branches n'ont pas la même réputation.

Si dans la vieille Europe les services de renseignement sont généralement perçus comme un mal nécessaire, faire carrière dans l'espionnage est une activité tout à fait respectable dans le monde anglo-saxon. Après tout, les agents mettent leur vie en danger et sacrifient leur bien-être pour le bien de la nation. Il existe même des sociétés dans lesquelles les espions peuvent être élevés au rang de héros. C'était le cas en ex-URSS. On objectera que ce n'est qu'une politique de propagande : dès 1923, une statue est érigée en l'honneur de Dzherzhinski, le fondateur de la Tcheka. Elle ouvre la voie à une longue série de héros médaillés de l'URSS. La plupart des Soviétiques avaient beau éprouver un profond mépris pour les mouchards, ils n'en adhéraient pas moins à cette mythologie. Maintenu en état de guerre, la population voyait dans l'espion un sauveur. Ceux qui opéraient à l'étranger, n'étant pas impliqués dans les opérations de répression, pouvaient même facilement accéder au statut de martyr.

→ Haïs

Tout ou partie de la population peut détester structurellement les services (la Gestapo ou la Savak du Shah d'Iran), au point que cette animosité menace la stabilité du régime en renforçant la résistance (la haine de la Savak a fait le lit de la révolution islamique de 1979). Dans ce cas, les services ont tendance à répondre par un surcroît d'atrocités pour obtenir la collaboration de la population et se montrent très inventifs dans les méthodes spectaculaires de torture. Dans les régimes démocratiques, des services traditionnellement acceptés peuvent l'être ponctuellement haïs du moins dans certains groupes, notamment après un scandale (WACO pour le FBI, le Rainbow Warrior pour la DGSE) ou une crise (la guerre d'Algérie pour le SDECE).

→ Un mal nécessaire

La collaboration est difficile. Les agents eux-mêmes ont tendance à déconsidérer leur propre travail

et à en renforcer l'opacité au grand public pour se protéger, voire doutent de la légitimité de leurs actions. Embrasser la carrière d'espion n'a rien de glorieux et c'est souvent une voie sans issue, un choix qui engage toute la vie. Les agents sont donc relativement coupés de la société et ont des difficultés à être en phase avec ses évolutions.

→ Une carrière comme une autre

La population trouve normal de collaborer avec les services et peut même leur apporter des informations bénévolement. La vie privée de l'agent est plus confortable et s'il opère sur le sol national, il n'est même pas obligé de maintenir le secret. Les services ne marquent pas une carrière à vie, ce n'est qu'une ligne valorisante dans un CV. En sortir pour changer d'activité est donc facile, ce qui les rend d'autant plus attirants : le choix ne pèse pas sur toute la vie. En somme, les services ont beaucoup plus de relations avec la société civile, notamment par le biais de ses anciens agents. D'une certaine manière, le contrôle démocratique sur les actions des services en sort renforcé, du moins sur le sol national.

→ Des héros

La population collabore très facilement mais les agents ne doivent pas trahir leur image. Une pression importante en résulte de la part de la hiérarchie pour que les agents concernés aient une conduite publique exemplaire. En outre, une certaine forme d'arrogance cimentée par l'esprit de corps se développe alors dans les services.

Quelles sont leurs pratiques de prédilection ?

→ Renseignement de terrain

Situation classique pour des personnages-joueurs, elle permet de confronter des agents au monde, sur des missions ponctuelles ou sur la longue durée. Pour le service, l'intérêt réside dans la proximité avec l'information et la rapidité de réaction des agents une fois implantés. Deux problèmes se posent. D'une part, les agents sont exposés physiquement et ne sont pas une ressource inépuisable. D'autre part, implanter des agents sur le terrain prend du temps. Un service qui se repose sur le renseignement de terrain est peu réactif aux nouveaux types de menace.

→ Infiltration

Cette méthode permet à la fois de bénéficier de renseignements de première main et d'orienter l'organisation cible. C'est un jeu dangereux, à plus d'un titre. D'abord pour les agents, qui risquent leur peau en cas de découverte. Pour les hauts responsables, le problème naît des dérapages possibles des agents infiltrés, voire de leur retournement. Au mieux se pose la question de la responsabilité du service. Au pire, il peut être accusé d'avoir des buts contraires à l'intérêt national et être suspecté de collusion avec l'organisation infiltrée. Une enquête des médias ou du pouvoir peut alors considérablement nuire au service, voire menacer son existence. ➤

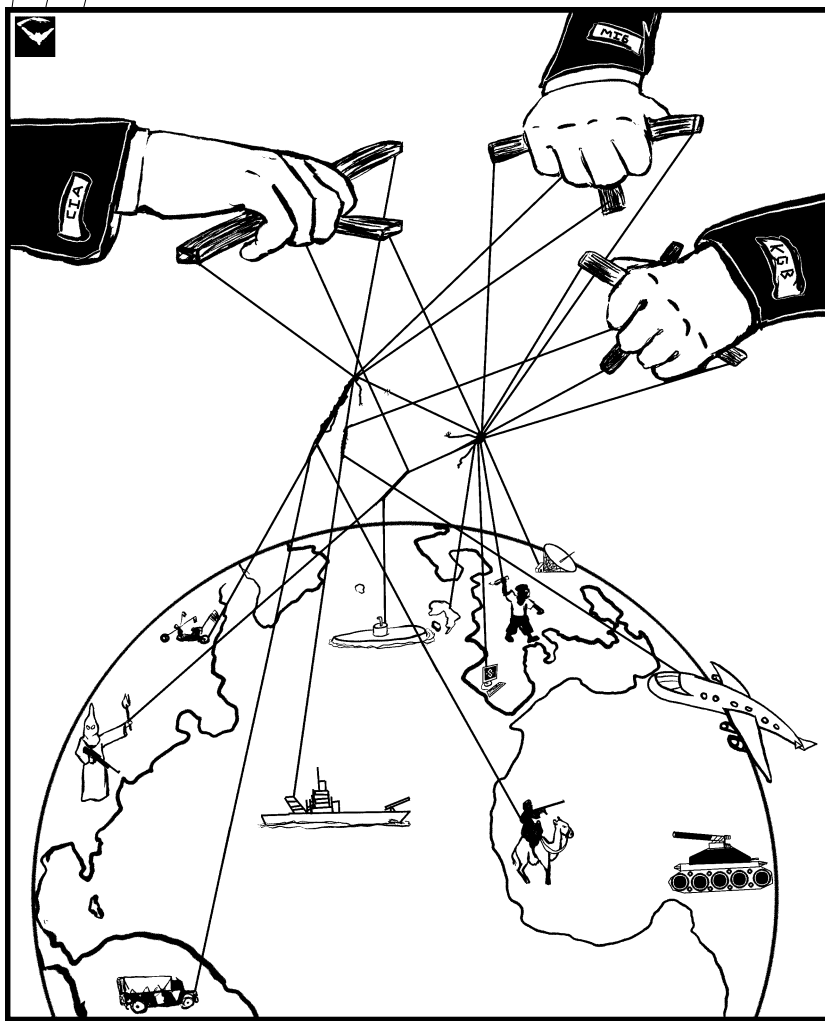


ILLUSTRATION : OHTAR-CELEBRIN

→ Action directe

Le service a massivement recours aux opérationnels et aux actions commando. Quelle que soit leur efficacité, une telle prédilection pour l'intervention violente rapide implique qu'il ne mesure pas toujours les implications de son action, ce qui peut être la source de graves crises internationales. L'avantage réside dans une certaine réactivité, ce type de mission étant relativement facilement transposable d'un environnement à un autre.

→ Usage massif de technologies

Ce genre de dispositif a l'avantage d'exposer moins d'agents sur le terrain et de rapporter énormément d'informations. Le problème réside dans leur traitement. Pour simuler cette situation, si les personnages sont de simples agents, bombardez-les d'informations. S'ils sont dans l'encadrement, ils peuvent être tentés d'embaucher un personnel pléthorique pour traiter les données, mais cette solution est coûteuse. Il faudra donc faire appel à des sous-traitants (pour l'imagerie et les bases de données), une solution moins coûteuse qui a le défaut de faciliter l'apparition de failles de sécurité, ce qu'un bon meneur peut facilement transformer en scénario. Il ne faut pas oublier non plus que les services communiquent entre eux et cette technique peut être un atout dans une négociation au bluff. Ainsi des personnages dans l'encadrement pourront-ils tenter de faire semblant

de tout savoir pour que leurs interlocuteurs leur livrent des informations ou, du moins, une piste qui leur permettra d'en trouver parmi la masse de données.

→ Sous-traitance

Typique des grandes puissances paranoïaques ou, au contraire, des pays en difficulté économique, il s'agit de faire appel à des entreprises, d'autres agences (dans le cas d'une organisation en nébuleuse), ou aux services d'un pays dominé. Les États-Unis et l'URSS ont chacun fait les beaux jours de cette pratique. Les coûts sont réduits et la cascade de sous-traitants permet de balayer un très vaste champ de menaces et de modes d'acquisition de l'information. Elle permet aussi de rejeter la responsabilité sur les sous-traitants. L'organisation est très complexe, et donc difficile à comprendre et pénétrer pour ceux qui voudraient l'espionner. Cependant, elle l'est aussi pour ceux qui la dirigent, et elle est encore plus opaque à l'échelle de l'agent. En outre, les failles de sécurité sont nombreuses : si espionner la totalité de l'organisation est un exercice vain, lui arracher des bribes d'information est relativement facile.

Dans quelle mesure recourent-ils à la violence ?

Enfreindre la loi fait partie du quotidien des services de renseignement publics. Tandis que la police, la justice et la diplomatie assurent les affaires courantes et légales, leur raison d'être est justement de donner à l'État un outil qui lui permet de se mettre au-dessus des lois nationales et internationales quand sa sécurité ou l'intérêt national sont en jeu. Cela ne signifie pas pour autant que les services ne doivent pas justifier leur action, tout particulièrement lorsqu'ils ont recours à la violence.

→ De manière exceptionnelle

Structurellement, cette situation est rare, mais un service sous haute surveillance peut y être contraint au cours d'une période de probation, par exemple après un scandale. Dans des services fractionnés, certaines branches ou agences peuvent ne jamais avoir à faire usage de violence – celles qui collectent les données par des moyens technologiques, par exemple. Dans les deux cas, cela ne signifie pas que le service n'enfreint pas la loi. Dans le premier, la violence est ailleurs dans les services et il peut être intéressant d'y confronter les personnages s'ils ont l'impression que leur travail est neutre. Dans le second, il leur faut changer des habitudes, ruser pour obtenir ce qu'il pourrait être facile d'obtenir par des moyens plus brutaux.

→ De manière réglementée

De nombreux états, soucieux de montrer aux organisations internationales et à l'opinion qu'ils sont du côté des justes, réglementent l'usage de la violence. Ils ont recours à des montages juridiques (l'extra-territorialité de Guantanamo), utilisent de techniques d'interrogatoire non létales et qu'ils présentent comme n'étant pas de la torture (waterboarding, privation de sommeil, usage de narcotiques comme le thiopental). Tout l'intérêt repose ici dans la frontière ô combien mouvante entre le légal et l'illégal, le légitime et l'illégitime.

→ Sans états d'âme

Dans cette variante, l'intérêt national est généralement la justification de la violence. Le KGB pendant l'ensemble de la Guerre Froide, le SDECE contre les soutiens du FLN et la CIA au Viet Nam, soit des cas de guerre, sont de bons exemples. La banalisation progressive de la violence est un thème de campagne possible.

→ Systématiquement

Il s'agit d'instaurer délibérément un régime de terreur, soit pour des motifs propres au service, soit à la demande d'instances politiques pour déstabiliser la société et la remodeler. Le NKVD des Grandes Purges et de la Grande Terreur (1936-1938) répond parfaitement à cette définition. Dans une optique de maintien de l'ordre par la terreur, la plupart des polices politiques répondent aussi à ce critère et tout particulièrement les groupes paramilitaires du type « escadrons de la mort », comme on les appelait dans les dictatures du Cône Sud, une pratique européenne née de la Squadra de l'Italie fasciste, développée en URSS par les troïkas du NKVD, poussée à son paroxysme par les Einsatzgruppen de l'Allemagne nazie et poursuivie sur un mode mineur par les bérêts verts d'Aussarresses en Algérie.

Quel est leur recrutement ?

→ Au sortir des études supérieures

Avec la multiplication des analystes et l'expansion du travail sur sources ouvertes, c'est actuellement la norme pour le renseignement extérieur et c'est une tradition dans le monde anglo-saxon. Recruter juste après les études présente plusieurs avantages : les recrutés n'ont pas de passé, ils savent rédiger des mémos présentables et convenablement mettre en relation des kilomètres de données. Par contre, ils n'ont généralement qu'une idée très vague des spécificités des différents terrains et peu connaissent les langues rares, ce qui ralentit le travail. L'absence du traducteur attitré peut mettre tout leur travail à terre et multiplie les personnes à accréditer.

→ Les écoles de renseignement

Bien développées pour le renseignement économique et la sécurité, elles fournissent un important vivier de cadres bien formés. Dans des sociétés où le renseignement est bien accepté, il est parfaitement possible d'imaginer des cursus spécialisés dans des formes de renseignement plus classiques, des sortes de Polytechnique du renseignement. Ces formations ont l'avantage de fournir un personnel bien adapté aux buts du service. L'esprit de corps qui en résulte, suivant la situation politique, peut être un avantage ou un inconvénient. Un dernier risque est le départ pour le privé, où les salaires sont généralement plus attractifs.

→ L'armée

De nombreux services de renseignement ont été créés au sein de l'armée. Il en résulte parfois une tradition de recrutement parmi les officiers. Souvent, il s'agit cela dit d'une carrière peu prestigieuse aux yeux des militaires. C'est alors un blocage dans la progression hiérarchique qui explique le choix du renseignement, avec la tenace impression d'une vie ratée.

→ Les victimes du régime

Les régimes politiques autoritaires désignent des groupes entiers comme ennemis sur des critères sociaux, ethniques ou raciaux. Convenablement manœuvrés, certains individus de ces groupes acceptent d'entrer dans les services de renseignement pour sortir de leur condition. Les aristocrates étaient ainsi nettement surreprésentés dans la Tchéka.

→ Le vivier criminel

Il ne s'agit pas là d'évoquer les indicateurs ou les supplétifs, mais bien les agents. Ils sont généralement entrés en échange de l'annulation de leur peine. Ils doivent donc tout au service et sont prêts à effectuer les basses besognes sans rechigner. C'est ainsi que le régime des trois pachas, en 1915, a constitué en Turquie les équipes chargées du génocide arménien.

→ Les universitaires

Les chercheurs en détachement à l'étranger sont souvent approchés par les services. Généralement, ils ne sont pas recrutés mais effectuent des missions ponctuelles qu'ils conjuguent avec leurs travaux sur le terrain. Certains en font progressivement leur activité principale, une spécialisation plutôt mal vue par leurs pairs. Si les politologues sont un important vivier, les archéologues sont aussi des premiers choix. Ils bénéficient plus précocement des autorisations pour pénétrer le territoire, ont de nombreux informateurs sur le terrain et de bonnes relations avec les autorités locales. Même s'ils n'ont pas toujours une démarche intellectuelle adaptée aux besoins du service, les universitaires présentent l'avantage d'une connaissance pointue du terrain (culture, langue, politique), ce qu'un analyste classique ne peut fournir. Cependant, même quand ils vont sur le terrain, ils n'ont pas de formation de ➤

➤ sécurité, ce qui accroît les risques sur leur personne et sur la confidentialité de leurs activités. Un bon meneur soumettra donc des personnages joueurs à la tête d'un service à la tentation d'y recourir massivement. Quelques séances plus tard, mettez-les en face des conséquences : les universitaires de leur pays sont systématiquement pris pour des agents et les enlèvements se multiplient (parmi de nombreux exemples, celui de l'orientaliste et politologue Michel Seurat par le Hezbollah en 1985, dont la dépouille n'a été rendue que vingt ans plus tard, vraisemblablement à la faveur des prises de position françaises au Moyen-Orient). Dans un registre moins violent, une crise diplomatique qui aboutit à la fermeture des instituts de recherche et, partant, leur coupera leur source, peut aussi constituer un scénario, mais il faut veiller à donner aux personnages des moyens d'intervention dans un domaine qui n'est pas le leur *a priori*.

