

Table des matieres

Les règles	2
Compétences spécifiques.....	2
Règles spécifiques.....	5
Gunfights.....	5
Les explosifs.....	9
L'expérience et les jets d'amélioration.....	9
Création du personnage.....	10
Le background.....	11
Le FBI	14
Les débuts.....	14
L'age d'or.....	14
Chronologie résumée du FBI.....	14
Le FBI aujourd'hui.....	19
Ses priorités.....	19
Ses effectifs.....	19
Une agence fédérale présente sur tout le territoire américain.....	19
Une police mondiale en devenir ?.....	19
Organisation générale du Bureau.....	20
Le Directeur.....	20
Le Directeur Adjoint.....	20
Organigramme.....	20
Les quartier généraux du FBI.....	21
Les Offices du FBI.....	21
Les Divisions du FBI.....	22
Les sections (sous-divisions) du FBI.....	22
Le Département des Affaires Non Classées.....	22
Les agents spéciaux.....	23
Qu'est-ce qu'un Agent Spécial ?.....	23
Les critères pour devenir agent du FBI.....	23
L'entraînement.....	23
Le FBI « Hostage Rescue Team » (HRT).....	24
La criminalistique.....	24
ADN.....	25
Anthropologie légale.....	25
Art forensique.....	25
Entomologie légale.....	26
Médecine légale.....	26
Odontologie légale.....	26
Toxicologie.....	26
Les TIC (Techniciens en Identification Criminelle).....	27
Le « profiling » ou profilage criminel.....	28
Histoire du profilage criminel.....	28
Profileur au FBI ?.....	29
Les micro-expressions du visage.....	29
Histoire.....	29
Paul Ekman.....	30

Perception innée.....	30
La mythologie	32
Le Consortium.....	32
La constitution du Consortium.....	33
Autonomie croissante du Consortium.....	33
Participation du Consortium au « Projet ».....	34
Le « Projet ».....	34
L'archivage.....	35
« Purity Control ».....	35
La « Méthode ».....	36
Abeilles et champs de maïs : les vecteurs.....	36
La recherche d'un vaccin.....	36
L'élimination du « Consortium ».....	37
Les membres du « Consortium ».....	37
Entités Biologiques Extraterrestres.....	38
Le stade « huile noire ».....	38
Le stade « alien féroce ».....	39
Le stade « gris docile ».....	40
Hybrides extra-terrestres clonés.....	40
Hybrides humains/extra-terrestres.....	40
Les mercenaires extra-terrestres.....	42
Les rebelles extra-terrestres.....	42
Les « super-soldats ».....	43
Le fils de Mulder et Scully.....	43

Le présent manuel n'a pas pour but de vous expliquer les règles de BaSIC (celles-ci sont disponibles sur le site www.basicrps.com); par contre il contient les règles spécifiques pour pouvoir jouer dans l'univers de la série tv et des films X-Files. Il est une compilation et une mise à jour des documents mis initialement à disposition par le site « les arpenteurs de mondes » (<http://membres.multimania.fr/arpenteursmonde/>).

Les règles

Compétences spécifiques

Anthropologie légale (00%)

Cette compétence permet l'identification de restes osseux. Elle permet de déterminer le sexe, l'âge et les causes de la mort d'un individu.

Bibliothèque (25%)

Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique, les archives d'un journal, de faire des recherches sur internet, de se repérer dans un catalogue, etc. Un jet équivaut entre une et quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sortir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : *bibliothèque* est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.

Comptabilité (00%)

Cette compétence permet de se repérer dans les comptes d'un particulier ou d'une entreprise, de voir à quoi il dépense son argent et, éventuellement, de repérer des bizarreries ("Tiens, notre gars possède un entrepôt sur les docks, dont personne ne nous a jamais parlé. Qu'est-ce qu'il y cache?").

Contacts (00%)

Permet d'obtenir des informations et de l'aide auprès de son réseau relationnel ; par exemple des informations plus ou moins sensibles, confidentielles ou officielles.

Criminalistique (00%)

La *criminalistique* est l'ensemble des techniques permettant d'effectuer un état des lieux d'une scène de crime, de relever des indices et de les conserver pour établir la preuve d'un délit ou d'un crime et d'en identifier son auteur. Si la *criminalistique* s'intègre à la criminologie, elle constitue une science jumelle bien distincte.

Entomologie légale (00%)

L'*entomologie médico-légale* ou forensique, est la technique d'étude des insectes qui va permettre de dater la mort d'un sujet à un jour près. L'organisme humain, une fois mort, constitue une énorme réserve en nutriments pour les bactéries ainsi que pour les insectes. Les cellules du corps n'étant plus protégées par le système immunitaire, sont alors la proie d'insectes nécrophages voraces. Ces derniers vont se servir du corps de l'individu décédé, afin de se nourrir, ou de nourrir leurs progénitures. L'*entomologie médico-légale*, consiste à étudier l'ordre d'arrivée et le stade de développement des espèces d'insectes retrouvées sur le cadavre.

Informatique / Électronique (00%)

De nos jours, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. La compétence *informatique* n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme, créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux ou pirater des données à distance. Le meneur de jeu est invité à se souvenir que toutes les informations du monde ne se trouvent pas sur Internet, que tous les ordinateurs du monde ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent généralement de protections contre les intrus. Autrement dit, on ne peut pas détourner des millions de

dollars avec un PC et un jet d'Informatique... Note au MJ : n'hésitez pas à fixer des malus importants aux actions les plus « improbables » des personnages, ou à décider purement et simplement qu'elles sont irréalisables. *Informatique* et *électronique* sont étroitement liées, la logique est la même qu'elle soit câblée ou programmée.

Intelligence (00%)

Cette compétence (à prononcer à l'anglaise) concerne tout ce qui a trait au monde de l'espionnage et du crime organisé. C'est l'activité visant à acquérir et à tenir à jour la connaissance de l'ennemi, par la pose de micros, par les techniques d'infiltration, etc...

Médecine légale (00%)

La *médecine légale* est une spécialité de la médecine, ayant trait, entre autres, à l'activité thanatologique, dont le principal support est l'autopsie, ainsi qu'aux aspects légaux des pratiques médicales s'appuyant sur les législations dont dépendent les médecins. Certains utilisent parfois l'anglicisme « médecine forensique ». En collaboration avec la justice, le médecin légiste donne ses conclusions sur les causes de la mort dans les cas de morts suspectes.

Négociation (10%)

La *négociation* consiste à rentrer en contact avec des criminels lors de situations de crises et à effectuer un marchandage. Cette compétence implique une part de psychologie non négligeable. Les négociateurs d'équipe d'intervention n'agissent jamais seuls, mais dans le cadre d'une équipe de 4 à 5 personnes. Le négociateur n'est pas celui qui décide du tournant que doit prendre la négociation.

On distingue trois types de situations dans lesquelles les négociateurs peuvent intervenir : les cas où sont en jeu des forcenés, les prises d'otages, et les situations de type « fort Chabrol » où un groupe d'individus se retranchent. Ces situations peuvent bien sûr se combiner.

