

BLACK PACIFIC OCEAN

LE BUREAU SPECIAL D'INVESTIGATION

Une fois joués les deux scénarios d'introduction de la campagne Black Pacific Ocean, il sera nécessaire de prendre le temps de créer un groupe d'investigateurs, et de définir la structure à laquelle ils appartiennent.

Objectifs

Depuis le début des années 1930, les gouvernements britannique et américain s'inquiètent de la volonté expansionniste du Japon en Extrême-Orient : en 1931, le pays a annexé la province chinoise de Mandchourie, et depuis quelques années, les groupes ultranationalistes ont une influence grandissante à Tokyo.

De plus, les affaires de Batavia et d'Honolulu laissent craindre une nouvelle menace, celle de moyens surnaturels employés à l'encontre des intérêts occidentaux.

Les services de renseignements anglo-américains ont donc décidé de créer une section conjointe pour enquêter sur des affaires qui toucheraient au domaine de l'occulte, et qui pourraient impliquer des ressortissants japonais.

Nom

Nous avons donné à cette section le nom assez passe-partout de *Bureau Spécial d'Investigation (BSI)*. Vous pouvez décider de le nommer autrement, mais rappelez-vous que le nom officiel du groupe doit paraître respectable, et ne pas trop révéler ses activités aux services ennemis. Évitez donc les *Brigade anti-Yokai* ou *Bureau des Tueurs de Monstres du Soleil Levant* !

Par la suite, vous pourrez trouver un surnom à ce bureau, comme cela est le cas pour beaucoup de services des administrations anglo-saxonnes. Ce surnom peut provenir de la localisation de ses locaux (comme le Pentagone, *Room 39...*), du nom de son responsable, des hauts-faits accomplis, etc.

Date de création

Les affaires de Batavia et d'Honolulu ayant eu lieu en février et novembre 1935, on peut considérer que la décision de créer le BSI a pu se faire au début de l'année suivante, et que sa mise en place est effective au printemps 1936.

Localisation

Si votre BSI est composé en majorité d'agents américains, son siège devrait logiquement se situer à Manille, aux Philippines, qui dépendent encore largement des États-Unis. En revanche, si le service est à dominante britannique, il peut être installé à Hong Kong ou à Singapour.



Autorité

Le BSI dépend des services de renseignements navals : l'[Office of Naval Intelligence](#) (ONI) pour les États-Unis, et la [Naval Intelligence Division](#) (NID) pour la Grande-Bretagne.

Ces services disposent de personnels et de moyens limités, surtout l'ONI (onze officiers au total pour la branche étrangère, dont trois seulement pour couvrir l'Extrême-Orient). Ce qui suppose que le BSI est encore plus insignifiant !

Il faut donc voir le BSI comme une toute petite section, assez indépendante par rapport à sa hiérarchie, qui n'attend pas grand-chose d'elle au départ. Elle ne peut pas bénéficier de l'assistance de l'administration dont elle dépend. Quant aux autres services de renseignements, ils ne la prennent pas vraiment au sérieux, ou ignorent carrément son existence.

Si vous souhaitez faire du BSI un groupe plus important et plus prestigieux, et si les agents britanniques y sont majoritaires, vous pouvez choisir de le rattacher plutôt au fameux MI6.

Organisation interne

Le BSI devrait logiquement être dirigé par un ou deux officiers de la *Royal Navy* et de l'*US Navy*. S'ils y a d'autres militaires dans le groupe, ils seront placés sous leur commandement direct, tout comme certains agents de renseignements civils.

Tous les autres personnages (espions locaux, scientifiques, parapsychologues...) sont des intervenants extérieurs, payés par le BSI, mais disposant d'une certaine indépendance.

En plus de ces personnages incarnés par les joueurs, le BSI peut comprendre quelques employés subalternes : secrétaire, chauffeur, pilote...

Moyens

A sa création, le BSI a certainement des moyens très limités. Il dispose d'un budget suffisant pour payer les salaires et les frais des personnages, mais sans faire d'excès.

Les personnages ont accès à des armes légères et à un équipement assez basique. Pour voyager, ils devront utiliser les moyens de transports locaux, à moins que certains personnages (marin, pilote...) disposent de leurs propres véhicules.

Par la suite, s'ils ont obtenu de bons résultats, le commandement militaire pourra leur octroyer des moyens supplémentaires. Certains scénarios nécessiteront qu'ils aient un moyen de transport aérien pour couvrir de longues distances.

A ce sujet, vous trouverez [sur le site Cerbère.org](http://sur.le.site.Cerbère.org) une série de fiches présentant des hydravions des années 1930. De quoi proposer à vos personnages un moyen de transport utile, élégant, et très Pulp !



Premières recherches

Les premiers mois d'existence du BSI seront consacrés à son installation dans ses nouveaux locaux, au recrutement des différents membres (laissez à chacun le temps de soigner l'entrée en scène de son personnage, et de jouer la rencontre avec ses nouveaux collègues), ainsi qu'à l'étude des précédents dossiers et des rapports des agents de renseignement en Asie.

Les personnages souhaiteront peut-être se rendre à Hawaï et à Batavia, pour en apprendre plus sur les deux précédentes affaires. Cela permettra aux joueurs de considérer que leurs personnages connaissent toutes les informations qu'ils ont découvertes au cours des deux scénarios d'introduction.

Enfin, faute d'indices plus précis, vous pouvez suggérer aux joueurs d'envoyer leurs personnages à Shanghai, connue pour être une plaque tournante du renseignement en Chine...