→ Les journalistes

Comme il est attendu et légitime qu'un journaliste pose des questions d'actualité et que les reporters acquièrent au fil des ans une bonne connaissance du terrain, ils trouvent facilement à s'employer pour le compte de services de renseignement extérieur. Par exemple, une fois recruté par la CIA, Whittemore utilisa pendant quinze ans son travail d'investigation pour le *Japan Times* au Moyen-Orient ou en Asie comme couverture – si le mot couverture est justifié, car il s'agissait d'un plein emploi. La difficulté principale qu'ils rencontrent est qu'ils ne sont pas toujours les bienvenus, qu'ils soient ou non suspectés d'espionnage, notamment dans les régimes autoritaires. En situation de crise, ils sont des cibles. Il est donc souhaitable qu'ils aient reçu une formation sur les techniques de déguisement rapide et de changement d'identité, mais c'est loin d'être toujours le cas. En cas de guerre, ils sont prêts à prendre des risques, parfois trop. Comme le disait Capa : « *si ta photo n'est pas bonne, c'est que tu n'étais pas assez près.* »

→ Les contractuels

Il s'agit de personnels engagés le temps d'une mission, souvent issus de sociétés privées spécialisées dans l'intelligence économique. Leur recrutement est fréquent dans le monde anglo-saxon, beaucoup plus rare ailleurs. Les contractuels sont habilités « top secret » pour une durée limitée. Ils présentent l'avantage de la flexibilité mais n'ont pas la même loyauté au service que les titulaires et représentent à ce titre une faille de sécurité.

→ Les honorables correspondants

Ces hommes font des rapports généraux sur la situation locale. Théoriquement, il s'agit de bénévoles mais les services de renseignement leur offrent des gratifications non monétaires (facilités douanières, aide à la carrière, mise en sécurité). Ces analystes peu coûteux sont très employés par les anciennes puissances coloniales dans leurs anciennes régions d'influence. En cas d'apparition

de menaces graves, ils peuvent devenir des agents à part entière et sont généralement considérés comme fiables au vu de leurs services passés.

→ Le recrutement local

Souvent moins coûteux, surtout s'il existe un fort différentiel de revenus entre le pays du service et le terrain, les locaux présentent aussi l'avantage de parler la langue et de connaître le pays et ses problématiques. Plusieurs problèmes se posent néanmoins. Le premier est celui des différences culturelles : la compréhension des attentes du service peut se heurter à des éléments de langage et, réciproquement, certains signaux qui sembleront clairs pour l'agent ne le seront pas forcément pour sa hiérarchie. En outre, ce type d'agent est toujours suspecté, à tort ou à raison, d'être un agent double potentiel. Non seulement le risque est réel, mais la prise en compte du risque oblige à un recoupement d'informations supplémentaire.

→ Les agents retournés et les transfuges

Ceux-là appartenaient à un groupe ennemi ou rival, qu'il s'agisse de services de renseignements, d'un parti insurrectionnel ou d'un groupuscule terroriste. Par appât du gain, idéologie ou sous la contrainte, ils ont rejoint le service des personnages-joueurs. Certains ont changé de pays et quitté leurs anciennes fonctions. Ils sont une source d'information précieuse sur la structure, les méthodes et les opérations passées du groupe. Pour ceux-là, l'approche, le retournement et l'exfiltration constituent un scénario complet. Pour ceux qui sont toujours en activité dans leur groupe et fournissent des informations sur les actions en cours, il faut jouer sur une situation de crise, par exemple la découverte du changement de camp ou l'obligation d'agir sur les seuls renseignements de cet agent sans avoir vraiment le temps de toutes les recouper, ce qui est très dangereux.

→ Le lumpen-proletariat de l'espionnage

Pour quelques billets, pour un peu de nourriture dans des situations critiques, pour éviter des ennuis judiciaires ou par idéologie, tout un petit peuple est prêt à servir de supplétif aux services. Pour organiser un cambriolage, il peut être très simple d'utiliser un voleur pris sur le fait. Pour récupérer une clé USB ou quelques informations sur l'oreiller, un agent pourra glisser quelques billets à une prostituée. Pour organiser le tabassage en règle d'un opposant politique, il pourra suffire de communiquer son itinéraire à un groupuscule extrémiste. Leur efficacité est faible mais ils ont l'avantage d'ajouter des intermédiaires entre les services et l'action, ce qui permet de brouiller les pistes facilement et de les utiliser comme fusible.

→ **Espions sans le savoir**

Beaucoup de personnes n'ont pas conscience de travailler pour les services. Leur employeur, leur parti ou leur ONG leur demande un rapport sur une question. Ce rapport peut être monnayé ou simplement relayé par un agent travaillant dans la structure. Cette méthode permet de collecter beaucoup d'informations pour un coût très réduit mais leur qualité n'est pas forcément optimale et le noyautage trop systématique de certaines structures peut finir par ruiner leur crédibilité et, en conséquence, par assécher la source.

| **Quelle formation reçoivent leurs agents ?**

→ **Aucune**

Les agents apprennent sur le tas. Dans certains domaines (langues, cryptographie), la qualité du recrutement est d'autant plus cruciale. Cette absence contribue à l'hétérogénéité des profils au sein du service.

→ **Initiale**

Typiquement, les agents apprennent à manier une arme à feu, quelques techniques pour briser une filature ou pour envoyer des informations de manière sécurisée. Cette formation présente l'avantage de présenter un coût minimal mais certaines compétences s'oublient si elles ne sont pas employées et un changement dans la situation de l'agent peut l'amener à de mauvaises surprises. En outre, il n'y a pas d'actualisation des connaissances.

→ **Continue** (cumulable avec la précédente)

Ce type de formation est lourd et coûteux à mettre en place, surtout s'il faut rapatrier des agents du renseignement extérieur. L'investissement peut se révéler payant et faire bénéficier le service d'agents à jour sur les menaces et les nouvelles technologies et leur permettre de diversifier leur champ de compétences pour les faire intervenir sur des terrains d'action plus variés. L'orientation du service peut ainsi être plus facilement changée.

| **Quelle est leur culture ?**

Comme tout groupe fermé, les services secrets ont leurs petites manies, leurs anecdotes et leur jargon propre. Ainsi, les services russes ont une longue tradition d'empoisonnements originaux qui remonte au cabinet des poisons du tsar, passe par le parapluie bulgare (il s'agissait d'un prêt) et descend au Polonium 210. Côté jargon, le siège de la DGSE est appelé la « Piscine » et son patron le « Singe ». Ces éléments ne sont pas primordiaux mais vous permettent de donner de la couleur à vos services et d'introduire des éléments humoristiques dans un cadre de jeu qui ne s'y prête pas forcément.

Les structures de renseignement privées

Les buts et missions des structures privées diffèrent sensiblement de ceux qui sont assignés aux services de renseignement publics. Ces derniers doivent assurer la sécurité nationale. Les structures privées, elles, doivent assurer pour le compte de leur client des missions de sécurité et d'intelligence économique (anglicisme issu de l'expression « economic intelligence ») ou « renseignement économique » dans une langue plus crue. Cette activité constitue le versant légal de l'espionnage économique, dans la mesure où elle est censée ne s'appuyer que sur des sources ouvertes, c'est-à-dire les traces publiques des activités renseignées. Dans les régions à risques, il est également courant que les multinationales chargent les directeurs régionaux de faire régulièrement des rapports sur la situation locale. De ce fait, il n'est pas rare qu'ils s'adjoignent des conseillers en géopolitique, c'est-à-dire des analystes qui compilent les informations recueillies sur le terrain par les agents locaux.

Dernier point, les structures privées ne rendent pas compte de leurs activités à l'État, mais à leurs clients, dont la satisfaction assure la pérennité de l'entreprise. À haut niveau de décision, il s'agit d'une relation moins contraignante : il est possible de refuser un contrat, pas un ordre. Le meneur devra en tenir compte si les personnages sont à la tête d'une société de conseil.

| **Intérêt ludique d'une structure privée**

- Jouer des missions ponctuelles et courtes.
- Bénéficier de terrains d'action et de missions plus variés dans le cas des cabinets de conseil (les services de renseignement publics ont tendance à spécialiser leurs agents).

Une petite société peut être intégralement gérée par les personnages joueurs.

| **Limites et risques**

- Difficile mise en place d'une campagne (elle reste possible sur un gros dossier)
- Faible investissement émotionnel des personnages joueurs dans les dossiers (risque plus faible si de grosses responsabilités leur sont confiées ; possibilité d'en jouer en mettant les personnages dans des situations où la loyauté envers leur employeur est mise en opposition avec leurs convictions personnelles)

| **Types de mission assortis de synopsis**

Sécurité

Il n'est pas très intéressant de jouer le quotidien de la sécurité d'un site, diront les esprits chagrins, mais les cabinets de conseil, généralement, interviennent justement en amont ou en situation de crise.

Exemple : Le cabinet des personnages-joueurs est ➤

► contacté par un grand groupe du nucléaire car un groupe de militants écologistes a établi son campement aux abords d'un site sensible (type Superphenix). Le grand groupe ne peut pas déloger les manifestants sans infraction mais considère qu'ils sont une menace potentielle pour l'intégrité du site et pour l'image de l'entreprise. Il est délicat de trop souvent solliciter le préfet, qui ne souhaite pas forcément tant de publicité. Que vont faire les personnages-joueurs ? Envoyer secrètement un homme parmi les militants, sous couverture de journalisme, pour recueillir des informations sur leurs intentions des manifestants ? Envoyer un médiateur pour négocier un départ à l'amiable ? Infiltrer un provocateur qui se chargera de pousser un ou plusieurs manifestants à commettre des actions illégales afin de déclencher l'action des pouvoirs publics ?

Plus orienté action, un scénario peut donner comme objectif la protection de gazoducs ou d'oléoducs en Russie, entre mafia, pays limitrophes peu enclins à la coopération

clair, si jamais l'une de ces associations venait ultérieurement se révéler être liée à des milieux salafistes, il est certain que sa réputation en serait ternie et que la justice s'intéresserait tant à ses motivations qu'à ses comptes en banque, ce qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses. Un synopsis de ce type peut déboucher sur une enquête conjointe avec les services de renseignement publics.

Intelligence économique et veille technologique

Le cabinet de conseil ou les spécialistes en intelligence économiques de la société se chargent d'identifier les stratégies des concurrents de l'entreprise et lui font des comptes-rendus réguliers sur les avancées technologiques. Deux stratégies de collecte se complètent : la compilation et l'analyse de sources ouvertes, légalement accessibles (revue de presse,

internet, démonstrations de modèles, rétro-ingénierie), et « l'information grise », obtenue par des moyens à la limite de la légalité. Les relations et autres déjeuners d'affaire constituent le point de départ, mais la copie de données (microfilm, photocopie et de nos jours clé USB), l'embauche d'anciens employés de sociétés concurrentes ou l'envoi de faux acheteurs (une entreprise bidon est vite créée, il suffit d'une boîte aux lettres) sont aussi très pratiques.

Ce type de mission n'est pas à sens unique. Une entreprise peut désirer rendre plus difficile le travail sur sources ouvertes et combler les failles de sécurité dans l'accessibilité de ses données. Pour rendre ce type de mission intéressant en jeu, il

importe qu'une partie des informations ait déjà filtré et soit stockée sur des sites inaccessibles au client.

L'espionnage industriel, qui consiste dans le vol de techniques ou de technologies, utilise les mêmes méthodes mais peut se voir renforcé par la corruption, le chantage, l'effraction (domicile d'un ingénieur, hack d'un serveur) et le vol. Un échantillon peut vite s'égarer, ne serait-ce que lors d'une courtoise visite d'atelier, et un ordinateur portable n'est jamais à l'abri d'un personnel de ménage convenablement soudoyé.

Au terme du processus, bien informée, une grande entreprise peut par exemple décider d'entrer dans le capital d'une start-up innovante, directement ou



ILLUSTRATION : SAMMAEL1103

et concurrents agressifs, sur fond de décisions européennes de renégociations des contrats à la baisse, soit des compressions des coûts entraînant des tensions avec le personnel, voire des grèves de masse.

Renseignement pour le compte de particuliers

La société remplit le rôle d'une agence de détectives privés de luxe grâce à sa capacité à enquêter sur des organisations.

Exemple : le cabinet des personnages-joueurs est contacté par un riche homme d'affaires. Il souhaite faire des dons importants à des associations islamiques mais veut des assurances sur la légalité de leurs activités. En

via un fond d'investissement, pour acquérir suffisamment de contrôle sur elle et transférer des technologies, par exemple en décidant de la migration des sites de recherche et en évinçant l'équipe administrative fondatrice, puis faire travailler ses équipes pour compléter. Cela fait, il ne lui reste plus qu'à revendre ses parts.

Dans quelle mesure l'entreprise est-elle prête à enfreindre la loi ?

Il est nécessaire de se demander si la société est prête à accepter de ses subordonnés qu'ils enfreignent la loi, surtout qu'une effraction ou un chantage peuvent considérablement accélérer un travail d'investigation. La pratique la plus courante est l'exploitation des zones grises de la loi. Par exemple, les entreprises dont l'activité est en contact avec des domaines sensibles, la santé ou l'environnement, exploitent ces zones grises pour mener un intense travail de lobbying. Elles infiltrent systématiquement laboratoires, revues scientifiques et commissions de validation. Philip Morris est ainsi connu pour avoir organisé la promotion de chercheurs devant démontrer que les cigarettes n'étaient pas cancérogènes ou, à défaut, semer le doute sur cette idée pour retarder l'intervention du législateur.

Une gradation peut être établie suivant la politique de l'entreprise. L'intérêt ludique est indiqué en regard.

→ Respect strict

Comment trouver l'information sans jamais enfreindre la loi ? Pour le personnage, une solution peut être aussi d'enfreindre la loi mais de cacher ses activités illégales à son employeur.

→ Exploitation des zones grises de la loi

Chercher la faille juridique, contourner la loi. Où se trouve la ligne rouge ? Les actions des personnages peuvent finir par avoir des conséquences judiciaires insoupçonnées. Attention, ce choix est ludiquement très riche, mais à réserver à des joueurs cérébraux.

→ Infractions, délits mineurs

On entre dans la zone dangereuse. Il est plus intéressant d'amener la tentation que d'en faire la norme. Dans le cas où l'infraction devient la norme, jouez sur la réputation de la société avant d'en venir au feuilleton judiciaire.

→ Délits majeurs, crimes

Là aussi, il vaut mieux jouer sur le recours dans une situation de crise au terme d'un dossier de plus en plus difficile à traiter. S'il s'agit de la norme, la campagne sera plus orientée sur l'action. Le coupet judiciaire n'est pas au cœur de l'intrigue, mais finit par tomber.

L'État est-il capable de l'encadrer ?