Odontologie légale (00%)

L'*odontologie médico-légale* est une branche de la médecine légale s'intéressant à l'étude des dents et des maxillaires. L'expert odontologiste est un auxiliaire de justice. Il participe à l'identification des sujets découverts morts et dont l'identité est inconnue, ou de ceux pour lesquels une identification par les proches ou par les empreintes digitales est impossible. Il intervient indifféremment, que la cause de la mort soit naturelle ou suspecte, que le sujet ait été découvert individuellement ou qu'il s'agisse d'une catastrophe de masse. Il peut également répondre à une mission concernant l'étude de traces de morsures portées par une victime, vivante ou décédée, dans les cas d'agressions.

Photographie (15%)

Il peut arriver que l'on demande à un artiste forensique d'altérer une photographie afin de représenter le vieillissement, de montrer ce à quoi une personne pourrait ressembler avec un déguisement, une barbe ou des lunettes, ou indiquer des changements tels qu'une prise de poids ou de la chirurgie plastique. Certains fuyitifs tentent de modifier leur identité en se laissant pousser la moustache ou la barbe, en perdant ou gagnant du poids, en se teignant les cheveux. L'artiste forensique doit créer plusieurs apparences afin de couvrir un éventail d'hypothèses le plus large possible. On utilise souvent des logiciels spécialisés dans les cas d'enfants

disparus ou de criminel en fuite depuis des années. Selon les artistes forensiques, ces logiciels sont très efficaces lorsque l'on possède une bonne photo de la personne. Lorsque la photo est mauvaise, la vieille méthode du papier-crayon reste la meilleure.

Psychologie (00%)

La *psychologie* permet d'analyser et de comprendre son interlocuteur, de le manipuler, de trouver ses points faibles et ses motivations. Que ce soit lors d'un interrogatoire ou de la prise de renseignements, *psychologie* permet de déceler si la personne ment ou si un sujet la met mal à l'aise, si elle cache des informations.

Sabotage (05%)

Le *sabotage* permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi (« Ce type de plastic n'est fabriqué que par une usine en Ukraine. Contactons-la, elle a sûrement la liste de ses clients ! »).

Serrurerie (15%)

C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres forts et pour les serrures ultra-modernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.

Sciences de la terre (00%)

Les *sciences de la terre* regroupent l'ensemble des sciences qui ont pour objet l'étude de la Terre et l'interaction de ses divers éléments, comme la géologie, la météorologie, la minéralogie, l'océanographie, la sismologie, la

volcanologie, etc...

Sciences de la vie (00%)

Les *sciences de la vie* regroupent tout ce qui touche au vivant comme la biologie, la botanique, la zoologie, la toxicologie, la pharmacologie, etc...

Sciences formelles (00%)

Cette compétence regroupe la plupart des sciences « dures » comme l'astrophysique, la génétique, la physique théorique... Elle n'est utile que dans des cas extrêmement pointus, et est plutôt du ressort d'experts PNJ.

Sciences humaines (00%)

Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les *sciences humaines*, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une bribe d'information. Exemple : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes.

Véhicule (05%)

Cette compétence est en fait triple. Un personnage peut savoir conduire une voiture, piloter une moto ou, très exceptionnellement, un « engin lourd » (camion, bulldozer, char d'assaut...). Choisissez le véhicule qui vous intéresse, et notez-le dans l'espace libre à côté de *véhicule*. Dans des circonstances normales, il n'est pas nécessaire de faire de jet de dés, mais cela devient indispensable dans des conditions extrêmes (poursuite, pneu qui éclate, etc...).

Weird culture (15%)

Cette compétence regroupe des informations sur une foule de sujets, depuis des "contacts" avec les extraterrestres jusqu'au monstre du loch Ness, en passant par l'histoire des principales sectes en activité à notre époque. C'est à la fois une connaissance livresque de ces sujets, et une mesure de l'expérience d'un personnage dans ce domaine. Un jet réussi ne veut pas forcément dire que l'on identifie la cause d'un phénomène ou les caractéristiques d'une entité. Il signifie plutôt que l'on relie le cas étudié à d'autres éléments, ou que l'on connaît la signification d'un mot ou l'origine d'un objet. Exemple : « tu te souviens d'un cas de poltergeist en Bavière en 1987, où la victime portait exactement les traces trouvées sur ce cadavre », « tu as déjà entendu parler du projet STIX : c'était une série d'expériences sur l'au-delà menées par les Anglais dans les années 92-95 », « ce pentacle est un truc bidon, copié dans un bouquin pour gogos ». Note au MJ : Vous pouvez attribuer automatiquement 1 ou 2 % de plus dans cette compétence aux personnages à la fin d'un scénario tournant autour du paranormal.

Règles spécifiques

Gunfights

Portée efficace des armes

Un personnage ne subit aucun malus tant que sa cible se situe à une portée inférieure ou égale à celle indiquée pour son arme. Au-delà de cette portée, il subira un malus de -20%.

Tir normal

C'est l'action par défaut des personnages utilisant une arme à feu. Aucune règle spécifique ne s'y applique et elle demande un test de compétence normal.

Tir au corps à corps

Lorsqu'un personnage souhaite tirer contre un adversaire avec lequel il est engagé au corps à corps, il doit utiliser sa compétence *bagarre* au lieu de sa compétence d'arme.

Tir en aveugle

Le personnage tente de tirer sur une cible sans la voir. S'il a une idée relativement précise de la position actuelle de la cible (test de vigilance réussi), il doit obtenir une réussite critique pour la toucher.

Tir visé

Un personnage doit consacrer un round à viser son adversaire, durant lequel il ne fait rien d'autre. Il bénéficie alors d'un bonus de +20% à son attaque.

Tir de couverture

L'objectif de ce tir est de forcer son adversaire à se mettre à couvert ; pour protéger un ami par exemple. Ce tir ne nécessite pas de test de compétence. Le chargeur de l'arme utilisée est simplement réduit d'un nombre de balles égal à la cadence de tir de l'arme durant ce round. L'adversaire a alors deux solutions. Soit il se met à couvert, en subissant un malus de -20% à tous ses tests, mais il évite automatiquement les projectiles de ce tir. Soit il ignore le tir, auquel cas ses actions ne subissent aucun malus, mais le personnage effectuant le tir de couverture a droit à *un test de compétence à +20%* pour savoir si *une* balle le touche.

Tir en mode automatique sur cible

unique (armes à répétition)

Le personnage doit effectuer *un unique* test de compétence. S'il est réussi, il calcule sa marge de réussite (score de la compétence – résultat du jet) et divise ce nombre par 10 (arrondi au résultat inférieur). Cela donne le nombre de balles qui touchent la cible jusqu'à concurrence de la cadence de tir de l'arme par round. Pour chaque balle, le personnage effectue alors un jet de dommages.

Tir en mode automatique sur plusieurs cibles (armes à répétition)

Le personnage désigne une zone de 5 mètres de diamètre. Tout personnage dans cette zone est potentiellement une cible. Il effectue alors *un unique* test de compétence. S'il est réussi, il calcule sa marge de réussite (score de la compétence – résultat du jet) et divise ce nombre par 10 (arrondi au résultat inférieur). Cela donne le nombre de balles qui touchent des cibles jusqu'à concurrence de la cadence de tir de l'arme par round. La cible touchée par chacune des balles est désignée de manière aléatoire (par exemple si 4 cibles se trouvent dans le périmètre, on utilise 1D4 pour désigner la cible touchée par chaque balle). Pour chaque balle, le personnage effectue alors un jet de dommages.

