



LE SPECTRE



S.P.E.C.T.R.E. - **SP**ecial **E**xecutive for **C**ounterintelligence, **T**errorism, **R**evenge and **E**xortion. Le SPECTRE est une organisation criminelle secrète et internationale fondée par Ernst Stavro Blofeld. Ses buts sont essentiellement la recherche de profits privés et tous les moyens lui sont bons pour parvenir à ce résultat. Elle n'affiche aucune idéologie politique ni philosophique et loue ses services sans aucune discrimination : *"Sur le marché de la mort, SPECTRE est totalement impartial."* Ses domaines d'action sont très divers et son sigle n'en fournit que quelques-unes, la vente d'armes et les interventions comme conseillers criminels ou terroristes constituant aussi une part importante de ses revenus. Soupçonnée de participer de près ou de loin aux conseils de guerre de toutes les grandes familles du crime international : Mafia, Triades... Relations étroites avec les organisations néo-nazies et la plupart des grands groupes terroristes. On pense que le SPECTRE a activement participé à l'attentat du 11/09/2001 contre le World Trade Center.

A noter que chaque membre du SPECTRE porte une chevalière à l'effigie d'un fantôme, comme illustré ci-dessus. Cette chevalière est ôtée pour conserver l'anonymat lorsque le besoin s'en fait ressentir, mais de nombreux agents du SPECTRE arborent ce bijou fièrement, quitte parfois à mettre leur situation personnelle en danger.



LE DIRECTEUR

"La rapidité et le bon fonctionnement des moyens de transmission sont, dans le monde d'aujourd'hui, indispensables à l'exercice du pouvoir."

Ernst Stavro Blofeld

Le SPECTRE est indissociablement lié à son créateur, Blofeld. C'est son incroyable personnalité qui a pu réunir tant de criminels sous une même bannière en dépit des haines et des jalousies qu'ils conçoivent parfois les uns pour les autres. Il exige de tous ses hommes une loyauté sans faille et la sanction du moindre manquement — et parfois de l'échec — est généralement la mort qu'il prend plaisir à administrer lui-même par des moyens parfois très inventifs (électrocution sur une chaise du conseil, bassin garni de piranhas, strangulation, etc.). Tous ses hommes ont en lui une confiance absolue et sont persuadés de son infaillibilité.

COMITE EXECUTIF

L'association de malfaiteurs est dirigée par un comité exécutif composé d'un nombre variable de membres. Leurs identités sont tenues secrètes et on les identifie au sein de l'organisation par des numéros. Aux premiers jours du SPECTRE, ces numéros d'identification étaient changés à minuit, le premier jour de chaque mois. Par la suite, on prit l'habitude de réserver le n°1 pour le directeur et la rotation s'effectuait à partir du numéro 2. Désormais, l'attribution se fait en fonction de l'importance des actions prévues. Le responsable de l'opération majeure en cours de développement reçoit le numéro 2 et les numéros suivants sont attribués à ses adjoints du comité exécutif. Les autres responsables d'opérations, ainsi que leurs propres adjoints, sont classés par ordre d'importance.

Tous les membres du comité possèdent des casiers judiciaires vierges, que ce soit dans leurs pays d'origine, ou dans les fichiers de police internationaux. Au sein du comité exécutif, on rencontre toujours des représentants d'organisations clandestines nationales ou même internationales. C'est ainsi qu'un certain nombre de sociétés criminelles ou terroristes sont "noyautées" par le SPECTRE alors que, parfois, elles n'ont même pas connaissance de l'existence de cette super organisation ; elles sont exploitées par l'intermédiaire des agents du SPECTRE. Pour des raisons de sécurité, lorsqu'une organisation est infiltrée, trois (au moins) de ses 'agents doubles' siègent au comité exécutif du SPECTRE - ce système triangulaire a fait ses preuves. Tous les bénéfices encaissés par le SPECTRE sont répartis au sein du comité exécutif. 10 % des sommes restent dans les caisses de l'organisation pour les frais et les fonds de roulement, le Directeur perçoit lui aussi 10 % et les 80 % restants sont répartis entre les membres du comité selon leur numéro au moment de l'aboutissement d'un projet. C'est d'ailleurs à ce moment que la numérotation est totalement ou partiellement remaniée.

OPERATEURS ET SECTIONS

Chaque fois que le SPECTRE met sur pied une opération qui nécessite des compétences d'experts, l'organisation fait appel aux savants ou aux techniciens qui font déjà partie de son effectif, ou elle s'assure la loyauté de spécialistes. Les responsables scientifiques ou techniques des opérations sont intégrés dans le comité exécutif, leurs assistants sont baptisés "opérateurs" et la main d'œuvre est constituée par des "sous opérateurs". Bien entendu, les membres du Comité Exécutif disposent de pratiquement tous les détails sur les opérations en cours et plus encore sur celles auxquelles ils participent.

En plus de cette division de principe, le SPECTRE répartit ses effectifs, en général ses Opérateurs, en Sections géographiques. Chacune d'entre elles exerce son activité sur un pays ; ainsi il existe une section allemande, une section française, etc. L'activité de ces sections est assez semblable à celle des Stations locales du M.I.6 : elle consiste à accumuler des renseignements sur le pays dont elles s'occupent et à émettre des suggestions sur les actions possibles. Plus mystérieuse est la Section Exécution ; seul le Directeur connaît son effectif et lorsqu'un membre du SPECTRE découvre l'identité d'un des exécuteurs, il est généralement trop tard pour qu'il puisse dévoiler cette information par la suite. La Section Exécution est chargée d'éliminer d'éventuels fautifs au sein de l'organisation, et parfois des individus extérieurs qui menacent le SPECTRE. Il faut noter que le Directeur ou les responsables d'opérations sont assez peu enclins à utiliser ses services et qu'ils préfèrent généralement effectuer eux-mêmes ce travail lorsqu'ils en ont l'opportunité.



James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Note : Les membres du SPECTRE ont pour ordre de se suicider en cas de capture, grâce à une capsule de cyanure, cachée dans la molaire. Néanmoins, il faut du cran pour réussir un tel geste. Voilà pourquoi chaque PNJ doit réussir un Jet de Volonté à un FD qui varie selon sa personnalité, pour pouvoir se suicider. En cas de réussite, le PNJ se suicide, en cas d'échec, il se rendra.