Dans un État fort, les structures privées préfèrent contourner plutôt qu'enfreindre la loi. Ce sera l'enjeu ludique que vous proposerez à vos joueurs, l'exploration de la limite. Inversement, dans les pays où l'État n'a qu'un contrôle très limité sur la police, voire dépend de grandes compagnies, les officines privées ont une latitude beaucoup plus grande. Elle confine à l'impunité si leur maison-mère est liée à une grande puissance alliée du pays dépendant. Ce type de situation a fait les beaux jours tant de l'United Fruit en Amérique du Sud que des compagnies minières et pétrolières en Afrique subsaharienne. Dans ce cas, le rôle de l'officine privée dépasse la simple intelligence économique. Pour préserver les intérêts de l'entreprise, elle peut tenter d'intervenir plus directement dans les affaires politiques locales, parfois avec l'aval tacite des services de renseignement publics, parfois contre eux. Elle peut ainsi mener une diplomatie parallèle, comme l'a fait le groupe Onze Angola, ou des opérations commando, jusqu'au coup d'état, comme Bob Denard aux Comores. Ces deux exemples, qui ont fait la une de la presse et ont valu à leurs acteurs une sanction au pénal montre que vous pouvez explorer une autre limite : jusqu'où va vraiment l'impunité ? En outre, la situation du cadre expatrié bénéficiant à la fois d'une couverture diplomatique, de revenus indécents et de grands pouvoirs peut déstructurer une personnalité, ce qui peut constituer une dynamique de personnage intéressante à jouer. Il est également possible d'alterner des détachements à l'étranger et du travail dans le pays de la maison mère afin d'explorer deux pratiques du renseignement complètement aux antipodes l'une de l'autre, mais aussi l'effet des habitudes prises sur un terrain où l'infraction, voire le crime, est la norme. Au retour, les personnages-joueurs reprendront-ils facilement les méthodes du renseignement sur sources ouvertes ou se laisseront-ils aller à la facilité ? De sérieux démêlés avec la hiérarchie, puis avec la justice sont peut-être à prévoir.

Quelles sont ses relations avec les services de renseignement publics ?

Généralement, l'intelligence économique est légale mais les multinationales et les sociétés de renseignement privées sont invitées à collaborer avec les services de l'État. Dans la mesure où les états ont tendance à favoriser les entreprises nationales, ils peuvent appuyer sur une question de sécurité, voire donner un coup de pouce à une opération d'espionnage industriel. Des partenariats fructueux sont ainsi régulièrement conclus avec le complexe militaro-industriel.

Dans des zones à risque ou dans les pays qui n'avaient jusque-là pas retenu l'attention des services secrets publics, la collaboration active est la norme et confine à la sous-traitance, y compris sur des dossiers militaires et politiques, une relation qui n'est généralement envisagée que dans le domaine de l'intelligence économique sur le sol national. ➤

→ Hostilité

L'État refuse ce qu'il considère comme une atteinte à sa souveraineté ou voit la société, à tort ou à raison, au mieux comme une faille de sécurité, au pire comme un paravent qui abrite les activités d'espionnage d'une autre puissance ; les personnages-joueurs se heurtent aux chausse-trappes de leurs collègues.

→ Neutralité

Chacun s'occupe de ses affaires, sans qu'il y ait d'ingérence ; cette relation crée peu d'opportunités ludiques sauf dans des situations exceptionnelles où il est intéressant de jouer sur l'ignorance mutuelle.

→ Collaboration ponctuelle

Les personnages-joueurs transmettent certains dossiers ; les services de renseignement peuvent renvoyer l'ascenseur, voire les solliciter, de manière plus ou moins courtoise.

→ Collaboration active

La frontière entre le public et le privé devient floue, l'action de la société devient stratégique. Ce type de collaboration est courant dans les grandes puissances qui ont fait de l'intelligence économique une priorité, comme les États-Unis, où la CIA appuie lourdement des fonds d'investissement opaques chargés de déstabiliser des groupes ou de récupérer des technologies particulièrement novatrices pour l'usage exclusif du pays. Ludiquement, elle est très riche car source d'opportunités (par exemple l'infléchissement de la législation en la faveur de la société en retour des services rendus) et de risques accrus (l'implication dans des affaires que la société n'a pas les moyens matériels ou la légitimité de traiter).

Quel est le parcours de ses membres ?

→ L'analyste (« Consultant » est le terme fourre-tout)

Il a généralement été embauché à la fin de ses études supérieures, sur des cursus relativement prestigieux (MBA dans le monde anglo-saxon, Grandes Écoles dans le cas français). Actuellement, seule une minorité a suivi une formation d'intelligence économique, mais cette UV existe depuis plus d'une quinzaine d'années et connaît un développement rapide. Des écoles se sont même positionnées spécialement sur ce créneau, avec plus ou moins de sérieux (par exemple l'École de Guerre Économique en France). Façade respectable de l'intelligence économique, les analystes sont les mieux placés pour prendre la tête du secteur ou de l'officine quand ils ne choisissent pas de la quitter pour fonder leur propre société. Faites comme les sociétés de renseignement : n'hésitez pas à les envoyer le plus souvent possible sur le terrain pour les occuper.

→ L'ingénieur

C'est d'abord un spécialiste de la sécurité informatique et il a été recruté pour ses compétences en *spyware*,

malware et techniques *anti-phishing*. Avec la multiplication des tablettes numériques, qui sont autant de failles dans la sécurité des données de l'entreprise, il est devenu incontournable. Ses compétences en sécurité peuvent avoir un versant moins légal et en faire un hacker très performant, un titre qu'il ne revendique pas. Jouer le volet informatique de ses activités n'est pas forcément le plus amusant. Le meneur aura soin de le placer dans des situations sociales : comment expliquer à ce chef de projet quinquagénaire que non, il ne peut décemment pas utiliser son ordinateur professionnel pour continuer à travailler tranquillement chez lui ?

→ L'ancien espion

Il a quitté le renseignement public, parfois sur un désaccord avec sa hiérarchie, souvent par attrait d'un travail moins prenant et plus rémunérateur. Plus que dans ses savoir-faire, ses atouts résident dans ses contacts avec le monde du renseignement et sa connaissance de son ancien terrain, qui fait défaut à l'analyste. Sa rémunération de départ est élevée mais comme il est très spécialisé et moins présentable, il ne peut pas espérer vraiment faire carrière et entrer au conseil d'administration. Son passé est un élément moteur de son intrigue personnelle : il doit y faire appel pour obtenir des résultats mais des affaires peuvent ressurgir.

→ L'ancien privé

Méprisé par tous ses collègues, jusqu'au stagiaire qui apporte les cafés, l'ancien privé est au dernier rang de la hiérarchie tacite des consultants. Il peut se consoler en estimant que cela vaut mieux que s'occuper des divorces à longueur de journée. Son cabinet a pu déposer le bilan, mais il a aussi pu choisir d'embrasser une profession socialement plus valorisante. Il a des contacts utiles dans la police mais surtout, bien plus encore que l'ancien espion, c'est lui qui est chargé de la basse besogne. Il sait faire une filature, n'hésite pas à fracturer une boîte aux lettres ou à organiser un petit cambriolage pour récupérer un dossier. Tout bon meneur de jeu fera en sorte que ses collègues lui fassent endosser systématiquement les manquements à la loi.

→ Le pigiste

L'intelligence économique est une grande consommatrice de fiches et des contractuels peuvent très bien s'en charger. Un ingénieur qui arrondit ses fins de mois, un doctorant qui vend sa connaissance d'un terrain, d'un secteur, d'une technologie ou d'un marché, un journaliste d'investigation qui recycle son enquête, tels sont les profils les plus classiques. Il est déconseillé d'en faire des personnages-joueurs, sauf s'il s'agit d'une étape transitoire avant le recrutement comme consultant.

Autres univers, autres pratiques ?

Cyberpunk

Les structures privées dominent les structures publiques et peuvent facilement enfreindre la loi. Multipliez par dix les effectifs des sociétés, considérez que l'État n'a pas les moyens de les contraindre et que le crime est la norme du renseignement privé. Shadowrun et Cyberpunk se focalisent sur les opérations ponctuelles, mais il est parfaitement possible de renverser la perspective et de jouer les corpos qui manipulent solos et runners, ou la direction d'une petite agence spécialisée.

Space opera

Jouez sur les échelles. Vous pouvez mettre en relation des services de renseignement intergalactiques et des agences planétaires, voire locales : leurs objectifs n'ont rien en commun. Prenez le Retz de l'univers d'Hypérion : la police Transretz et la Force assure l'intégrité du Retz, pas la sécurité des nations, à leur charge. Or, la préservation des deux peut ne pas forcément coïncider. Jouez aussi sur les variations du rapport à la loi et à l'État d'un point à l'autre de l'univers : dans ce type d'univers, les planètes développent généralement des formes culturelles bien différenciées et beaucoup plus disparates que dans le monde contemporain.

Le Space Opera se prête très bien au renseignement public comme au renseignement privé. En jeu de rôle, le cas le plus emblématique est Imperium : les services du Maître-Assassin d'une Maison Noble sont assimilables à une structure de renseignement publique et les commissions d'enquête à l'intervention de l'Empereur, accompagné des Diseuses de Vérité. Il est également possible de créer une Maison Mineure spécialisée dans le renseignement sur le modèle des structures privées. Réalisant des audits pour des Maisons Nobles, elle ne peut s'attirer que la méfiance de sa suzeraine et doit lui rendre suffisamment de services pour qu'elle ne l'élimine pas à titre préventif.

Steampunk (Château Falkenstein, Exil)

Les structures sont à l'état encore embryonnaire et l'individu a davantage d'importance : les pratiques sont moins codifiées et les actions plus flamboyantes. Le steampunk permet tous les clichés, mais aussi les groupes hétéroclites : l'ingénieur, expert ès gadgets cohabite avec le gentleman cambrioleur, la demi-mondaine séductrice et le mage.

Monde médiéval

Pour transposer, il faut remplacer la structure instituée par des relations interpersonnelles ; il est ainsi envisageable de jouer les espions du roi ou d'un grand seigneur. L'agence privée peut être transposée en une équipe de mercenaires spécialisés dans les opérations discrètes (compromission, chantage, assassinat).

Monde moderne (XVI^e-XVIII^e s.)

La transposition reste délicate, mais devient possible ; il n'existe pas d'intelligence économique mais déjà des cas d'espionnage industriel (les marchands vénitiens protègent jalousement le secret de leurs miroirs mais volent celui de la porcelaine de Mayence) ; l'action est violente et peu régulée.

Fantasy

Il devient facile de transposer ; la divination est un bon substitut aux moyens modernes d'investigation (inversement, la protection des secrets est un fonds de commerce lucratif, comme on le voit dans *Gagner la Guerre* de Jean-Philippe Jaworski, avec les efforts de la Lusinga pour contrer la catoptromancie dont fait usage Sassanos). Les sociétés médiévales et modernes qui servent de modèle à la fantasy imposent logiquement l'attachement des personnages-joueurs au service d'un homme de pouvoir, mais la fantasy permet de prendre des libertés avec ce modèle et de créer des structures plus vastes et structurées comme des services de renseignement publics. C'est le cas notamment du Cryptogramme-Magicien d'Agone ou des Mousquetaires de l'Ombre. En outre, l'organisation en guildes ou corporations permet d'explorer la voie du privé : il n'est pas difficile d'imaginer un regroupement de mages faisant commerce de l'information sur le modèle des sociétés de renseignement actuelles. Certains jeux le prévoient presque explicitement. En utilisant bien le système de Guildes, ou mieux, celui d'Ars Magica, une structure de renseignement privée peut être mise sur pied. Les relations avec le public se posent de la même manière : une Alliance peut passer un accord avec le souverain local, lui fournir des renseignements sur les forces ennemies et organiser des opérations de propagande grâce à l'usage massif d'illusions.

☛ Le kit de montage offre des problématiques communes à tous les univers. Il suffit de transposer, comme tout meneur de jeu le fait lorsqu'il doit écrire rapidement un scénario. Il est également possible de l'utiliser rétrospectivement, non pour créer, mais pour comprendre des jeux, systèmes et services déjà existants, pour démontrer leur mécanisme, les comprendre et en retirer de nouvelles thématiques de campagne. ■

Sur la toile

L'éclatement des services de renseignement américains est bien décrit dans : <http://www.courrierinternational.com/article/2010/07/29/dans-la-nebuleuse-des-services-secrets>

L'émission « Rendez-vous avec X » fournit d'intéressants éclairages et de nombreux synopsis : <http://www.franceinter.fr/emission-rendez-vous-avec-x>
La lecture de l'histoire du contre-espionnage français de Warusfel est une mine d'idées pour faire interagir passé et présent du service : http://www.droit.univ-paris5.fr/warusfel/articles/HistoireCE_warusfel96.pdf



THIS WAR IS SILENT

UN SCÉNARIO POUR James Bond 007™

Ce scénario est destiné au jeu James Bond 007™. Volontairement « old-school » dans sa construction, mais c'est assumé (ne prenez pas la peine de vérifier que tout tient debout, ne serait-ce que scientifiquement parlant), il se place néanmoins dans un contexte contemporain : point de méchants rouges mais un vrai « vilain » bien décidé à nuire à la Terre entière (comme au bon vieux temps).

Pré-générique :

Monte-Carlo, un soir d'été...

Les joueurs sortent du Grand Casino de Monte-Carlo, après une partie de chemin de fer particulièrement tendue, au bras d'une jolie conquête. C'est alors qu'ils reconnaissent, dans un groupe de noctambules se dirigeant vers le night-club attenant au casino, une de leurs vieilles connaissances, un certain Will M. Screem, un agent de la CIA qu'ils ont déjà eu l'occasion de croiser en mission. Les apercevant, Screem se dirigera vers eux et leur expliquera qu'il doit absolument les voir, afin de les entretenir d'une affaire urgente. Il n'en aura cependant pas le temps, puisqu'en quelques secondes, un motard surgit de la nuit fera feu sur lui.

Le tueur, son forfait accompli, repartira plein gaz. Tandis qu'arrivent les secours (étonnamment rapides) et que Screem (mourant, semble-t-il) est évacué, gageons que les plus bondiens des personnages se lanceront à la poursuite du motard, dans Monte-Carlo nocturne, ses rues étroites et ses palaces, puis les routes sinueuses quittant la ville, et les dangereuses corniches rocheuses de la Principauté. Les meilleurs pilotes du MI6 n'y feront rien : l'homme est un motard habile et audacieux, trop d'ailleurs. La poursuite doit invariablement se terminer par sa mort accidentelle, après une sortie de route sur une corniche escarpée, dans une explosion des plus cinématographiques qui ne lui laisse aucune chance.



Générique!

(« This war is silent » - Ghinzu <http://www.deezer.com/track/7405518>)

Londres, Grande-Bretagne

Tôt le matin suivant, pendant leur jour de repos, les agents sont tirés du lit par un appel du bureau. Leur présence (comme celle de tous les agents n'étant pas mobilisés par une mission prioritaire) est requise par M : il se passe quelque chose de suffisamment grave,

Monte-Carlo by night

Lieu bondesque par excellence, la Principauté est l'endroit rêvé pour nombre d'agents du MI6 en goguette. Entre ses palaces et ses casinos, fréquentés par les puissants de ce monde, les personnalités en vue et moult créatures de rêve, nos émules de 007 devraient être comme des poissons dans l'eau. Si la ville (dont Monte-Carlo est l'un des onze quartiers) regorge de rues sinueuses, le paysage qui l'entoure dispose de routes où il est possible de jouer de l'accélérateur, quoiqu'avec prudence. Les virages sont ici nombreux. Une fausse manœuvre et l'on peut basculer de l'autre côté du parapet !