Localisation

Une attaque réussie occasionne des dommages variables selon la partie du corps de l'adversaire touchée. Un jet sur la table ci-dessous permet de la localiser. *Les dommages finaux sont alors égaux aux (dommages de l'arme – protection) X modificateur.*

Note : dans le cas des explosifs, on utilise pas la règle de la localisation, mais le gilet pare-balle compte comme protection.

1d20	localisation	modificateur
1	tête	x2
2 à 12	torse	x1
13 à 14	bras gauche	x1/2
15 à 16	bras droit	x1/2
17 à 18	jambe gauche	x1/2
19 à 20	jambe droite	x1/2

Quelques armes accessibles par les PJs :

Beretta 92FSA1



Calibre : 9mm
Chargeur : 15
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10

Beretta 93R



Calibre : 9mm
Chargeur : 20
Cadence : 3/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10

Colt 44 Magnum



Calibre : 44 Magnum
Chargeur : 6
Cadence : 1/rd
Portée : 20m
Dommages : 2D6+2

Colt M4A1



Calibre : 5,56mm
Chargeur : 30
Cadence : 5/rd
Portée : 120m
Dommages : 2D8

Colt M16A2



Calibre : 5,56mm
Chargeur : 30
Cadence : 5/rd
Portée : 120m
Dommages : 2D8

Colt M1911



Calibre : 45
Chargeur : 7
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10+2

Colt 357 Magnum



Calibre : 357 Magnum
Chargeur : 6
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D8+1D4

Desert Eagle



Calibre : 44 Magnum
Chargeur : 7
Cadence : 1/rd
Portée : 20m
Dommages : 2D6+2

Glock 19



Calibre : 9mm
Chargeur : 15
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10

Glock 26



Calibre : 9mm
Chargeur : 10
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10

HK 43



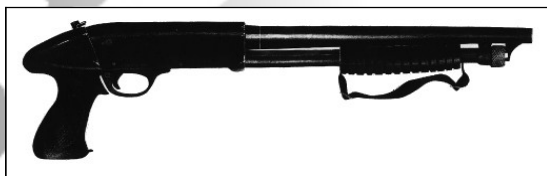
Calibre : .223 Remington
Chargeur : 30
Cadence : 1/rd
Portée : 120m
Dommages : 2D6+1

HK MP5



Calibre : 9mm
Chargeur : 30
Cadence : 5/rd
Portée : 50m
Dommages : 1D10

Ithaca 37



Calibre : 12
Chargeur : 4
Cadence : 1/rd
Portée : 10m
Dommages : 4D6

Remington M40A3



Calibre : 7,62
Chargeur : 6
Cadence : 1/rd
Portée : 200m
Dommages : 2D10

Ruger LCR 38 Special



Calibre : 38 special
Chargeur : 5
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10

Ruger P85



Calibre : 9mm
Chargeur : 15
Cadence : 1/rd
Portée : 15m
Dommages : 1D10

UZI



Calibre : 9mm
Chargeur : 32
Cadence : 5/rd
Portée : 50m

Dommages : 1D10

Winchester 1300



Calibre : 12
Chargeur : 6
Cadence : 1/rd
Portée : 50m
Dommages : 4D6

Les explosifs

On peut classer les explosifs en trois types de dommages :

- 4D6 : grenade, bâton de dynamite, bidon d'essence, poudre noire, etc...
- 6D6 : bombe artisanale, plusieurs bâtons de dynamite, fiole de nitroglycérine, plastic C4, etc...
- 8D6 : explosion de gaz, missile, obus, bombe, etc...

En plus des dommages, les explosifs ont un effet de zone. Ci-dessous sont indiquées les portées avec leurs effets sur les victimes :

- Courte (5m) : dommages normaux.
- Moyenne (6 à 15m) : dommages réduits de moitié.
- Au-delà : seul le souffle est ressenti, mais aucun dommage n'est encaissé.

L'expérience et les jets d'amélioration

Les jets d'amélioration permettent d'augmenter les compétences et les caractéristiques. Ces jets sont distribués par le meneur de jeu à la fin d'une partie ou à

un point important de l'aventure : lorsque l'action est en pause ou quand les aventuriers ont le temps de se reposer et de réfléchir sur leur condition. En règle générale, chaque aventurier reçoit 3 jets d'amélioration. Ce nombre peut varier de 1 à 5 selon le mérite des joueurs et l'appréciation du MJ.

Améliorer les compétences

Un joueur peut choisir de dépenser un jet d'amélioration pour augmenter une de ses compétences. Pour cela, il doit choisir celle qu'il désire améliorer et jeter 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal au score de la compétence, celle-ci augmente d'1 point. Si le résultat est strictement supérieur au score de la compétence, celle-ci augmente d'1D6+4 points si c'est une compétence liée à la profession de l'aventurier, sinon elle augmente d'1D10 points. Quand le score de la compétence atteint ou dépasse 80%, la règle change ; celle-ci n'augmentant plus que d'1 point si un test sous INT_x_1 est réussi.

Améliorer les caractéristiques

Les aventuriers peuvent améliorer les caractéristiques suivantes : INT, POU, DEX, CON, FOR. Ils peuvent le faire de façon graduelle, point par point, en dépensant un nombre de jets d'amélioration égal à la valeur de la caractéristique. Bien sur, dans le cas des améliorations de caractéristiques il n'y a pas de jet de D100 à effectuer. Par exemple : faire passer une caractéristique de 10 à 11 coûte 10 jets d'amélioration, pour la faire passer de 11 à 12, cela coûte 11 jets d'amélioration supplémentaires, etc.

Création du personnage

Les caractéristiques principales et secondaires (Idée, Chance, PV, PM, Bonus aux Dommages, SAN) sont déterminées de manière classique. Concernant les compétences, il n'y a pas de choix de profession à faire, puisque tous les PJs sont des Agents Spéciaux. Les compétences de carrière sont déterminées en fonction du cursus d'études initial, puis de l'expérience professionnelle précédant l'entrée au FBI, et enfin en fonction du choix de la spécialisation effectué durant le stage d'entraînement à Quantico.

Cursus initial

Au choix ou lancez 2D6	
2	médecine (<i>secourisme, médecine légale</i>)
3	psychologie (<i>sagacité, psychologie</i>)
4	biologie (<i>sciences de la vie, entomologie légale</i>)
5	droit (<i>droit/administration/ usages, bibliothèque</i>)
6	langues étrangères (<i>2 langues au choix</i>)
7	informatique/électronique (<i>informatique/électronique, sciences formelles</i>)
8	arts plastiques (<i>1 art forensique au choix, photographie</i>)
9	odontologie (<i>odontologie légale, secourisme</i>)
10	anthropologie (<i>anthropologie légale, sciences humaines</i>)
11	cryptologie (<i>sciences formelles, informatique/électronique</i>)
12	comptabilité (<i>comptabilité, bibliothèque</i>)

Expérience professionnelle

Au choix ou lancez 1D6	
1	armée (<i>armes de lancer, survie, armes de tir, bagarre, close combat</i>)
2	forces de l'ordre (<i>armes de tir, armes de mêlée, sagacité, leadership, 1 compétence au choix</i>)
3	agence fédérale (<i>contacts, 1 compétence au choix, armes de tir, bagarre, close combat</i>)
4	universitaire (<i>bibliothèque, culture générale, 3 compétences au choix</i>)
5	justice (<i>1 compétence au choix, comptabilité, contacts, leadership, sagacité</i>)
6	officine privée (<i>contacts, 1 compétence au choix, serrurerie, armes de tir, photographie</i>)

Spécialisation

Au choix ou lancez 1D6	
1	intelligence (<i>intelligence</i>)
2	identification criminelle (<i>criminalistique</i>)
3	explosifs (<i>sabotage</i>)
4	profilage (<i>psychologie</i>)
5	négociation (<i>négociation</i>)
6	force d'intervention (<i>1 compétence de combat au choix</i>)

Le background

Mentalité

Comportement vis à vis du surnaturel	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	sceptique
2	cartésien
3	candide
4	réceptif
5	curieux
6	réfractaire

Trait de caractère	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	réserve
2	asocial
3	extraverti
4	sérieux
5	détaché
6	arrogant

Motivation	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	l'argent
2	l'honneur
3	l'intégrité
4	la vérité
5	l'amitié
6	la vengeance

Environnement familial

Milieu familial	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	famille riche et influente
2	famille de cadres moyens
3	famille modeste
4	famille déshéritée
5	famille politique
6	famille d'agriculteurs ou d'éleveurs

Vos frères et vos sœurs	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
<i>Le nombre</i>	
1 à 2	aucun
3 à 4	un
5 à 6	deux
<i>Le sexe pour chacun</i>	
1 à 3	masculin
4 à 6	féminin
<i>L'état de santé</i>	
1 à 3	vivant
4 à 6	décédé
<i>L'âge par rapport à vous même</i>	
1 à 2	plus âgé
3 à 4	plus jeune
5 à 6	jumeau
<i>Sa disposition à votre égard</i>	
1	vous aime bien
2	vous est indifférent
3	ne vous aime pas
4	vous considère comme un héros
5	vous hait
6	vous jalouse

Vos parents	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1 à 3	les deux sont vivants (allez à <i>Statut familial</i>)
4 à 6	quelque chose est arrivé à l'un ou aux deux (allez à <i>Mésaventure familiale</i>)
<i>Statut familial</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1 à 3	votre statut familial est menacé (allez à <i>Tragédie familiale</i>)
4 à 6	votre statut familial est stable
<i>Mésaventure familiale</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	décès lors d'un accident
2	votre ou vos parent(s) a(ont) été assassiné(s)
3	votre ou vos parent(s) souffre(ent) d'amnésie et ne se souviennent plus de vous
4	votre ou vos parent(s) se cache(ent) pour vous protéger
5	vous avez été confié à des amis pour votre salut
6	vous avez été abandonné à la naissance et ne connaissez pas vos parents
<i>Tragédie familiale</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	votre famille a tout perdu suite à une trahison, une vendetta ou une mauvaise gestion
2	votre famille s'est exilée ou a été écartée de ses attaches
3	votre famille a été tuée ou assassinée et vous êtes le seul survivant
4	votre famille est impliquée dans un complot à longue échéance
5	votre famille s'est éteinte et vous en êtes le dernier représentant
6	l'un des membres de votre famille a été assassiné ou a disparu

Historique

Votre âge
Choisissez un âge entre 23 et 37 ans ou lancez 8D6 (relancez tant que le résultat est inférieur à 23 ou supérieur à 37).

Évènements de la vie	
Retranchez 16 à votre âge et divisez le résultat par 4, vous obtenez le nombre de jets d'1D6 à effectuer sur la table ci-dessous :	
1	vous vous êtes fait un ami (allez à <i>Amis</i>)
2	vous vous êtes fait un ennemi (allez à <i>Ennemis</i>)
3	vous avez eu de gros ennuis (allez à <i>Ennuis</i>)
4	vous avez eu de la chance (allez à <i>Chance</i>)
5	vous avez eu une histoire d'amour (allez à <i>Implication romantique</i>)
6	rien ne vous est arrivé
<i>Amis</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	c'est un collègue
2	c'est un(e) ex
3	c'est un ancien ennemi
4	c'est quelqu'un qui n'a d'autre lien avec vous que votre quête
5	c'est un membre de votre famille
6	c'est un ancien ami que vous aviez perdu de vu
<i>Ennemis</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	l'un a causé à l'autre une grande humiliation
2	l'un a causé à l'autre un handicap physique
3	l'un a trahi l'autre
4	l'un accuse l'autre d'un vice ou d'un acte malveillant
5	l'un a fait échouer le plan de l'autre
6	l'un est devenu le rival amoureux de l'autre
<i>Ennuis</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	on vous fait chanter
2	vous avez eu un terrible accident qui vous a rendu partiellement amnésique
3	vous êtes victime de fausses accusations
4	vous avez irrité une personne haut placée ou très influente
5	vous apprenez quelque chose que vous n'auriez pas du et dont vous pourriez profiter
6	votre vie professionnelle se mêle à votre vie privée et une personne en paie le prix

<i>Chance</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	vous faites une rencontre très utile au sein d'une organisation gouvernementale
2	une personne influente vous doit une faveur
3	vous vous faites un ami au sein d'une autre agence (CIA, NSA, DEA, etc)
4	vous résolvez une affaire difficile avec panache, vous êtes promu (répartissez 50 points de compétence supplémentaires et passez un grade)
5	un don particulier vous a rendu célèbre durant votre stage d'entraînement à Quantico, depuis vous en avez gardé un certain prestige, peut-être même avez vous été affublé d'un sobriquet (déterminez ce don en adéquation avec votre MJ, et s'il peut être transcrit sous forme de compétence, vous y avez un score minimum de 75%)
6	un curieux informateur a pris contact avec vous
<i>Implication romantique</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	c'est une histoire d'amour heureuse qui dure encore
2 à 3	c'est une histoire d'amour qui pose problème (allez à <i>Histoire d'amour problématique</i>)
4 à 5	c'est une histoire d'amour tragique (allez à <i>Histoire d'amour tragique</i>)
6	c'est une aventure avec des rendez-vous brûlants
<i>Histoire d'amour problématique</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	les amis ou la famille de la personne aimée (ou de vous même) vous (la) haïssent
2	l'un de vous est d'une jalousie malade
3	vos antécédents familiaux ne sont pas propices
4	l'un de vous a un rival romantique
5	vous êtes séparés d'une façon ou d'une autre
6	vous êtes des rivaux professionnels
<i>Histoire d'amour tragique</i>	
Choisissez ou lancez une fois 1D6 :	
1	la personne aimée est morte
2	la personne aimée a disparu mystérieusement
3	un but personnel ou une vendetta vous a

séparé	
4	la personne aimée a perdu la raison
5	la personne aimée s'est exilée
6	un ou une rival(e) a pris votre place

Le FBI - Federal Bureau of Investigation - « *Fidelity, Bravery, Integrity* »

Aux États-Unis, chaque état a ses propres lois et son propre système judiciaire. La police est locale ou régionale, mais pas fédérale. Disséminés sur tout le territoire américain et à l'étranger, opérant dans un cadre judiciaire soigneusement défini, les quelques treize mille « Special Agents » (SA) du FBI forment un corps d'enquêteurs aux ordres d'un membre influent du gouvernement américain, « l'Attorney General » (Procureur général) qui, à la tête du « Department Of Justice » (DOJ), défend la constitution et fait respecter la loi fédérale.