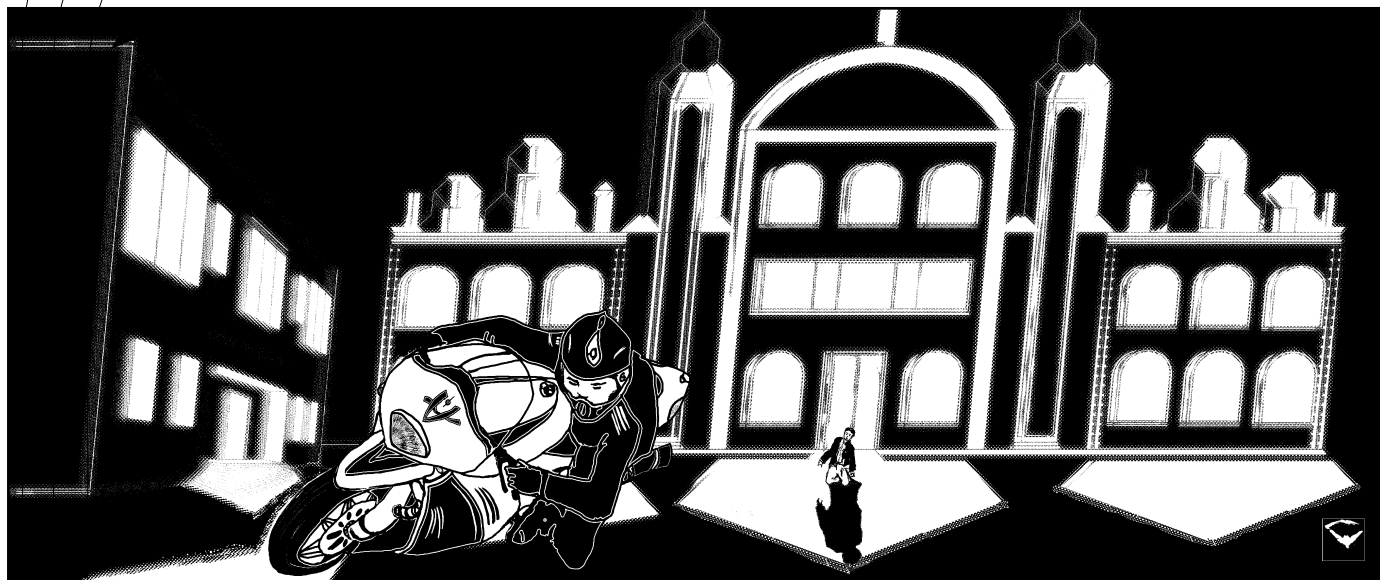


ILLUSTRATION : OHTAR-CELEBRIN

➤ nul doute n'est permis, et tout ceci n'a sans doute aucun rapport avec leur soirée agitée de la veille.

L'information n'a pas encore fuité, mais un individu qui se fait pompeusement appeler Zeus a menacé de détruire la station spatiale internationale. Selon lui, les débris retomberont sur Terre, causant des dégâts en divers endroits du globe. Il exige qu'on lui fournisse une bombe nucléaire de 20 kilotonnes (soit un peu

plus que ce qui anéantit Hiroshima). Pour prouver la véracité de sa menace, Zeus a fait exploser l'un des modules de la station. Celui-ci était inoccupé, fort heureusement et les quelques débris générés se sont désintégrés lors de leur descente vers la Terre. Il n'empêche que la démonstration de Zeus n'est pas anodine : c'est d'ores et déjà en milliards de dollars que se comptent les dégâts infligés. L'homme est donc à prendre au sérieux.

Les experts se veulent rassurants : même détruite, ISS peut rester en orbite, et une partie infime de ses débris tomberont sur Terre. Néanmoins, cette destruction serait une catastrophe, à tous points de vue (humain, scientifique et financier, pour les plus évidents) : l'envoi (pourtant prévu) d'un nouveau module a donc été suspendu (officiellement pour des raisons météorologiques).

La menace de Zeus est prise très au sérieux, en ces temps de tension nucléaire internationale. Il est hors de question qu'un groupe terroriste mette la main sur une arme nucléaire, menaçant ainsi de manière permanente la sécurité du globe. Quant à la destruction d'ISS, ce serait une perte immense pour la communauté internationale.

Si l'essentiel de l'affaire est confié aux doubles zéro (ils sont à la recherche des individus les plus dangereux du globe), les agents moins gradés (dont les PJ) doivent mettre la main à la pâte. En l'occurrence, les PJ sont envoyés à Baïkonour (le Cosmodrome dont partent de nombreux éléments de l'ISS), afin de s'assurer que la menace ne vient pas de ce côté-là. Sous couvert d'une visite à fins d'observation, ils sont chargés de vérifier que rien n'est anormal du côté du pas de tir réservé aux modules de l'ISS. Évidemment, avant leur départ, un petit passage par le département Q s'impose. Les équipements qu'ils pourront y glaner doivent être en cohérence avec leur mission : traceurs, micros, etc. Pour un gadget du style « Petite Nellie », ils peuvent repasser.

Baïkonour, vers l'infini et au-delà

Le Cosmodrome de Baïkonour, au Kazakhstan, est un parfait symbole de la grandeur passée de l'empire soviétique. Entre des équipements parfois obsolètes et une volonté farouche de maintenir là un pôle de haute technologie susceptible de concurrencer les installations de la NASA, la population cosmopolite de Baïkonour s'accroche à cette terre hostile et stérile. Devant affronter des températures extrêmes et une qualité de vie médiocre, les 100 000 habitants de la ville proche vivent essentiellement grâce à l'activité du Cosmodrome, gigantesque enclave de 75 kilomètres sur 90, entièrement dédiée à l'exploration spatiale. Il est indispensable (et d'ailleurs obligatoire) d'y disposer d'un guide pour obtenir des informations sur le Cosmodrome. En l'occurrence, les agents sont accueillis par Serik Akhimov et Svetlana Kolitska, deux employés du site de lancement des éléments de l'ISS, qui leur seront attachés durant leur séjour sur place (tout en gardant un œil sur leurs agissements, au nom de la sûreté du site). Officiellement, cette longue visite n'a d'autre fin que le contrôle de la sécurité du pas de tir.



Baïkonour, Kazakhstan.

A Baïkonour, où ils interviennent en tant qu'observateurs techniques pour le compte de sa Majesté, les personnages vont avoir droit à une visite guidée censée les rassurer. Leurs guides, le très méfiant Serik et la très belle Svetlana se chargeront de leur faire découvrir tout ce qui touche de près ou de loin aux modules envoyés vers la Station Spatiale Internationale. L'accueil est poli, mais cependant les personnages sont surveillés de près.

Leur statut d'inspecteurs n'est d'ailleurs pas pour jouer en leur faveur. Jusqu'à l'incident dont ils vont être victimes (voir plus bas), les agents vont se heurter à une méfiance polie de la part des employés qu'ils rencontrent. D'ailleurs, à bien y réfléchir, les personnages peuvent comprendre la réaction des membres du Cosmodrome.

Pour intéressante qu'elle soit, la visite, du moins dans son premier jour, n'apportera pas le moindre élément concernant l'affaire qui les amène. Après une journée occupée à visiter et inspecter une partie des installations, et malgré l'accueil somme toute cordial du personnel, les agents vont finir par se demander ce qu'ils font là.

Une fois la frustration à son maximum, un événement va les ramener au cœur de l'action. Alors qu'ils sont en train d'examiner avec un intérêt tout relatif un énième pas de tir, ils vont être victimes d'un « malheureux accident » : tombée d'une grue, une énorme poutrelle les aurait écrasés, si leur chance (ou la présence d'esprit de leurs guides, par exemple) ne les sauvait *in extremis*. Évidemment, la poutrelle n'est pas tombée par hasard. Aux commandes de la grue, un homme tentera de fuir, utilisant tous les moyens disponibles. Une nouvelle poursuite s'impose, à l'issue de laquelle le fuyard préférera se sacrifier qu'être pris (il dispose, si besoin, d'une capsule de cyanure dont il n'hésitera pas à se servir). Dans le décor très industriel du Cosmodrome, la course entre le tueur et les agents risque d'être particulièrement agitée. La zone grouille d'employés et de véhicules divers et les bâtiments qu'il faut parfois traverser représentent un véritable dédale. Quoi qu'il en soit, c'est par la mort du fuyard que doit se conclure cette chasse à l'homme. La course-poursuite peut aussi être l'occasion de renforcer les liens avec Svetlana : les guides des personnages connaissent bien le terrain et une coopération dans l'action peut être un bon prélude à une romance.

Chose étrange, le tueur n'appartient pas au personnel du Cosmodrome. Pour l'identifier, il faudra que les agents usent de leur perspicacité, et fassent éventuellement appel aux services des experts du MI6 (en leur communiquant ses empreintes digitales, par exemple). L'homme, un certain Stanislas Joranov, est un ancien

mercenaire ayant offert ses services à maints régimes de l'ex-Europe de l'Est. Aux dernières nouvelles, bien qu'ayant pris sa retraite, il avait été repéré quelques jours avant aux côtés d'Andrew Sanders, magnat de l'industrie électronique. Parmi les papiers retrouvés sur le corps de Joranov, son passeport (bien qu'établi au nom d'emprunt d'Alan Smithee) peut témoigner de son arrivée récente au Kazakhstan, en provenance de Turquie. Coïncidence ou pas, l'une des usines les plus

importantes de « Sanders Elektra » se situe justement en Turquie, près de la ville de Rize (au bord de la Mer Noire). C'est la prochaine étape des agents, qu'ils y

aillent d'eux-mêmes ou non (M les chargera, si besoin d'aller jeter un œil sur cette usine) : aucune piste ne peut être négligée, aussi ténue soit-elle...

Pendant ce temps, la situation internationale a évolué. L'explosion du module d'ISS a été révélée par un ➤

Un individu qui se fait
pompeusement appeler Zeus a
menacé de détruire la station
spatiale internationale !



ILLUSTRATION : SAMMAEL1103

La section T

Rendue célèbre par *Bons baisers de Russie* et le regretté Kerim Bey, l'agence turque du MI6 est restée fidèle à ce qu'elle était quand 007 y rencontra Tatiana Romanova. L'équilibre entre les différentes officines tient depuis des décennies à coup de compromis. En fermant les yeux sur les agissements de ceux d'en face, les agents en place ont les coudées franches pour leurs opérations. Pour peu qu'on sache quelle patte graisser, il est possible d'agir en toute tranquillité, à cette extrémité de l'Europe. En y étant prêt à de petits arrangements, les agents de Sa Gracieuse Majesté peuvent donc s'y frayer un chemin et, en faisant appel aux réseaux de Cemal Gül, peuvent aisément monter une opération qui prendrait bien plus de temps sous d'autres cieux. Cela dit, leurs opposants jouent eux aussi ce jeu aux règles « aménagées », ne l'oublions pas.



➤ site web, et a dû être confirmée par l'Agence Spatiale Européenne. La cause accidentelle de l'incident reste officielle, mais Zeus en a profité pour réitérer ses menaces : si la communauté internationale ne lui fournit pas « sa » bombe d'ici 24 heures (en la déposant à un endroit qu'il communiquera en temps voulu), c'en sera fini du beau rêve spatial international que représente ISS. Dans les états-majors, c'est évidemment l'effervescence.

Rize, Turquie

Sur les rives de la Mer Noire, les personnages seront accueillis par Cemal Gül, dépêché par le chef du bureau local du MI6. Totalement hors de l'affaire, Cemal fera tout son possible pour assister les agents. L'usine « Sanders Elektra » de Rize est un petit site (une centaine d'employés) dont la production principale touche aux puces électroniques. Elle a eu l'occasion de fabriquer certaines puces à destination de l'industrie spatiale, mais n'a jamais fait l'objet de poursuites, et est au-dessus de tout soupçon, à en croire Gül.

En arrivant à Rize, les personnages ont été identifiés par des hommes à la solde de Zeus. Ces derniers prendront en filature les PJ, sans prendre de risques : au premier signe leur indiquant qu'ils ont été repérés, ils disparaîtront. Cemal Gül, leur contact à Rize, se veut cependant rassurant : il s'agit probablement de « collègues » d'une autre officine, cherchant simplement à savoir ce qui se passe dans le camp britannique. Ce genre de pratique courante (souvenez-vous de *Bons baisers de Russie*) n'étonne guère l'envoyé de la section T. Par contre, pour tirer profit de cette cohabitation, il faut redoubler de diplomatie et, surtout, connaître les forces en présence.

C'est beau, une usine, la nuit...

L'usine Saunders Elektra de Rize est sévèrement gardée. L'accueil est assurée par la responsable de la sécurité de l'usine, une charmante jeune femme pré-nommée Ajda (qui n'est pas forcément insensible au charme très british d'un des agents), et n'entre pas qui veut. En se faisant passer pour des représentants d'Universal Import/Export (ou quoi que ce soit d'autre, un tant soit peu crédible), ils pourront rencontrer un cadre de Sanders Elektra, et visiter une partie des locaux (mais pas les zones les plus sensibles) ; une évidence doit vite s'imposer : on ne leur a montré que ce qu'on voulait leur montrer.

Une visite clandestine est réalisable, de préférence de nuit. En faisant preuve d'ingéniosité (et en utilisant ce que le département Q aura eu l'obligeance de mettre à leur disposition), les personnages peuvent franchir les murs qui cernent l'usine, en échappant aux patrouilles de gardes et à la vidéosurveillance, mais pénétrer dans les bâtiments reste plus compliqué. L'assistance de Cemal Gül peut s'avérer précieuse, en matière d'intendance, mais n'ouvre cependant pas toutes les portes. Enfin, si l'un des personnages a (comme aurait pu le faire 007) usé de son charme auprès d'Ajda, précédemment rencontrée, il est possible de se servir de ce contact pour entrer dans l'établissement. La jeune femme prend cependant en aidant les personnages un gros risque, et tient à sa sécurité. Visiblement, elle a pour le grand patron de Sanders Elektra un mélange d'admiration et de crainte. Pour qu'elle consente à le trahir et à faire entrer les agents dans l'usine, il faut donc qu'elle soit assurée d'être couverte... ou que le jeu en vaille la chandelle. Soit dit en passant, elle ne sait rien de l'affaire dans laquelle son employeur trempe et n'en découvrira l'ampleur que plus tard. Une fois convaincue d'être dans le « bon » camp, elle peut être d'un soutien sans faille.

Après quelques sueurs froides, cependant, les agents devraient réussir à entrer dans le bâtiment principal, à force de furtivité et d'ingéniosité. Au cœur de l'usine, se situe le bureau de Sanders. Dans les entrailles de son ordinateur, accessible à celui qui aura réussi à passer outre le mot de passe qui le protège, se trouve un dossier « Zeus ». C'est là qu'ils finiront par découvrir que « Sanders Elektra » a produit des composants utilisés dans la station spatiale ISS et que ces puces ont subi un « traitement spécial ». Cependant, la plupart des documents et plans sont cryptés. Pour en extraire plus d'informations, il faudrait que les personnages disposent de temps (et bien entendu, des compétences *ad hoc*), ce qui est loin d'être le cas : c'est évidemment le moment que choisissent les vigiles de l'usine pour surgir dans le dos des indiscrets fouineurs.

L'affaire se corse

Alors qu'ils sont en pleine fouille dans l'usine, les personnages finiront par être surpris par les gardes. Souvenons nous qu'ils sont sous surveillance depuis leur arrivée à Rize et que leurs stratagèmes pour entrer

Rendez-vous en terre inconnue

Menottés, les personnages font la dernière partie du voyage aux mains de Sanders. Après quelques heures de route, le convoi arrive devant un pic rocheux, percé de grottes féroce­ment gardées par des hommes en armes. Après avoir franchi plusieurs contrôles, ils seront amenés devant celui qui se fait appeler Zeus et n'est autre que Will M. Screem. Ce dernier, fier de la surprise qu'il assène aux personnages-joueurs, peut enfin savourer son triomphe.

Il est très envisageable que les personnages aient filé entre les doigts de Sanders et de ses hommes. Ils pourraient, dans ce cas, avertir le MI6 de ce qui se passe réellement. Cependant, pour localiser Zeus et empêcher son plan d'aboutir, il faut qu'ils aient eu suffisamment de présence d'esprit pour penser à glisser un traceur dans la poche d'Andrew Sanders, par exemple. Ce dernier devant de toute façon retrouver Zeus pour la dernière partie de l'opération, ils finiront par découvrir le repaire du cerveau. Dans pareil cas, ils entament la dernière partie de l'aventure avec un avantage énorme. Et, dans cette éventualité, Sanders, après avoir avoué son échec à Zeus, devra en répondre de sa vie.