Les débuts

En juin 1908 : l'Attorney General Charles Joseph Bonaparte, petit-neveu de Napoléon Bonaparte Ier, sous la présidence de Théodore Roosevelt, crée en catimini une force de l'ordre fédérale sans en référer à un Congrès jaloux de ses prérogatives et ardent défenseur de ses polices locales. Sa mission : lutter contre la corruption au sein de l'administration. Ce corps sans nom est officiellement créé sur la base de 32 agents. En 1909, il prend sa première appellation : BOI (Bureau Of Investigation). Dans les années qui suivent, l'effectif du BOI grimpe à 600 agents.

L'âge d'or

Dans cette toute nouvelle institution,

un obscur bibliothécaire est chargé du système de fichage. Il s'appelle J. Edgar Hoover. Il ne tardera pas à en prendre les rênes pour la façonner à son image : secrète, mystérieuse et ambiguë. J. Edgar Hoover a épuisé onze présidents. Sur son Bureau ne trône qu'une seule photo : celle d'un des dix-huit procureurs généraux qu'il a du affronter, Harlan Fiske Stone, celui qui lui confia les rênes du BOI en 1924. Cet ultra-conservateur le rebaptise FBI (Fédéral Bureau of Investigation) en 1935. En presque cinquante ans de direction, Hoover va transformer cet empire en vaste police secrète vouée à la traque des « agitateurs » dangereux pour l'Amérique : communistes, activistes noirs, homosexuels, artistes, journalistes... Des milliers de personnes suspectes de « non-patriotisme » ont aussi été mises sur écoute téléphonique, fichées et victimes de pressions diverses. Parmi les cibles de cette guerre des nerfs : Ernest Hemingway, Arthur Miller, Truman Capote, Martin Luther King, John Lennon..., et huit présidents américains. J. Edgar Hoover ne quittera son poste qu'à sa mort, en 1972. On apprendra peu après que la Mafia le faisait chanter avec des clichés compromettants sur son homosexualité et son goût pour le travestissement...

Chronologie résumée du FBI

29 juin 1908

L'Attorney General Charles J. Bonaparte crée une nouvelle structure d'enquêteurs à l'intérieur du DOJ. Il y affecte 23 enquêteurs déjà au service du DOJ et recrute 8 agents supplémentaires en provenance du Département du Trésor.

26 juillet 1908

L'Attorney General place la nouvelle structure sous les ordres du Chief Examiner Stanley W. Finch. C'est le début formel de ce qui deviendra en 1935 le FBI.

Mars 1909

L'Attorney General George W. Wickersham baptise la structure Bureau Of Investigation (BOI).

25 juin 1910

Le Congrès vote le « White Slave Traffic Act » également connu sous le nom de « Mann Act », dont l'objectif est de réprimer la traite des blanches. La loi instaure le délit de transport des femmes d'un État à un autre « à des fins immorales ». En étendant les pouvoirs du Bureau en matière de crimes sexuels, la loi lui permet de facto d'enquêter sur la vie privée des individus.

15 juin 1917

Le Congrès vote « l'Espionage Act ». Le Bureau peut désormais s'occuper d'affaires d'espionnage et de subversion.

28 octobre 1919

Le Congrès vote le « National Motor Vehicle Theft Act » ou « Dyer Act ». Le Bureau a le droit d'enquêter sur les vols d'automobiles entre États.

10 mai 1924

Le Procureur Général Harlan Fiske Stone nomme J. Edgar Hoover directeur du Bureau à titre temporaire.

1^{er} juillet 1924

Le Congrès autorise l'échange de « fichiers d'identification » entre États. Le Bureau lance sa division « Identification » et crée son premier fichier national d'empreintes

digitales en rassemblant ses données et celles de l'International Association of Chiefs of Police.

10 décembre 1924

J. Edgar Hoover Directeur du Bureau en titre.

12 janvier 1925

Création des archives réservées de J. Edgar Hoover ; elles sont classées « Official and Confidential » et contiennent ses documents les plus délicats. Par la suite, il créera les archives « Personal and Confidential », puis « Personal » confiées à son âme damnée ; son Directeur Adjoint Clyde Tolson.

1^{er} mars 1932

Le Bureau commence à échanger ses fichiers d'empreintes digitales avec des gouvernements étrangers.

1^{er} juillet 1932

Le Bureau est rebaptisé United States BOI ou USBOI. Un an plus tard, il prend le nom de Division Of Investigation (DOI).

24 novembre 1932

Le Bureau inaugure son laboratoire technique situé dans le Southern Railway Building, à Washington.

Le 17 juin 1933

Les policiers et les agents chargés de conduire le pilleur de banque Frank « Jelly » Nash au pénitencier de Leavenworth tombent dans une embuscade à la gare de Kansas City. Trois policiers et un agent du Bureau sont tués. Hoover réclame justice.

18 juin 1934

Après le massacre de Kansas City, le

Congrès renforce les pouvoirs du Bureau, les agents ont maintenant le droit de porter des armes et d'arrêter des suspects. Jusqu'alors, ils ne pouvaient effectuer que des « arrestations citoyennes » et devaient s'adresser aux Marshalls ou à la police locale pour toute arrestation hors d'un flagrant délit.

1^{er} juillet 1935

Le Bureau change à nouveau de nom et devient le FBI « Federal Bureau of Investigation ».

29 juillet 1935

Le FBI inaugure une Académie nationale de police chargée de former des officiers de police venus de tous les États-unis aux nouvelles méthodes d'investigation (police scientifique). Les cours durent 12 semaines et les classes comprennent 23 élèves. L'Académie est installée à Washington avant de déménager par la suite sur la base des marines de Quantico.

24 juin 1940

Le président Roosevelt charge secrètement le FBI du renseignement et du contre-espionnage en Amérique centrale et en Amérique du sud. Le FBI crée une nouvelle division, le « Special Intelligence Service » (SIS), chargé de traquer les agents de l'Axe sur le continent sud-américain. Des Agents Spéciaux sont envoyés dans différentes villes européennes pour assurer la liaison avec les futurs alliés. Après la fermeture du SIS en 1946 par le président Truman, ces agents de liaison formeront l'embryon du Legal Attaché Program.

28 juin 1940

Le Congrès vote le « Smith Act » qui interdit à quiconque de faire de la

propagande en vue de renverser le gouvernement américain par des moyens violents.

1^{er} janvier 1941

Premier sceau du FBI.

1942

J. Edgar Hoover inaugure la procédure « ne pas archiver » qui sera à l'origine de certains des dérapages du Bureau.

29 juin 1949

J. Edgar Hoover lance un nouveau système de classification du courrier interne. Baptisé « June Mail », il concerne tous les échanges sensibles relatifs à, ou obtenus par le biais de techniques inhabituelles ou confidentielles (écoutes sauvages, cambriolage, poses de micros, etc), qui sont archivés hors du système central de classement des dossiers.

14 mars 1950

Lancement du programme « Ten Most Wanted Fugitives », les 10 fugitifs les plus recherchés par le FBI.

Mai 1954

Le Congrès vote la loi n°670 qui accorde au Bureau les moyens de protéger son nom de toute exploitation commerciale induue. Désormais, J. Edgar Hoover est le seul détenteur du copyright « FBI ». Cette loi lui fournit un moyen de pression sans précédent sur Hollywood.