Avec un peu de réflexes professionnels, sans compter l'usage du traceur comme suggéré plus haut, les personnages ont dû pouvoir localiser le repaire de Zeus. S'ils n'y ont pas pensé, ils méritent de peiner un peu, voire de voir la fin de l'aventure leur échapper totalement. Dans ce cas, un agent du MI6 ou d'une autre officine repérera incidemment les déplacements de Sanders, qui le mènera droit à Zeus. Si le MJ tient absolument à donner une chance aux personnages, c'est le moment ou jamais d'utiliser Ajda. Découvrant les visées de Zeus, la jeune femme, désespérée, fera appel aux agents, qui pourront intervenir à temps, espérons-le.

On ne meurt que deux fois

Alors qu'il était encore étudiant en physique des matériaux, Will M. Screem a été approché par la CIA à la fin des années 80, ses talents intéressant grandement cette agence. Il a rapidement fait preuve de son efficacité et a vite franchi les échelons, jusqu'à devenir l'équivalent d'un double-zéro. Hélas, ses dernières années de service ont été entachées par des soupçons à son égard : on pense qu'il vendait ses services au plus offrant, afin de s'assurer une retraite dorée. Devant les preuves accumulées et eu égard à ses états de service, Screem a été « démissionné » il y a quelques semaines, en toute discrétion. La CIA n'a pas communiqué avec ses homologues étrangers sur cette faille dans son réseau.

Ce que nul ne sait, c'est que Screem a effectivement préparé son départ et qu'il a mûri son plan, en toute discrétion, bien avant son exclusion de la CIA (qu'il avait prévue). Grâce à des contacts forgés lors de sa carrière d'espion, il put mettre en place l'opération « Zeus ». L'aide d'Andrew Sanders (un industriel aux

ILLUSTRATION : SAMMAEL1103



dans l'usine n'auront servi qu'à leur faire gagner du temps sur leurs adversaires. L'affrontement qui suit doit logiquement se conclure par leur capture, tant les gardes sont nombreux et bien équipés. C'est à se demander, d'ailleurs, si les personnages-joueurs ne sont pas tombés dans un traquenard...

Une fois neutralisés, ils seront amenés par les gardes devant leur chef : Andrew Sanders en personne, aux côtés duquel Ajda (selon ses précédentes interactions avec les agents) semble en proie à un cruel dilemme. Ce dernier, ravi de sa prise, tentera de leur faire dire ce qu'ils savent, et pourquoi ils sont ici. Le magnat n'ira cependant pas jusqu'à les torturer : ce n'est pas lui le cerveau de l'opération en cours. Pire même, il est possible que Sanders, extrêmement imbu de lui-même, lâche maladroitement quelques informations sur ce que projette Zeus : son usine a produit des puces extrêmement innovantes pour la station spatiale ISS, et il est possible de prendre contrôle de ces composants à distance. D'ailleurs, ils ne vont pas tarder à en apprendre plus : Zeus souhaite qu'ils soient à ses côtés lorsque le temps sera venu d'anéantir ISS.

► dents longues et aux scrupules bien maigres, sur le cas duquel il eut l'occasion de se pencher, alors qu'il faisait partie de la CIA), en particulier, fut alors précieuse : alléché par la copieuse somme que lui offrit Screem, l'industriel modifia sans rechigner les composants qu'il fournissait alors pour ISS. Modifiées selon les consignes données par Screem, les puces en question provoqueraient en temps voulu la destruction des modules qu'elles sont censées contrôler.

Son pseudo-assassinat du pré-générique fut, bien entendu simulé et savamment calculé pour que sa disparition fût actée et qu'il pût lancer l'opération sans qu'on le soupçonnât un instant.

L'ambulance qui l'évacua lui permit de disparaître aux yeux des personnages, par exemple, et son « tueur » n'était rien d'autre qu'un homme à sa solde. Une fois « mort », il pouvait lancer la dernière phase de son plan. Muni, grâce à son imparable chantage, d'une arme nucléaire en état de fonctionnement, Screem (qui ne conçoit pas d'échouer) n'aura plus qu'à attendre que tel ou tel dictateur le supplie de rejoindre ses rangs, en faisant au passage de lui un homme riche. L'équilibre diplomatique mondial, déjà précaire, risque alors de se trouver grandement menacé. Et si, par contre, les grands de ce monde ne cèdent pas à ses injonctions, il n'hésitera pas à annihiler des années de recherche scientifique et des investissements dantesques.

The final countdown

Étonné par la pugnacité des agents, Screem ne manquera pas de les narguer, avant de leur exposer son plan, dans les grandes lignes, vomissant au passage sa haine pour ceux qui l'employèrent, et tout gouvernement en général. À le croire, il reste trois heures avant qu'ISS ne se disloque.

Note : *Il faut espérer que les personnages aient songé à rendre compte de leurs agissements, pour que le MI6 puisse leur venir en aide, si besoin. C'est d'habitude la règle de prudence la plus élémentaire. S'ils ont oublié, Cemal Gül pourra y avoir pensé pour eux.*

Une fois son exposé terminé, Screem les fera jeter dans une des grottes de son repaire, avant de leur expliquer qu'ils disparaîtront quand le complexe sera détruit, à la fin de l'opération. Il y a classiquement plusieurs façons de se tirer de ce mauvais pas :

- compter uniquement sur soi-même et réussir à se débarrasser des gardes, puis s'évader (la bonne vieille « méthode forte ») ;
- s'être attaché un PnJ (exemple : Ajda, l'employée de Sanders, qui suit son patron dans cette expédition et décide finalement de se ranger du côté des agents de Sa Gracieuse Majesté) ;

- utiliser un gadget pour se débarrasser de ses liens, avant de régler son compte aux geôliers.

Gageons que nos héros finiront par sortir de leur cellule de pierre, pour reprendre l'initiative. Ils ont alors tout intérêt à prévenir Londres de leur situation (n'importe quel garde dispose d'un téléphone), avant de tenter d'arrêter Screem. Celui-ci, pendant que ses prisonniers moisissent dans une des nombreuses grottes de son repaire, se prépare à envoyer vers ISS le signal fatal. Dans la caverne qui lui sert de quartier général, un émetteur

pointant vers le ciel et assez de matériel informatique pour faire rêver pas mal de chercheurs sont à sa disposition, prêts à accomplir

son funeste dessein. Il va donc falloir que les agents se débarrassent de Screem et de ses hommes de main pour arrêter le décompte fatal à ISS.

L'hallali

Dans le réseau de cavernes, la bataille peut prendre plusieurs formes : un combat violent et bref, ou une progression furtive parsemée d'escarmouches opérées en toute discrétion. Ce n'est que lorsqu'il réalisera sa défaite que Screem tentera de déclencher le signal destiné à détruire ISS, avant d'essayer de fuir, grâce à son hélicoptère situé au sommet du pic. En bons héros qu'ils sont, les agents devraient donc réussir, en prenant mille risques, par stopper le plan diabolique de Screem.

D'autre part, s'ils ont pu prévenir leur hiérarchie, ils auront l'appui des forces spéciales que l'on enverra à la rescousse, s'il reste assez de temps. La scène finale peut alors prendre des allures d'assaut du Piz Gloria (le repaire de Blofeld, dans *Au service secret de sa Majesté*), dont l'issue dépend grandement des talents guerriers de nos agents.

Reste à savoir s'ils peuvent arrêter (ou neutraliser définitivement) le grand méchant de ce scénario. Les circonstances et la volonté du MJ priment. Ce dernier peut fort bien décider de laisser Screem s'en sortir, afin de ré-utiliser cet adversaire ultérieurement. Il peut aussi, s'il souhaite une fin explosive (en cinémascope de préférence), faire disparaître le grand méchant dans l'explosion de son hélicoptère.

Qu'il soit tué ou qu'il ait pu s'échapper, le plan de Screem ayant échoué, les agents pourront donc goûter le repos (bien mérité) du guerrier...

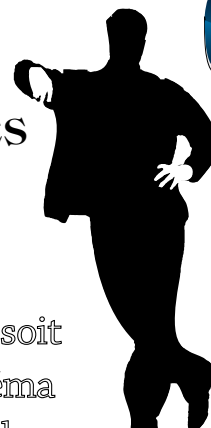
FIN

MAIS LES AGENTS REVIENDRONT... ■

JAMES, JASON, et moi

COUP DE PROJECTEUR SUR QUELQUES
FICTIONS D'ESPIONNAGE

TEXTE : **Xaramis** • ILLUSTRATIONS : **Moustrap**



Il y a peu de chances que la « vraie vie » d'espion soit aussi mouvementée que les romans ou le cinéma veulent bien nous le raconter. Ne le leur reprochons pas, puisqu'ils visent le plus souvent à nous divertir, c'est-à-dire à nous éloigner de la réalité du quotidien. Près de deux cents ans de fiction d'espionnage ont produit une multitude de romans et de films sur le sujet. Tentons l'exercice périlleux de tracer un chemin d'invitation à en découvrir quelques-uns. Attention, subjectivité proclamée de l'auteur !



* Introduction

Il n'est pas facile de tracer les limites de la « fiction d'espionnage ». Probablement parce qu'elle n'en a pas vraiment. En effet, elle ne se contente pas de tourner autour des seuls agents de services de renseignement (les « espions »), et elle n'hésite pas à mettre en scène des actions clandestines qui relèvent aussi du genre policier, de la fiction de guerre, de l'anticipation ou encore de la politique-fiction. Ici, il sera surtout question de films et romans dont les vedettes, lumineuses ou sombres, sont des agents secrets, mais je m'autoriserai quelques escapades aux frontières des genres voisins.

Si le titre de cet article fait un clin d'œil à l'un des espions les plus célèbres de la fiction, James Bond, c'est justement en tant que personnage célèbre de fiction, mais certainement pas en tant que représentation fidèle de la réalité de l'espionnage. Certes, l'univers de l'espionnage est, par essence, enveloppé d'un voile de mystère, mais les fictions lèvent un coin du voile avec plus ou moins de réalisme, sur certains des aspects de cet univers, tout en étant souvent des reflets de l'époque dans laquelle elles ont été créées.

L'idée qui guide cet article est donc de présenter

quelques-uns des thèmes classiques des fictions d'espionnage en pointant en quoi elles se rapprochent de la réalité connue ou supposée, avant de dresser non pas un panorama exhaustif, ni même un « catalogue raisonné » des films et romans d'espionnage, mais un « choix subjectif », mettant en avant quelques films et romans. J'ai grandement apprécié certains, d'autres m'ont laissé plus froid, mais tous me semblent emblématiques de courants de cet univers très diffus et varié qu'est celui de la fiction d'espionnage.

Cliquez sur les titres de films pour plus d'informations.

* La fiction d'espionnage, un reflet de son temps

Une grande partie de la fiction d'espionnage constitue un miroir qui nous renvoie une image de l'époque dans laquelle elle a été créée. Image certes plus ou moins déformée, puisqu'il s'agit de fiction, mais image, tout de même, d'affrontements d'ambitions territoriales, de pensées politiques, etc.

On s'accorde généralement à pen- ➤



Lavage, essorage, rinçage

Je ne sais pas combien de lecteurs, en dehors des dinosaures de mon genre, penseront au lavage de cerveau parmi les procédés pour retourner un être humain contre ses propres convictions ou pour lui en inculquer de nouvelles. Mélange de mauvais traitements physiques et de manipulations psychiques, le lavage de cerveau, qui faisait recette dans les fictions d'espionnage des années 1950 et 1960, n'était pas né de l'imagination perverse d'un romancier ou d'un cinéaste, mais des cerveaux encore plus pervers de gens qui ont réellement appliqué ces méthodes sur d'autres gens, notamment par des tortionnaires chinois sur les prisonniers occidentaux de la guerre de Corée.

Pourtant, ce lavage de cerveau, s'il peut détruire – temporairement ou durablement – la résistance d'un esprit, ne transforme pas pour autant un homme en un assassin téléguidé. En cela, la fiction est allée plus loin que la réalité. ♦



Max la Menace
(1965-1970)

► ser que c'est James Fenimore Cooper qui a, le premier, mis sur le devant de la scène fictionnelle un agent secret, avec son roman *L'espion* (1821) qui a pour décor la guerre d'indépendance américaine. Au tournant du XX^e siècle, Rudyard Kipling plonge un espion dans les rivalités anglo-russes aux Indes, avec son roman *Kim* (1901). D'autres auteurs s'illustrent

dans ce genre naissant, alors que couve la Première guerre mondiale : ainsi William Le Queux (lui-même membre des services secrets, inaugurant en cela une « tradition » anglaise d'ex-espions devenus auteurs, comme le seront Graham Greene ou Ian Fleming) avec son *Secret of the Foreign Office* (1903) ou John Buchan et *The Thirty-Nine Steps / Les trente-neuf marches* (1915), qu'Alfred Hitchcock (1935) fera connaître largement.

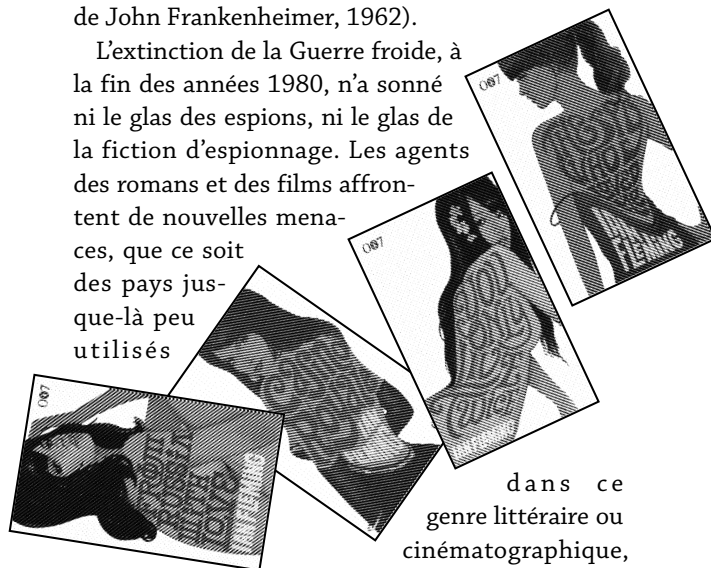
Entre les deux guerres, romans et films d'espionnage donnent l'occasion aux auteurs et réalisateurs de laisser libre cours aux rancœurs nées de la victoire – ou de la défaite, selon le camp – de 1918, les héros de papier ou de pellicule poursuivant des luttes contre des ennemis que l'on croit « héréditaires » : le romancier Charles Robert-Dumas (agent de renseignement durant l'occupation de la Rhénanie) envoie en mission son Capitaine Benoît, auquel répond l'insaisissable espionne allemande Anne-Marie Lesser, par l'intermédiaire du réalisateur Georg Wilhelm Pabst (*Mademoiselle Docteur*, 1936). Fort heureusement, certaines œuvres, comme le recueil de nouvelles *Ashenden: Or The British Agent / Mr Ashenden, agent secret* (1928)

de Somerset Maugham, qui a inspiré à Alfred Hitchcock son film *Sabotage / Agent secret* (1936), racontent des histoires moins vindicatives et manichéennes, dévoilant des espions pris de cas de conscience, par exemple.

L'approche puis le déclenchement de la Deuxième guerre mondiale vont donner naissance à des œuvres pointant les dangers que font courir aux États-Unis, à l'Angleterre ou à leurs alliés les menées clandestines des services secrets allemands (et japonais, dans une moindre mesure).

La « Guerre froide », fameux oxymore qui désignera les affrontements sans guerre ouverte entre l'Ouest et l'Est pendant quarante ans, sera à son tour un terreau fertile pour les auteurs et les réalisateurs de fictions d'espionnage. Un terreau sur lequel pousseront des fleurs aussi différentes les unes des autres que l'admirable *The Spy who Came in from the Cold / L'espion qui venait du froid* (1963) de John le Carré et la très commercialo-oubliable série des SAS de Gérard de Villiers (née en 1965). Le ton va du « réaliste » (*Six Days of the Condor / Les six jours du Condor* de James Grady, 1974) au « burlesque » (*Get Smart / Max la Menace*, 138 épisodes de 1965 à 1970), en passant par la presque science-fiction (*The Manchurian Candidate / Un crime dans la tête* de John Frankenheimer, 1962).

L'extinction de la Guerre froide, à la fin des années 1980, n'a sonné ni le glas des espions, ni le glas de la fiction d'espionnage. Les agents des romans et des films affrontent de nouvelles menaces, que ce soit des pays jusque-là peu utilisés



dans ce genre littéraire ou cinématographique, ou des adversaires sans nations (notamment les nébuleuses terroristes). Et l'éventail des traitements est tout aussi riche que dans la période précédente, du portrait désabusé et tragique des arrangements entre nations et grandes compagnies (*Syriana* de Stephen Gaghan, 2005) à la comédie familiale (*La totale* de Claude Zidi, 1991) et aux films d'action musclée (*Mission: Impossible II* de John Woo, 2000).



Un crime dans
la tête (1962)



* Quelques thèmes classiques

Des ombres bien tranquilles

L'un des buts premiers de l'espionnage est l'acquisition d'informations sensibles relatives à la partie adverse, que celle-ci soit une nation, une entreprise ou toute autre entité. Il est donc logique que les films d'espionnage s'attachent à cet aspect-là.

Bien évidemment, mettre en scène des analystes passant leur temps à éplucher des journaux, des revues techniques, des articles scientifiques ou des enregistrements de conversations n'attirerait pas le chaland. Il est bien plus vendeur de montrer des agents cherchant à obtenir des informations sensibles directement à la source. Une source humaine, de préférence, pour qu'elle serve de ressort scénaristique, comique ou dramatique.

La source peut fournir des renseignements sans le savoir : sa correspondance est interceptée, un mou-

chard est placé dans son bureau, etc. Mais elle peut également fournir des informations sciemment, que ce soit de son plein gré ou parce qu'elle subit des pressions en ce sens (menaces, chantage). Une telle source est fragile en elle-même, puisqu'en agissant ainsi, elle trahit son camp. Et la trahison volontaire n'est pas un chemin sans embûche pour un esprit humain.

Un cas particulier de ces sources est l'agent double, la taupe : l'espion infiltré au sein du service d'espionnage ou de contre-espionnage du camp d'en face. Parfois la taupe est gardée dormante, sans l'utiliser pendant de longues années, afin qu'elle creuse une galerie aussi profonde que possible dans le dispositif adverse, avant d'être activée pour qu'elle fasse des dommages maximaux.

Les possibilités fictionnelles dans ce domaine sont immenses, ne serait-ce que parce que la réalité offre déjà des exemples nombreux. Comme Elyesa Bazna, dit « Cicéron », valet de chambre de divers diplomates avant d'être celui de sir Hughe Montgomery Knatchbull-Hugessen, ambassadeur britannique en Turquie (pays alors neutre), à qui il soutire des secrets britanniques en 1943 et en 1944 pour les vendre à Franz von Papen, ambassadeur du régime nazi à Ankara. Ou comme le « Cercle des espions de Cambridge », au moins cinq universitaires anglais (dont quatre ont été formellement identifiés : Kim Philby, Donald Duart Maclean, Guy Burgess et Anthony Blunt) retournés par les services soviétiques dans les années 1930 et travaillant pour eux, au cœur de la diplomatie anglaise (Foreign Office) et de son service d'espionnage (MI6), de la fin de la deuxième guerre mondiale jusqu'à dans les années 1970 pour certains d'entre eux.

L'infiltration d'agents, le retournement de sources, la chasse aux agents dormants sont des cas classiques des fictions d'espionnage. Les plus intéressantes, à mes yeux, sont celles qui s'attachent à décrire, à comprendre, l'étrange relation qui lie une source, volontaire ou forcée, et son agent traitant. Sur ce thème, un détour par le roman *Le retournement* (1979) de Vladimir Volkoff n'est pas à écarter. ➤



Agent secret (1936)



Syriana (2005)

Des ombres sous le masque

La fiction d'espionnage met également en valeur les agents clandestins chargés de trouver et recruter ces sources humaines ou, lorsqu'un tel recrutement n'est pas possible, de s'infiltrer temporairement derrière les lignes adverses, que ces lignes soient un front de guerre tangible ou un rideau de fer intangible.

Il est rare que romans et films s'intéressent à un agent secret dans sa vie quotidienne dans son pays d'origine et lorsque le sujet a été abordé, c'est le ton de la comédie qui a prévalu ; par exemple avec *La totale* (1991) de Claude Zidi, et son adaptation états-unienne



La totale (1991)

survitaminée *True Lies* (1994) de James Cameron. En revanche, dès qu'il s'agit de clandestinité, le sujet fait meilleure recette. Peut-être parce qu'une telle fiction plonge le lecteur ou le spectateur dans un univers tout particulier : celui du changement d'identité, de la fausse identité, des identités multiples, un univers où « identité » n'a plus de sens parce qu'il prend plusieurs sens. En effet, si l'action clandestine de courte durée s'apparente à l'action militaire, l'action clandestine de longue durée est un tout autre jeu, en allant plus loin que le simple fait de se cacher derrière un masque : peut-on être à la fois soi-même et un autre ? Quand on devient un autre, peut-on redevenir soi-même ? Et, quand on devient un autre, y aura-t-il quelqu'un pour se souvenir de qui on était vraiment ? Ce jeu sur les identités peut conduire l'agent clandestin à des dérapages psychologiques, comme la mythomanie ou les tendances schizoïdes.

La fiction d'espionnage s'intéresse aussi à l'action clandestine de courte durée, qu'il s'agisse d'exfiltrer un dissident menacé de mort, de s'emparer d'un secret technologique, ou d'éliminer physiquement une cible matérielle ou humaine. Sans vouloir tomber dans la caricature, j'oserais dire que là où la

fiction sur la clandestinité de longue durée joue principalement sur le terrain de l'esprit, la fiction fait ici la part belle plutôt aux séquences spectaculaires et aux matériels les plus technologiquement avancés de l'époque.

Qu'elles soient d'un jour ou d'un an, ces ombres se glissent rarement dans ce monde d'illusions et de mensonges sans bénéficier d'une solide couverture, comprenant non seulement une identité de façade mais souvent toute une vie supposée, actuelle et passée. Le travail des faussaires en papiers d'identité n'est alors presque qu'un détail en comparaison de ce que tissent les « biographes », mêlant éléments de réalité et pans de vie inventés.

Le combat des ombres

Employer des ombres à son service, voilà qui permet de prendre un avantage sur l'adversaire, sur le concurrent. Mais ce n'est un réel avantage que si l'adversaire, le concurrent, ne réussit pas une infiltration du même genre. Espionnage et contre-espionnage sont donc les deux faces d'une même médaille. La chasse aux ombres adverses peut être menée par les services d'une police spécialisée, dont il apparaît, dans la réalité comme dans la fiction, qu'elle est parfois – souvent ? – au cœur de rivalités de compétences ou de territoires entre services d'espionnage et de contre-espionnage

d'une même puissance. Et la chasse d'une taupe par elle-même est une ficelle scénaristique employée de temps à autre dans la fiction, comme dans le film *No way out / Sens unique* (1987) de Roger Donaldson.

Néanmoins, si démasquer, juger, voire condamner un agent adverse pour espionnage, ou même démanteler un réseau entier, est une satisfaction policière ou diplomatique, ce n'est pas toujours un choix efficace sur le long terme. Contrairement à ce qui se passe dans certains sports, expulser un espion du terrain de jeu n'empêche en rien l'entrée en jeu d'un autre espion pour le remplacer. Certes, il y a une période de flottement, le temps que le nouvel agent creuse son trou et entre en activité, ou qu'un réseau se reconstitue ; mais ce n'est là qu'un moment de répit. Il s'avère largement plus profitable de ne pas abattre ses cartes, de ne pas informer l'espion qu'il a été démasqué, et de le nourrir de fausses informations, intoxiquant ainsi le service auquel il appartient. Mettre un espion adverse hors-jeu n'est généralement qu'une dernière extrémité.

Bien ingénu, pourtant, celui ou celle qui croirait

Les encadrés
« **Bonne pioche** »
présentent, en écho
aux indications
d'inspirations, des
réflexions sur la
façon de mettre en
scène un genre par-
ticulier d'espionnage
à une table de JdR.

Clic ! Wouiiii ! Pfung !

Popularisés notamment par la saga des *James Bond*, les gadgets sont bien classés au palmarès des mythes de la fiction d'espionnage. Pourtant, si certains d'entre eux, plus particulièrement dans les films mettant en scène l'agent 007, peuvent prêter à sourire, voire à rire, les armoires de la réalité de l'espionnage n'en contiennent pas moins des matériels adaptés à l'action clandestine. De l'appareil photographique miniature au mouchard électronique, en passant par le « parapluie bulgare », l'éventail a été large au fil du temps. Et probablement plus large que nous le soupçonnons. ♦



Sens unique
(1987)

que l'on ne recourt qu'à la désinformation ou à l'arrestation contre une cible adverse. L'élimination définitive d'une cible, son assassinat pour parler clairement, fait partie de ces pratiques auxquelles il est rare qu'un service secret lui-même, ou la nation qui l'emploie, reconnaisse recourir. Si la quasi-impunité des agents « double-zéro » créés par Ian Fleming, avec leur « permis de tuer », est devenue légendaire, elle est un élément de mythe. Au moins en grande partie. Car quel-

ques éléments bien établis ont démontré que certains états, et pas uniquement des dictatures, ont décidé et autorisé des actions homicides, les agents les menant étant couverts par une sorte d'immunité pénale pour autant que ces actions soient menées à l'extérieur des frontières du pays. Un



L'affaire Cicéron (1952)

des exemples les plus médiatisés, du fait de son ampleur, a été l'opération de représailles menées par des agents israéliens contre le groupe Septembre Noir et des sympathisants de la cause palestinienne après l'attentat perpétré par ce groupe aux Jeux Olympiques de Munich en 1972. Cependant, des actions homicides ont été également menées par bien d'autres services ; pour balayer devant notre porte, signalons par exemple le « service action » du SDECE dans sa lutte contre les partisans de l'indépendance algérienne et les soutiens financiers et logistiques du FLN.

* Mon menu 100% subjectif

Avant que vous ne vissiez un silencieux sur votre Walther PPK pour me tirer dessus parce que j'ai oublié un de vos romans préférés, ou étrillé un de vos films cultes, je m'empresse de vous rappeler les conditions de cet exercice : j'ai choisi de mettre en avant des œuvres que je trouve représentatives des différents courants de la fiction d'espionnage, en les classant, qui plus est, dans des catégories plutôt subjectives, elles aussi (je les porte entre guillemets, car les expressions qui les désignent sont des raccourcis et ne dessinent pas des frontières imperméables). C'est donc bien une sélection qui ne repose que sur une réflexion qui m'est personnelle. Si vous n'êtes pas d'accord avec ce que j'écris, donnons-nous rendez-vous dans le forum de la Cour d'Obéron et débattons-en ! La Cour d'Obéron est moins dans l'ambiance du combat des ombres que le Checkpoint Charlie à Berlin, mais puisque vous avez choisi les armes, c'est moi qui choisis le terrain.



Espions (1928)

Les « pionniers »

Il y a probablement eu d'autres réalisateurs avant Fritz Lang pour mettre en bobines des aventures d'espionnage, mais ses *Spione / Espions* (1928), adaptés d'un roman de son épouse Thea von Harbou, pose des bases du genre d'une façon magistrale : un agent secret avec un numéro (326, et pas 007), tout de sang-froid et de séduction, un grand méchant qui veut devenir maître du monde, la femme fatale qui succombe au charme de l'agent secret, les micros cachés, l'encre invisible, la poursuite en voiture et à moto, l'accident de train dans un tunnel. Tout cela bien avant que Tom Cruise endosse le costume de Mister Phelbs. Une leçon de film d'espionnage, par un maître du cinéma.

Autre maître du cinéma, Joseph Mankiewicz a taillé, avec ses *Five Fingers / L'affaire Cicéron* (1952) un vrai diamant. De faits réels (un valet de chambre de l'ambassadeur anglais en Turquie se révèle un agent allemand), Mankiewicz tisse une histoire intelligente, brillamment mise en scène, servie par des acteurs de grand talent au service de personnages qui confinent au détestable

Les espions sont basés sur des événements authentiques : en 1926-1927, Scotland Yard découvre un réseau d'espionnage sous la couverture d'une société de commerce soviétique. Cette affaire, connue sous le nom d'Arcos Raid, a entraîné la rupture des relations anglo-soviétiques en 1927. ♦

par leur trahison, leur opportunisme, leur légèreté. Un film tout en tension, jusqu'au dénouement.

Y avait-il quelque influence hitchcockienne dans la vision de Mankiewicz ? Peut-être. Ou peut-être pas. Toujours



L'homme qui en savait trop (1934)



BONNE PIOCHE

« PIONNIERS »

Les canons du genre sont posés : le charme vénéneux des adversaires, la duplicité raffinée, des scènes d'action qui ne servent pas à camoufler l'indigence d'un scénario. L'ambiance de jeu devra privilégier une esthétique léchée, une élégance sans ostentation, un raffinement sans superficialité. Saurez-vous faire jouer « en noir & blanc » ? ♦



Une femme disparaît (1938)

► est-il que le maître Alfred s'est déjà essayé au genre d'espionnage avec *The Man Who Knew Too Much* / *L'homme qui en savait trop* (1934) ou *The Lady Vanishes* / *Une femme disparaît* (1938). Mais comment ne pas saluer *North By Northwest* / *La mort aux trousses* (1959), la virtuosité de sa construction, Cary Grant si « cool », Eva Marie Saint si sophistiquée,

les scènes à couper le souffle au Mont Rushmore ? Hitchcock signait là un grand moment du suspense d'espionnage.

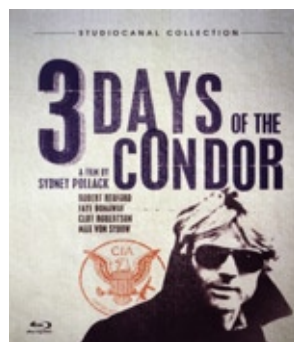
Les « réalistes »

L'un des premiers films d'espionnage « réalistes » que j'ai vus, ou, en tout cas, celui dont j'ai le souvenir le plus ancien, est *Three days of the Condor* / *Les trois jours du Condor* (1975). Ce film est né de la rencontre d'un grand cinéaste, Sydney Pollack, et d'un auteur dont plusieurs romans m'ont emballé, James Grady. Je ne saurais pas vous dire comment les *Six jours du Condor* du roman (réédité en 2007 chez Rivages / Noir) se sont trouvés réduits à trois en

passant sur grand écran ; mais, que vous plongiez dans le roman ou dans le film, vous vous retrouverez pris dans une haletante et paranoïaque histoire de chasse aux

agents doubles au cœur de la CIA, au temps où la guerre froide battait son plein et où le pétrole, déjà, cristallisait enjeux et tensions mondiales. Même s'il a plus de 35 ans aujourd'hui, ce film est toujours aussi prenant qu'il était au temps de sa sortie.