2 mai 1972

J. Edgar Hoover meurt à l'âge de 77 ans. Le président Nixon nomme son remplaçant : Louis Patrick Gray III.

4 mai 1972

Helen Gandy, la secrétaire particulière de

Hoover commence à détruire certains des dossiers « Personnels et Confidentiels » de son ancien patron.

23 avril 1973

Démission du Directeur Patrick Gray après ses aveux d'avoir détruit des documents concernant le scandale du Watergate.

30 septembre 1975

Inauguration des nouveaux locaux du FBI dans le « J. Edgar Hoover FBI Building », en plein cœur de Washington.

19 mai 1976

Le Sénat crée un comité permanent, « l'US Senate Select Committee on Intelligence », chargé de superviser et de contrôler le fonctionnement et les actions des différents service de renseignement américains.

4 octobre 1976

Le FBI crée « l'Office of Professional Responsibility » chargé d'enquêter en interne sur les agents susceptibles d'avoir commis de délits.

3 avril 1978

Le laboratoire du FBI se sert pour la première fois d'un laser, avec succès, pour détecter des empreintes digitales sur une scène de crime.

Aout 1983

Création de l'Hostage Rescue Team (HRT) chargée d'intervenir dans les affaires de prise d'otages.

10 juillet 1984

Pour mieux traquer les tueurs en série, le FBI inaugure le « National Center for the Analysis of Violent Crimes » (NCAVC). Le FBI dispose d'outils lui permettant

d'identifier les tueurs en série, le « Violent Criminal Apprehension Program » (VICAP), et de leurs portraits robots psychologiques. VICAP est un programme d'ordinateur destiné à collecter des données sur les crimes de sang.

1^{er} septembre 1988

Le laboratoire du FBI commence à recevoir les premiers échantillons d'ADN afin de procéder à des comparaisons.

Aout 1991

Le laboratoire de police scientifique du FBI lance un nouveau programme le « Computer Analysis and Response Team » (CART), destiné à procéder à l'examen des ordinateurs et des disques saisis lors des enquêtes.

11 mars 1992

Le FBI crée la division « Criminal Justice Information Services » (CJIS) qui rassemble diverses branches du Bureau : le programme « National Crime Information Center » (NCIC), le programme de reconnaissance automatique des empreintes digitales (IAFIS) et « l'Uniform Crime Reports Program ».

Juillet 1992

Le laboratoire du FBI installe DRUGFIRE, une banque de données des caractéristiques des balles et des douilles recueillies lors de fusillades ou d'affaires criminelles.

8 décembre 1997

Le FBI inaugure sa nouvelle banque de données rassemblant les ADN collectés lors d'enquêtes criminelles : le « National DNA Index System » (NDIS).

26 octobre 2001

Le président Bush signe « l'USA Patriot Act », suite aux attentats du 11 septembre 2001, qui est une nouvelle panoplie de lois anti-terroriste destinées à faciliter la tâche du FBI..

11 juin 2002

La presse révèle que le FBI se débat avec un système informatique « antédiluvien ».

19 janvier 2005

Le FBI modifie ses outils de surveillance du réseau internet. Les plus connus sont Dragon Ware Suite et Carnivore.

2 avril 2008

Le directeur du FBI, Robert Mueller, annonce l'ouverture à Alger d'une antenne du FBI pour faire face aux « nouvelles menaces en provenance du Maghreb ».

14 juillet 2008

Selon l'association américaine pour le respect des droits civils, la liste de surveillance anti-terroriste aux États-Unis compte désormais 1 million d'entrées.

18 décembre 2008

Décès de Mark Felt, ancien directeur adjoint du FBI et « gorge profonde » de Woodward et Bernstein, les deux journalistes du Washington Post qui avaient révélé le scandale du Watergate.

6 janvier 2009

Shawn Henry, directeur adjoint de la division Cybercriminalité du FBI, redoute la menace d'une « apocalypse cybernétique ». Selon lui, hormis les armes de destruction massive ou une bombe explosant dans une grande ville, les attaques informatiques représentent la menace qui pose « le plus grand risque du point de vue de la sécurité

nationale ».

Juin 2010

Stuxnet est un ver informatique spécifique au système Microsoft Windows initialement découvert en juin 2010 par VirusBlokAda, une société de sécurité informatique basée en Biélorussie. C'est le premier ver découvert qui espionne et reprogramme des systèmes industriels, ce qui comporte un risque élevé. Il a été écrit spécifiquement pour attaquer les systèmes SCADA qui sont utilisés pour le contrôle commande de procédés industriels. Stuxnet a la capacité de reprogrammer les automates programmables industriels (API) produits par Siemens et de camoufler ses modifications. Les automates programmables Siemens sont utilisés tant par certaines centrales hydroélectriques ou nucléaires que pour la distribution d'eau potable ou les oléoducs. Le ver a affecté 45.000 systèmes informatiques, dont 30.000 situés en Iran, y compris des PC appartenant à des employés de la centrale nucléaire de Bouchehr. Il a également touché, dans une moindre mesure, des ordinateurs et des centrales situés en Allemagne, en Inde et en Indonésie, utilisateurs de technologies Siemens.

22 juillet 2011

Anders Behring Breivik, citoyen norvégien, est le principal suspect dans les attentats en Norvège de 2011, perpétrés initialement à Oslo, puis sur l'île d'Utoeya. Le vendredi 22 juillet 2011, à l'issue du second attentat, il est appréhendé par la police norvégienne. Il a rédigé, en anglais, un manifeste de 1.500 pages intitulé : 2083 – Déclaration d'indépendance européenne. Le texte retranscrit également des passages du manifeste d'Unabomber, sans en attribuer la paternité. Unabomber, mathématicien, militant écologiste, néo-luddite, et terroriste

américain, a fait l'objet de la chasse à l'homme la plus couteuse de l'histoire du FBI...

Le FBI aujourd'hui

Ses priorités

1. Protéger les États-Unis d'attaques terroristes ;
2. Protéger les États-Unis contre les opérations d'espionnage menées sur son territoire ;
3. Protéger les États-Unis contre la cybercriminalité et les crimes liés à la haute technologie ;
4. Combattre la corruption à tous les niveaux ;
5. Protéger les droits civiques ;
6. Combattre le crime organisé au niveau national et international ;
7. Combattre les crimes en cols-blancs ;
8. Combattre les crimes violents ;
9. Apporter son soutien à toutes les organisations policières du pays ;
10. Toujours être à la pointe de la technologie pour mener à bien sa mission.

Ses effectifs

Le FBI est le bras armé du Département de la Justice. Ses 35444 employés (au 30 juin 2011) se répartissent en trois catégories : les administratifs, les scientifiques et experts en tous genres et les fameux « agents spéciaux » (au nombre de 13918).

Une agence fédérale présente sur tout le territoire américain

Le Bureau bénéficie d'un système à part, lui conférant une grande discrétion dans ses activités. Il dispose de 56 agences de terrain, d'environ 400 agences mineures appelées « agences résidentes », de 4 agences spécialisées dispersées aux États-Unis, de 60 agents de liaison appelés « legal attachés » ou « legats » dans les ambassades à l'étranger. Il est autorisé à recruter son personnel de façon directe et offre de nombreuses possibilités d'emploi, encourageant le plus grand nombre à rejoindre ses rangs.

Une police mondiale en devenir ?