Selon le site **imdb.com**, connu pour son sérieux, l'ancien directeur de la CIA Richard Helms a servi de conseiller personnel à Robert Redford pour son rôle du Condor. ♦



Les trois jours du Condor (1975)

Robert Redford, que l'on voit dans ces *Trois jours du Condor* en jeune agent de la CIA, réapparaît plus de vingt-cinq ans plus tard en agent presque retraité de la même centrale, dans *Spy Game* de Tony Scott (2001). L'action est soutenue et le rythme enlevé ; néanmoins, ce « jeu d'espion » est plutôt éloigné de certaines autres réalisations clinquantes de Tony Scott, où le montage façon clip vidéo tentaient de masquer l'indigence des scénarios. Le Vietnam et

le Liban des années 1970 et la Chine des années 1990 servent de toile de fond à ce film tout en aller-retour, tissant une toile complexe qui enveloppe le spectateur, avec Redford dans le rôle de l'araignée.

Pour écrire le scénario de *Syriana* (2005) qu'il a lui-même réalisé, Stephen Gaghan s'est appuyé de loin sur le livre *See No Evil: The True Story of a Ground Soldier*

in the CIA's War Against Terrorism / *La chute de la CIA* (2003) de l'ancien agent de cette centrale, Robert Baer. Ce film dépeint, avec une certaine crudité, les grenouillages de la CIA et des grandes compagnies pétrolières au Moyen-Orient. Les services secrets du monde entier semblent avoir oublié la guerre froide depuis longtemps, et il ne s'agit plus d'implanter la révolution communiste ou de l'enrayer. Que l'on soit chinois ou américain, espion ou industriel, le mot d'ordre est « main basse sur le pétrole ». Attention, ne vous mettez pas devant ce film avec l'esprit distrait : son intrigue est particulièrement dense, et demande de l'attention pour prendre toute sa saveur. Mais cet effort vous permettra de découvrir, si ce n'est déjà fait, un film remarquable.

Avec *Argo* (2012), basé sur des faits réels, Ben Affleck met en scène un agent de la CIA qui fait parler la tête plutôt que les armes. Pour exfiltrer des Américains d'Iran où la révolution vient d'éclater et où une grande partie du personnel de l'ambassade des États-Unis a été



La mort aux trousses (1959)

« RÉALISTES »

Oubliez les héros indestructibles, les explosions colorées, les poursuites entre un hélicoptère et un train à grande vitesse. Ici, les personnages centraux ne savent pas faire demi-tour au frein à main au milieu de la circulation, s'habillent comme vous et moi, et sont susceptibles de démontrer toutes les facettes de l'esprit humain, de la générosité au cynisme, de la veulerie à l'empathie, de la peur à la témérité. Il convient donc de mettre en scène ces sentiments et comportements, en plongeant ces personnages presque « normaux » dans des aventures qui, souvent, les dépassent. Ah !, un petit détail : il n'est pas impossible que ces héros ordinaires finissent broyés par la face cachée de l'iceberg... ♦



prise en otage, une opération en rideau de fumée sera plus efficace qu'un raid hélicoptéré de commandos, l'histoire de cette crise l'a démontré.

Si la CIA et le KGB ont fait les choux gras des auteurs de romans et films d'espionnage, le Mossad israélien a eu droit, lui aussi, à quelques adaptations fictionnelles. *Les patriotes* d'Eric Rochant (1994) s'installent sur le podium des grands films d'espionnages, sans rougir de la comparaison avec les œuvres états-uniennes. Certains éléments du film piochent dans la réalité des affaires d'espionnage – ou dans ce que l'on s'accorde à voir comme une réalité –, que ce soit la référence à l'affaire Jonathan Pollard, agent de renseignement états-unien condamné pour avoir trahi au profit d'Israël, ou les emprunts aux confessions de Victor Ostrovsky, ancien agent du Mossad

Victor Ostrovsky, ancien officier traitant de ces services, avait dévoilé les dessous des actions du Mossad dans un livre intitulé *By Way of Deception: The Making and Unmaking of a Mossad Officer* (1990), c'est-à-dire « En usant de tromperie : Faire et défaire un officier du Mossad ». Les lecteurs francophones pourront se reporter au livre Claire Hoy et Victor Ostrovsky, *Mossad, un agent des services secrets israéliens parle* (Presses de la Cité, 1990). ♦

ayant dévoilé au public une partie des pratiques de ce service. Ce film va néanmoins au-delà de ces révélations, pour peindre le saisissant portrait d'un jeune Juif qui quitte la France pour se mettre au service du Mossad et qui voit ses illusions craquer sous les coups de boutoir de la réalité de cet engagement, où le bien d'Israël est censé justifier tout le tort fait aux autres.

Israël est également au cœur du *Munich* de Steven Spielberg (2005), qui raconte une partie de la traque lancée par Israël contre le groupe Septembre Noir, responsable de la prise

Faites passer l'action au second plan : de la tête et des jambes, c'est le cerveau qui prime, ici. Bienvenue dans un labyrinthe, un jeu de miroirs déformants, de faux-semblants. C'est le paradis – ou l'enfer – de la manipulation, du mensonge, où les faux amis sont parfois plus dangereux que les vrais ennemis. Personne n'est ce qu'il semble être... ou peut-être qu'il l'est, allez savoir. Ne croyez pas ce que vous voyez, mais regardez quand même, et essayer de percevoir ce qu'il y a derrière. Une précaution, toutefois, pour le MJ : si une ambiance « intello » peut captiver certains joueurs, il ne faut pas que la complexité de l'intrigue et la paranoïa latente en arriver à noyer les PJ – et, donc, les joueurs – dans les sables mouvants de la perplexité, voire de l'ennui. ♦

d'otages lors des Jeux olympiques de 1972 et du massacre des athlètes israéliens qui a suivi. Un autre film où l'idéalisme finit par se noyer dans le sordide, où la fin n'arrive plus à justifier les moyens.

Les services secrets français, eux, sont parfois arrivés sur le grand écran, dont des films inspirés d'affaires réelles. Autant les *Agents secrets* (2004) de Frédéric Schoendoerffer, déçoivent (le réalisateur semble s'être enlisé dans le glamour du couple Vincent Cassel et Monica Bellucci), autant *L'affaire Farewell* (2009) de Christian Carion, est portée par un peu plus de souffle. Faut-il croire que la DST et son retournement d'un haut responsable du KGB avait plus de potentiel que la DGSE et son désastre du sabotage du *Rainbow Warrior* ? L'exemple de *Secret Défense* (2008) de Philippe Haïm montre pourtant que la DGSE peut tenir son rang à l'écran.

Les « intellos »

Harry Palmer est probablement le parfait opposé de James Bond : il n'a rien d'athlétique, porte des lunettes, vit sa vie à un rythme presque monotone, et aime faire la cuisine pour les femmes. Tout au plus partage-t-il avec Bond son flegme si britannique et cette pointe d'arrogance qui fait les grands seigneurs. Né comme antihéros anonyme sous la plume de Len Deighton, ce drôle d'agent secret a reçu un nom en passant au cinéma et trouvé en Michael Caine l'incarnation idéale. *The Ipcress File* / *Ipcress – danger immédiat* (roman de 1963 et film de 1965 par



Mes funérailles à Berlin (1966)

Harry Palmer et James Bond sont aux antipodes l'un de l'autre, et pourtant Guy Hamilton les a tous deux portés à l'écran, l'un dans *Mes funérailles à Berlin* (1966) et l'autre à plusieurs reprises, comme dans *Goldfinger* (1965) ou *Diamonds Are Forever* / *Les diamants sont éternels* (1971). ♦



ILLUSTRATION: MOUSTRAP

➤ Sidney J. Furie) explore les dessous du lavage de cerveau, tandis que *Funeral in Berlin / Mes funérailles à Berlin* (roman de 1964 et film de 1966 par Guy Hamilton) tourne autour de la défection d'un agent soviétique passant à l'Ouest. Les romans de Len Deighton offrent des trames solides, intelligentes

sans être boursouflées, et ils ont été très bien servis lors de leurs adaptations cinématographiques.

John le Carré, anglais comme Len Deighton, s'est imposé, lui aussi, comme un maître du roman d'espionnage « intellectuel », au point d'en être la référence qui vient en premier à l'esprit dans ce domaine.

Il a su évoluer au fil des

ans, passant de ses romans typiques des tensions Ouest-Est comme *The Spy who Came in from the Cold / L'espion qui venait du froid* (1963) à des intrigues post-guerre froide comme *The Constant Gardener / La Constance du jardinier* (2001), jusqu'aux compromissions amoraux des services de renseignement et des mercenaires dans la lutte anti-terroriste dans *A Delicate Truth / Une vérité si délicate* (2013).

Le nom de Jeannot Szwarc ferait peut-être tilt dans l'esprit de ceux qui regardent les séries télévisées comme *Bones*, *Cold Case*, *JAG*, *Numb3rs* ou

encore *Les experts : Miami*, dont il a réalisé des épisodes. Mais c'est comme réalisateur du film *Enigma* (1983) qu'il est invité ici. Ce film et le roman *The Enigma Sacrifice* (1979) de Michael Barak dont il est adapté ne sont pas des monuments du cinéma et de la littérature, mais ils sont assez représentatifs des fictions d'espionnage à tiroirs, dans lesquels un camp tente de faire croire au camp adverse qu'il en sait plus qu'il n'en sait réellement, pour l'amener à se dévoiler. Ceux-ci tournent autour de la machine Enigma, une machine cryptographique de l'Allemagne nazie dont les services anglais ont pénétré les dispositifs de codage.

Les « élégants »

Sean Connery et Pierce Brosnan ont l'un et l'autre incarné James Bond à l'écran, mais je ne les ai pas retenus tous les deux pour ce même personnage.

Bien sûr, je ne pouvais pas oublier d'inviter ici Sean Connery, dans son costume de l'agent 007. Nous sommes loin du réalisme des *Patriotes*, mais

comment ne pas se laisser prendre par l'élégance de l'espion anglais tel qu'il l'incarne, par ce flegme mâtiné de dureté, par les dialogues finement ciselés ? Les *James Bond* avec Sean Connery restent mes préférés, et de loin, avec d'inoubliables autres rôles comme celui d'Honey Rider par Ursula Andress (*Dr No* de Terence Young, 1962)



Enigma Sacrifice
(1979)



Dr. No (1962)

« ÉLÉGANTS »

BONNE PIOCHE

Le secret réside dans le subtil cocktail, assez typiquement britannique, de flegme et d'ironie, de raffinement qui ne se prend pas au sérieux, avec une pointe de cruauté souriante et un zeste d'humour confinant à l'absurde. Un cocktail difficile à doser, à servir, et à consommer. Le jaillissement de la réplique qui fait mouche, le comportement bien dans le ton, voilà un art difficile. Faut-il pour autant se priver de s'y essayer, quand on ne le maîtrise pas parfaitement ? Absolument pas : c'est en forgeant qu'on devient forgeron, et il n'y a pas de honte à recycler quelques bons mots empruntés à des dialogues de film. ♦



Le tailleur de Panama (1996)



Goldfinger (1964)

ou de Goldfinger par Gert Fröbe (*Goldfinger* de Guy Hamilton, 1964). Daniel Craig, dernier James Bond en date, a réussi à me réconcilier avec ce personnage que Roger Moore avait fait tomber dans le caniveau de l'outrance et que ses successeurs n'avaient pas vraiment su relever.

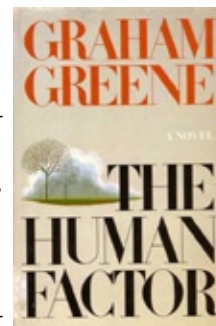
Notons que sir Sean Connery a gardé toute sa distinction même en avançant en âge, pour incarner par exemple un honorable correspondant des services britanniques dans *The Russia House* (*La maison Russie*, 1990) de Fred Schepisi, d'après un roman de l'incontournable John le Carré.

Pierce Brosnan, lui, ne m'avait pas convaincu en James Bond. En revanche, il collait très bien à l'image que je me faisais d'Andrew Osnard, le personnage du roman de John le Carré, *The Tailor Of Panama / Le tailleur de Panama* (1996), porté à l'écran par John Boorman (2001). Tant le roman que le film sont une plaisante leçon sur les relations entre un agent traitant et sa source, revisitant la perspective de l'arroseur arrosé sous l'angle du manipulateur manipulé. Pierce Brosnan arrive à conserver une étonnante élégance à son personnage au fur et à mesure que celui-ci dévoile ses facettes les plus détestables.

Les « psychologiques »

Toutes les histoires d'espionnage ne tournent pas autour de prouesses physiques d'agents opérationnels, d'images satellites et de poursuites échevelées. Certaines, fort heureusement, privilégient ce que Graham Greene appelait le « facteur humain » (*The Human Factor*, 1978). En particulier, des romans et des films faisant la part belle aux relations entre un agent secret et la cible qu'il est censé recruter, ou

éliminer, ou trahir. Par exemple dans le roman *The Little Drummer Girl / La petite fille au tambour* (1983) de John le Carré, adapté à l'écran par George Roy Hill (1984). Ou encore les films *Möbius* (2013) d'Eric Rochant, et *The East* (2013), de Zal Batmanglij. Sans oublier deux formidables séries télévisées, l'originale, *Hatufim* (2 saisons, 2009 et 2012), créée par Gideon Raff, et son adaptation états-unienne, *Homeland* (3 saisons à ce jour, 2011-2013), développée par Howard Gordon et Alex Gansa ; une femme officier de renseignement se demande si son mari, qui rentre enfin à la maison, a été « retourné » par l'ennemi après plusieurs années de détention (les geôles libanaises pour l'un, celles d'Al-Qaïda pour l'autre, changement de public oblige...). ➤



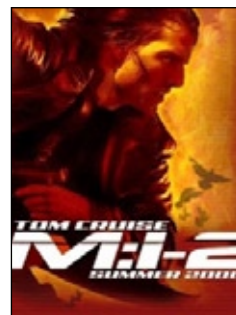
« PSYCHOLOGIQUES »

BONNE PIOCHE

Peut-être un des genres les moins aisés à mettre en scène autour d'une table de JdR. D'une part parce qu'il laisse assez peu de place aux scènes « d'action » – qui constituent souvent, avouons-le, des respirations bienvenues dans le déroulement d'une partie. D'autre part parce qu'il joue sur des cordes sensibles des PJ et, par ricochet, des joueurs. Et tout le monde n'est pas forcément à l'aise quand il s'agit d'incarner des manipulateurs peu scrupuleux, des traîtres supposés ou avérés, ou des enquêteurs intrusifs. Là où le jeu *Paranoïa* exploitait un filon empreint d'humour noir, les aventures « psychologiques » d'espionnage sont plutôt dénuées de pitié et de détachement. À réserver à des rôlistes qui y sont préparés ? ♦

« HAUT INDICE D'OCTANE »

Autant les « psychologiques » sont difficiles à transcrire autour d'une table, autant les « hauts indices d'octane » correspondent assez bien à la tonalité de beaucoup de parties de JdR : des héros qui se relèvent de toutes les épreuves et de toutes les chutes (et leur aventures ne manquent ni des unes ni des autres !), un peu d'enquête, et surtout des poursuites, des combats, des flots d'adrénaline. MJ et joueurs, ne vous sentez pas limités par le budget : voitures de sport, jets, électronique dernier cri, armes à signature, opposants par douzaines, smokings et robes de soirée, c'est la production qui régale ! ♦



Mission impossible 2 (2000)

Les « haut indice d'octane »

La série *Mission: Impossible / Mission impossible* (7 saisons, de 1996 à 1997), avec son générique inoubliable et les messages autodestructeurs qu'écoulait Monsieur Phelps, n'a peut-être pas très bien vieilli, et la série *Mission: Impossible / Mission Impossible, 20 ans après* (2 saisons, 1988-1990) a peine à être accrocheuse. Fallait-il attendre grand-chose de l'adaptation au cinéma, après avoir vu à quel point



La mémoire dans la peau (2002)

The Avengers / Chapeau melon et bottes de cuir (1961-1969) ou *The Wild Wild West / Les mystères de l'Ouest* (1965-1969) avaient mal supporté le passage du petit au grand écran ? Ni Brian de Palma (*Mission: Impossible*, 1996), ni John Woo (*Mission: Impossible 2*, 2000) ni J. J. Abrams (*Mission: Impossible III*, 2006), ni Brad Bird

(*Mission: Impossible – Ghost Protocol*, 2011) n'ont réussi à trouver un ton proche de la série qui les a inspirés ; la critique serait peut-être moins dure si les titres des films et certains personnages n'y faisaient pas référence. Ce sont là quatre films d'action de qualité moyenne à bonne,

gonflés de gros moyens et débordants d'effets spéciaux, dont le côté spectaculaire cache parfois mal une certaine indigence de leurs trames.