Au terme d'un siècle d'existence, après être devenu un des grands instruments d'investigation de la principale démocratie du monde, le FBI entend exporter ses méthodes et jeter les bases d'une police mondiale. Ses premières têtes de pont se construisent à l'est, sous prétexte de lutter contre le crime organisé et le trafic de drogue. Le Bureau a ouvert un « centre régional » à Bucarest avec la participation de l'Albanie, de la Bulgarie, de la Bosnie, de la Croatie, de la Macédoine, de la Hongrie et de la Roumanie. A Budapest, le FBI annonce la création d'un Bureau permanent pour lutter, en liaison avec les hongrois contre les « gangs » installés dans le pays, et l'ouverture d'une école de formation d'agents sur le modèle de l'Académie de Quantico. La Thaïlande a droit elle aussi à son Quantico, tandis que les représentants du FBI à l'étranger (legal attachés ou legats)

voient leur rôle et leur champ d'action considérablement élargis. Même J. Edgar Hoover, dans ses rêves les plus fous, ne pensais pas que sa créature pourrait un jour développer des ambitions planétaires...

Organisation générale du Bureau

Le Directeur

Le FBI a à sa tête un Directeur nommé par le Président et avoué par le Sénat. En octobre 76, en réaction à l'extraordinairement long mandat de 48 ans du Directeur J. Edgar Hoover, le Congrès fit passer une loi qui limita les mandats des Directeurs du FBI à 10 ans.

Le Directeur actuel Rober S. Mueller III a pris sa fonction en aout 2001. Il a été Procureur en Californie du nord et au Massachusetts, puis assistant du Procureur Général, en charge de la division Crimes du Département de la Justice. Durant son service militaire, il a été officier dans l'USMC dans la 3rd Marine Division et a combattu durant la guerre du Vietnam.

Depuis sa création en 1908, le FBI a connu 10 Directeurs ;

- 1908 – 1912 Stanley Finch
- 1912 – 1919 A. Bruce Bielaski
- 1919 – 1921 William J. Flynn
- 1921 – 1924 William J. Burns
- 1924 – 1972 J. Edgar Hoover
- 1973 – 1978 Clarence M. Kelly
- 1978 – 1987 William H. Webster
- 1987 – 1993 William S. Sessions

- 1993 – 2001 Louis J. Free
- Depuis 2001 Robert S. Mueller III

Le « Deputy Director » ou Directeur Adjoint

Le Directeur du FBI est épaulé par un Directeur Adjoint, qui est responsable des opérations courantes. Il fait la liaison entre le Directeur du FBI et les diverses divisions du Bureau, et gère les différents offices.

Organigramme

Au sommet le « Federal Bureau Of Investigation Head Quarters » (FBIHQ) surnommé « siège du gouvernement » par ses agents, avec aux commandes le Directeur et son Directeur Adjoint. Le Bureau est partagé en plusieurs divisions. Leurs dirigeants, les « Executive Assitant Directors » (Directeurs Adjoints Exécutifs) rendent compte chaque jour au Directeur Adjoint et tous se réunissent une fois par semaine.

Dans les grandes villes, les agents sont regroupés dans des Bureaux (Field Offices) ; dans les petites villes ils sont regroupés dans des résidences.. A leur tête, le SAC (Special Agent in Charge) est secondé par son assistant, l'ASAC (Assistant Special Agent in Charge). Les SAC sont les ambassadeurs du Bureau dans les villes américaines. Ils ont autorité sur leurs agents et sur tout autre membre du Bureau se trouvant sur leur territoire. Ils sont chargés d'évaluer leurs hommes et n'ont de compte à rendre qu'au directeur qui les reçoit, tous les ans, pour faire le bilan de leur Bureau, passer en revue

les statistiques de la criminalité sur leur territoire, et analyser leur comptabilité. La carrière de chaque agent dépend des appréciations de leur SAC et de leur Directeur. Les SAC sont eux notés par le « Siège du Gouvernement ». Ils rendent compte à un service d'Inspection Générale, dont les inspecteurs sont susceptibles de débarquer à tout moment pour contrôler les activités des Bureaux locaux.

La liste qui suit est un organigramme hiérarchique simplifié du FBI . Du plus petit au plus grand :

- Probationary Agent : Agent en période de probation ;
- Special Agent : Agent Spécial ;
- Supervisory Special Agent : Superviseur ;
- Assistant Special Agent in Charge (ASAC) : Agent Spécial Assistant en Charge des affaires ;
- Special Agent in Charge (SAC) : Agent Spécial en Charge des affaires ;
- Executive Assistant Director : Directeur Adjoint (Exécutif) ;
- Chief of Staff & Senior Counsel to the Director : Directeur du personnel et conseiller principal du Directeur ;
- Deputy Director : Directeur adjoint ;
- Director : Directeur.

Note : *Walter S. Skinner* n'est pas Directeur Adjoint du FBI, mais Directeur Adjoint Exécutif responsable d'une Division.

Les quartier généraux du FBI

Le FBIHQ se trouve dans le J. Edgar Hoover Building, Pennsylvania Avenue,

Washington D.C. Mais avec l'expansion du FBI, d'autres quartiers généraux plus spécialisés ont été créés. Ainsi, la « Criminal Justice Information Services Division » se trouve à Clarksburg, West Virginia. Le « Laboratoire » ou « Operational Technology Division », ainsi que l'Académie du FBI se trouvent à Quantico, Virginia. D'autres centres spécialisés, comme les High-Tech Computer Forensics Centers sont disséminés dans tout le pays.

En 2004, la « Counterterrorism Division » partage un bâtiment en Virginie, avec la division contreterrorisme de la CIA ainsi que le « National Counterterrorism Center ».

Les Offices du FBI

Les Offices du FBI sont des cabinets réunissant des membres éminents du Bureau, et dirigés par un Inspecteur en Charge au Conseil Général. Ils sont en charge d'affaires internes ou externes importantes. Ces Offices sont au nombre de 4 :

- Office du Conseil Général : il définit les grands axes de la politique interne du Bureau et en gère les finances.
- Office de la Responsabilité Professionnelle : a pour mission d'intervenir en cas de faute professionnelle d'un agent, en déterminant les causes de la défaillance, et en y remédiant.
- Office de l'Intégrité et de la Conformité : crée en 2007 afin de s'assurer que la politique et les procédures du Bureau soient respectées et appliquées.

- Office de l'inspecteur général : c'est une entité indépendante du DOJ chargée de prémunir le FBI contre toute fraude ou abus et d'en rapporter le détail à l'Attorney General et au Congrès.

Les Divisions du FBI

Il existe plusieurs Divisions au FBIHQ. Chaque Division est dirigée par un Directeur Adjoint Exécutif. Les Directeurs Adjoins Exécutifs sont directement responsables des agissements de leurs services et de leurs budgets devant le Directeur.

- Division Contre-espionnage
- Division Contre-terrorisme
- Division Cybercriminalité
- Division Entrainement
- Division Laboratoire
- Division Sécurité
- Division des Ressources Humaines
- Division des Services Informatifs de Justice
- Division Inspection
- Division des Enquêtes Criminelles

Les sections (sous-divisions) du FBI

Les divisions, se subdivisent en sections. Chacune d'entre elle est dirigée par un Superviseur.