Tout au contraire, la trilogie cinématographique *Jason Bourne*, inspirée des romans du prolifique Robert Ludlum, a su trouver un ton propre. *The Bourne Identity / La mémoire dans la peau* (2002) de Doug Liman, *The Bourne Supremacy / La mort dans la peau* (2004) de Paul Greengrass, et *The Bourne Ultimatum / La vengeance dans la peau* (2007) de Paul Greengrass ont joué pleinement la carte du film d'action, tout en cherchant à garder une certaine crédibilité et en offrant de la profondeur aux personnages principaux.

Les « comiques »

Même s'ils sont un peu moins réussis que *Les tontons flingueurs*, *Les barbouzes* de Georges Lautner (1964), avec leur chassé-croisé d'espions français, russes ou anglais, leurs hordes de Chinois déboulant de nulle part, leur concerto d'improbables « plop ! » de silencieux, et leurs dialogues cultes d'Audiard, offrent une hilarante parodie des films d'espionnage du temps de la guerre froide.

Claude Zidi, autre maître de la comédie populaire, s'est emparé, lui aussi, des espions pour faire rire. Dans *La totale !* (1991), il joue avec la double identité de son personnage principal, espion français caché sous sa couverture d'employé des Télécom. Certains lui préféreront peut-être sa reprise par James Cameron (*True Lies*, 1994), son rythme supérieur, ses effets plus grand-format... et le charme de Jamie Lee Curtis plutôt que celui de Miou-Miou.



Les barbouzes (1964)

Là où *Le grand blond avec une chaussure noire* (Yves Robert, 1972) jouait la carte humoristique du décalage du faux espion dans un jeu à tiroirs entre vrais espions, les aventures d'Austin Powers, elles, se placent sur un registre totalement différent, faisant fi de la délicatesse et de la subtilité, pour

« COMIQUES »

Manier la dérision, la trivialité, l'absurde, la stimulation des zygomatiques par tous les moyens, voilà une ambition tout à fait respectable. Mais il faut s'assurer que tout le monde, autour de la table, partage une même conception de l'humour : les amateurs d'humour du bonnet et ceux d'humour du slip auront probablement du mal à se sentir sur la même longueur d'onde. Qui plus est, arriver à maintenir la rigolade sur la durée d'une partie – et, *a fortiori*, d'une campagne – n'est pas mission évidente, les joueurs de *Toon* en conviendront certainement. ♦



Le grand blond avec une chaussure noire (1972)

mettre les deux pieds dans le plat de l'absurde, du premier degré, de la grivoiserie, de l'obscénité, même. Avec *Austin Powers: International Man of Mystery Special* / *Austin Powers* (1997), *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me* / *Austin Powers* – *L'espion qui m'a tirée* (1999) et *Austin Powers*

in Goldmember /

Austin Powers dans Goldmember (2002), Jay Roach a frappé les trois coups d'un théâtre d'espions déjantés, poussant encore plus loin sur le chemin emprunté, en son temps, par *Airplane!* / *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?* (1980) parodiant les films catastrophes.

D'une série de romans écrits à la chaîne par Jean Bruce et ses continuateurs, Michel Hazanavicius a retenu quelques personnages principaux et tiré le succulent *OSS 117 : Le Caire, nid d'espions* (2006), pastiche burlesque qui est aux films d'André Hunebelle (*OSS 177 se déchaîne*, 1963) et autres Michel Boisrond ce que *Casino Royale* (Val Guest, Ken Hughes et collègues, 1967) est aux James Bond « officiels ».



OSS 117, Le Caire nid d'espions (2006)

* À vous de jouer, maintenant !

Tant ma sélection que ma classification sont éminemment subjectives. Et, bien évidemment, elle est susceptible d'évoluer au fil de mes découvertes ou de l'évolution de mes goûts. Il n'y a donc là rien d'absolu ni de figé. Et puisque la curiosité se nourrit de débats et de partages, je vous donne rendez-vous dans les salons de la Cour d'Obéron, et plus particulière dans le fil « James, Jason et moi » (<http://couroberon.com/Salon/index.php?topic=389.45>). N'hésitez pas à venir nous parler de vos pépites, vous y serez toujours bien reçus ! ■



Pour se frayer un chemin dans la jungle des références cinématographiques, voici quelques images des films cités, accompagnés de liens vers les fiches du site IMDB.

Espions
(*Spione*, 1928)
FRITZ LANG



L'homme qui en
savait trop
(*The Man Who
Knew Too Much*,
1934)
ALFRED HITCHCOCK



Les trente-neuf
marches
(*The Thirty-Nine
Steps*, 1935)
ALFRED HITCHCOCK



Sabotage
(*The Spy Agent*, 1936)
ALFRED HITCHCOCK





**Mademoiselle
Docteur**
(1938)
GEORG WILHELM PABST



Une femme disparaît
(*The Lady Vanishes*, 1938)
ALFRED HITCHCOCK



L'affaire Cicéron
(*Five Fingers*, 1952)
JOSEPH MANKIEWICZ



La mort aux trousses
(*North By Northwest*, 1959)
ALFRED HITCHCOCK



**James Bond
contre le Dr No**
(*Dr No*, 1962),
TERENCE YOUNG



Un crime dans la tête
(*The Manchurian Candidate*, 1962)
JOHN FRANKENHEIMER



Les barbouzes
(1964)
GEORGES LAUTNER



Ipcress- Danger immédiat
(*The Ipcress File*, 1965)
SIDNEY J. FURIE



Goldfinger
(1965)
GUY HAMILTON



Max la Menace,
(*Get Smart*, série, 1965-1970)





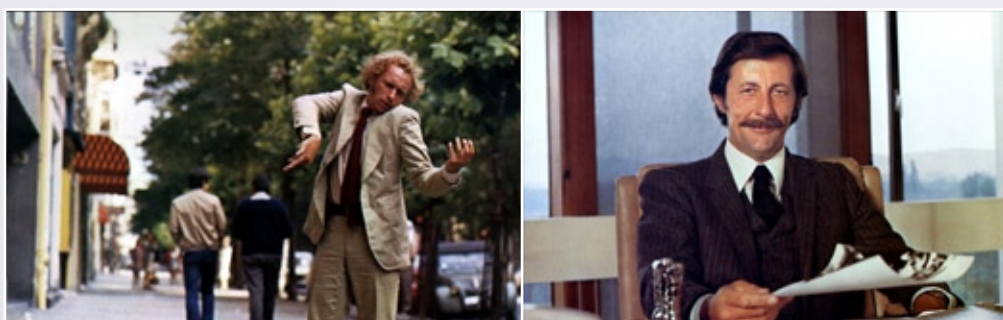
**Mes funérailles
à Berlin**
(*Funeral In Berlin*,
1966)
GUY HAMILTON



Casino Royale
(1967)
VAL GUEST, KEN
HUGUES et
collègues



**Les diamants
sont éternels**
(*Diamonds Are
Forever*, 1971)
GUY HAMILTON



**Le grand blond
avec une
chaussure noire**
(1972)
YVES ROBERT



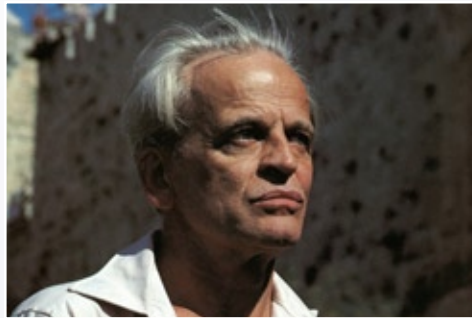
**Les trois jours
du condor**
(*Three Days Of The
Condor*, 1974)
JAMES GRADY

Enigma
(1983)

JEANNOT SZWARC



**La petite fille
au tambour**
(*The Little Drummer
Girl*, 1984)
GEORGE ROY HILL



Sens unique
(*No Way Out*, 1987)
ROGER DONALDSON



La maison Russie
(*The Russia House*,
1990)
FRED SCHEPISI



La totale
(1991)
CLAUDE ZIDI





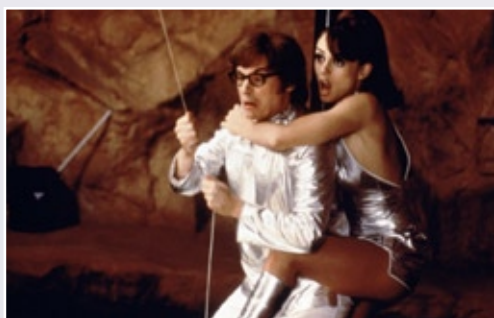
Les patriotes
(1994)
ERIC ROCHANT



True Lies
(1994)
JAMES CAMERON,



Mission: Impossible
(1996)
BRIAN DE PALMA



**Austin Powers:
International Man
of Mystery Special**
(1997)
JAY ROACH



**Austin Powers
- L'espion qui m'a tirée**
(Austin Powers: The
Spy Who Shagged Me,
1999)
JAY ROACH



Mission: Impossible 2
(2000)
JOHN WOO



Spy Game
(2001)
TONY SCOTT



Le tailleur de Panama
(*The Tailor Of Panama*, 2001)
JOHN BOORMAN



La mémoire dans la peau
(*The Bourne Identity*, 2002)
DOUG LIMAN



Austin Powers dans Goldmember
(*Austin Powers in Goldmember*, 2002)
JAY ROACH





La mort dans la peau
(*The Bourne Supremacy*, 2004)
PAUL GREENGRASS



Agents secrets
(2004)
FRÉDÉRIC
SCHOENDOERFFER



Syriana
(2005)
STEPHEN GAGHAN



Munich
(2005)
STEVEN SPIELBERG

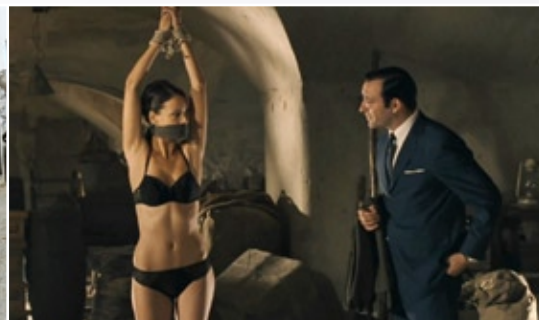


Mission: Impossible 3
(2006)
J. J. ABRAMS



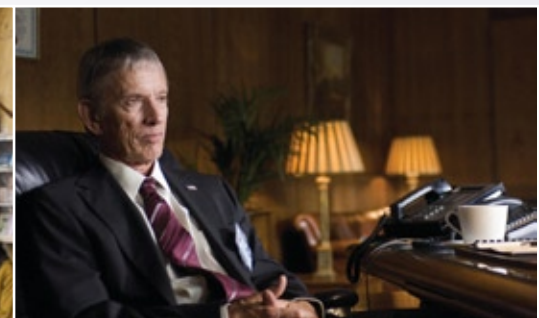
OSS 117: Le Caire,
nid d'espions
(2006)

MICHEL HAZANAVICIUS



La vengeance
dans la peau
(The Bourne
Ultimatum, 2007)

PAUL GREENGRASS



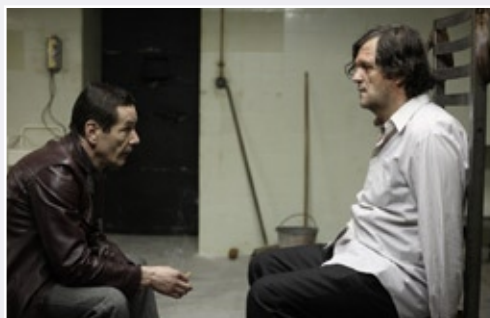
Secret Défense
(2008)

PHILIPPE HAÏM



L'affaire Farewell
(2009)

CHRISTIAN CARION



Hatufim
(série, 2009, 2012)

GIDEON RAFF (auteur)





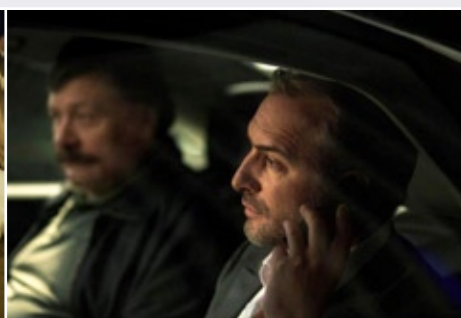
Homeland
(2011-2013)
adaptation américaine
de *Hatufim*



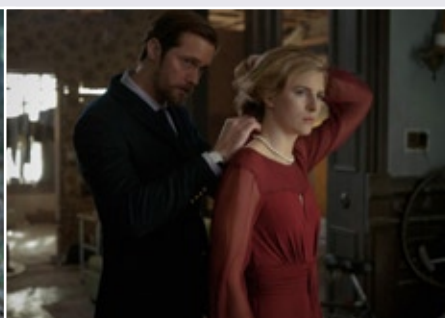
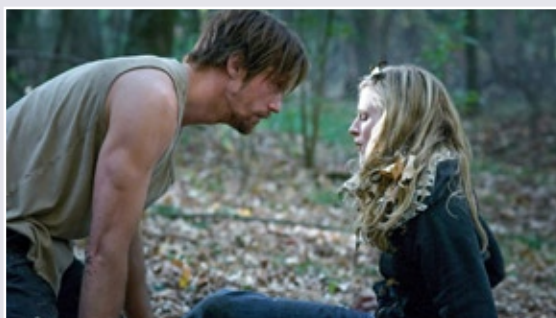
**Mission: Impossible
- Ghost Protocol**
(2011)
BRAD BIRD



Argo
(2012)
BEN AFFLECK



Möbius
(2013)
ERIC ROCHANT



The East
(2013)
ZAL BATMANGLIJ



Des centaines d'aides de jeu et de scénarios, des articles,
des jeux gratuits, un webzine, des bandes dessinées, des nouvelles...
et un forum !

La Cour d'OBÉRON

[HTTP://COUROBERON.COM/SITE2](http://couroberon.com/site2)

L'ÉQUIPE
DU
WEBZINE

Directrice de rédaction

Laetitia « Hikaki » Jaworski

Rédacteur-en-chef

Fr.-Xavier « Xaramis » Cuende

Coordinateur thématique

Macbesse

Rédacteurs

Faenyx, Macbesse, Xaramis

Illustrateurs

Acritarche, Akae, Moustrap,
Ohtar-Celebrin, Sammael1103

Correcteurs

Faenyx, Khelren, Macbesse, Moustrap
Ohtar-Celebrin, Selwin

Maquettiste

Gwenaël « Moustrap » Houarno

Remerciements aux forumistes de la Cour d'Obéron qui ont
apporté leurs contributions diverses à l'élaboration de ce numéro.

Date de publication du n° 3 Ch. 2 : Avril 2014

Index des jeux de rôles cités

Agone (Multisim), Château Falkenstein (R. Talsorian Games),
Cyberpunk (R. Talsorian Games), Exil (Ballon-Taxi), Guildes
(Multisim), Imperium (jeu amateur d'Olivier Legrand),
James Bond (Victory Games), Mousquetaires de l'Ombre
(Éditions Phénix)