La Division des Enquêtes Criminelles se subdivise comme suit :

- Section du droit civil

- Section anti-drogue
- Section des crimes violents
- Section des crimes en « cols-blancs »
- Section de lutte contre le crime organisé

Le Département des Affaires Non Classées

Ce département, créé dans le courant des années 1940, fait parti de la Section des crimes violents de la Division des Enquêtes Criminelles. Il est découvert en 1991 par les agents *Fox Mulder* et *Diana Fowley* et placé sous l'autorité du Superviseur *Scott Blevins*, puis du Directeur Adjoint Exécutif *Walter Skinner*. Ce dernier dirige la Division des Enquêtes Criminelles, qui est une des plus importante Division du FBI. Son poste est donc très important, voir sensible. Le département sera ensuite rattaché au Directeur *Alvin Kersh* avec qui les relations deviendront très conflictuelles. Les locaux alloués à ce département en disent long sur l'intérêt porté par la hiérarchie du FBI aux activités de recherche de cette équipe : un petit bureau au sous-sol du siège du John Edgar Hoover Building, le siège du FBI à Washington.

Le département des affaires non-classées (X-files en anglais) a pour mission de résoudre les enquêtes inclassables parce que ne relevant pas des schémas classiques qu'emprunte normalement la police scientifique, elles restent souvent non-classées à cause du caractère incompréhensible et enveloppé de mystère qui les caractérisent. Les X-files sont des dossiers pour lesquels aucune conclusion n'a pu être apportée. Leurs contenus sont variés,

mêlant tueurs en série, OVNI et affaires touchant à l'occultisme et au paranormal. Ils sont entreposés dans les locaux du Département des Affaires Non Classées. Huit agents du FBI se succéderont dans ce Département : *Fox Mulder, Diana Fowley, Dana Scully, Alex Krycek, Jeffrey Spender, John Doggett, Leyla Harrison et Monica Reyes*, jusqu'à sa fermeture définitive en 2002.

Les agents spéciaux

Qu'est-ce qu'un Agent Spécial ?

Le FBI compte 13918 Agents Spéciaux. Ces derniers ont compétence pour enquêter dans la totalité des États du pays (au contraire des forces de police). Ils sont formés à toutes les techniques d'investigation classiques, mais possèdent une ou plusieurs compétences très spécialisées. Ils ont également une grande liberté d'action durant leurs enquêtes, et peuvent se faire aider par les forces de police locales au besoin. Leurs supérieurs hiérarchiques directs sont leurs Superviseurs.

Les critères pour devenir agent du FBI

Un candidat souhaitant devenir un agent spécial doit :

- Être âgé de 23 à 37 ans.
- Être de nationalité américaine.
- Avoir un diplôme universitaire de niveau master.

- Passer un concours d'entrée.
- Passer une série d'entretiens.
- Passer un examen médical complet incluant des test d'acuité visuelle et auditive.

Une enquête minutieuse sera ensuite effectuée pour chacune des personnes retenues à l'issue de l'entretien. Examen du casier judiciaire, du compte bancaire, entretiens avec les employeurs précédents, les voisins, les amis, etc... Ensuite sont effectués des tests pour détecter l'usage de substances illicites et enfin des examens graphologiques et des tests psychologiques.

Après leur sélection, les nouveaux agents sont classés dans un des plans de carrière suivants : renseignements, contre-terrorisme, contre-espionnage, cybercriminalité, investigations criminelles. Ceci étant basé sur le background de chaque individu, de ses préférences et des besoins du Bureau.

L'entraînement

Vingt semaines d'enfer garanties à l'Académie de Quantico (État de Virginie) ! Cet entraînement comprend des cours théoriques, des épreuves physiques, des tests d'endurance, l'apprentissage du maniement des armes, des simulations d'enquêtes et de situations à hauts risques. Il est ensuite suivi d'une spécialisation et de l'expérience réelle du terrain.

Le nouvel agent est alors envoyé dans l'un des 56 Bureaux que compte les États-Unis, selon les besoins de chacun d'eux. Un agent peut d'ailleurs être transféré d'un Bureau à un autre quasiment du jour au

lendemain, si l'on a besoin de ses compétences. Il va rester 3 ans dans ce premier job. Les 2 premières années sont "probatoires" et il est pris sous l'aile d'un agent expérimenté, qui lui apprendra la réalité du métier. Après ces 3 premières années, l'agent est transféré dans un Bureau plus important, avec plus de responsabilités. Un agent travaille généralement 50 heures par semaine et n'est pas franchement payé en rapport. Ils ne font pas ça pour l'argent. Et, étant fonctionnaires, ils ont quelques avantages bienvenus, surtout aux Etats-Unis (assurance santé, assurance vie, congés payés, jours de maladie, plan de retraite).

Le FBI « Hostage Rescue Team » (HRT)

Il y a 56 SWAT (Special Weapons And Tactics) Teams au FBI, un pour chacun des 56 Bureaux régionaux (Field Offices). Le HRT n'est pas « un » des SWAT Teams du FBI, il est une unité de niveau national. Son niveau d'expertise se situe au dessus des SWAT et il intervient pour gérer des situations hautement sensibles ou particulièrement complexes et qui ne pourraient donc pas être prises en compte par les SWAT régionaux. Quand elle a été créée en 1982 c'était notamment pour être l'unité anti-terroriste du FBI et être le niveau intermédiaire entre les SWAT régionaux et l'unité anti-terroriste du niveau national d'alors, à savoir la « Delta Force ».

Ce n'est pas le SAS qui a été l'inspiration du HRT mais bien la Delta Force, avec qui le FBI avait déjà participé en 1978 à un exercice. En 1981 le Directeur du FBI d'alors, William H. Webster, a assisté à une démonstration de la Delta

Force. Il fut très impressionné par les capacités de l'unité mais s'étonna que les opérateurs Delta n'aient pas de menottes avec eux pour arrêter les terroristes. Réponse des D-boys : « On leur met deux balles dans le front. Les morts n'ont pas besoin de menottes ».

Avec la perspective des JO de LA en 1984, William H. Webster fût alors convaincu de la nécessité de créer une unité anti-terroriste de niveau national possédant un haut degré d'expertise mais relevant des forces de l'ordre plutôt que des forces armées, notamment pour des questions juridiques, puisque les forces armées US n'ont normalement pas le droit de participer à des opérations civiles sur le territoire américain.

Une partie de l'instruction initiale et de l'apprentissage des savoir-faire de la future HRT s'est déroulée à Ft. Bragg sur le site d'entraînement de la Delta Force. Des officiers de liaisons ont aussi été envoyés auprès des différentes unités spécialisées : GSG-9, SAS, SEAL Team Six, GIGN...

La certification du HRT comme unité opérationnelle s'est faite à l'issue de l'exercice de synthèse « Equus Red » en octobre 1983. Aujourd'hui, le HRT fait partie de la branche « Support Tactique » du « Critical Incident Response Group » (CIRG) du FBI et est basé à l'Académie de Quantico en Virginie.

La criminalistique ou « sciences forensiques »

Les sciences forensiques peuvent être utilisées pour résoudre toute une variété de

crimes ou, du moins, pour aider les enquêteurs. Elles tirent leur origine du « principe de Locard », selon lequel « tout contact laisse des traces ». Par exemple, si quelqu'un s'appuie sur un meuble, des fibres de ses vêtements vont s'attacher à ce meuble mais une écharde de ce meuble pourra également rester dans ses vêtements. De la présence, la nature et l'abondance de ces traces, les scientifiques peuvent découvrir beaucoup sur la personne qui les a laissées.

Ce principe n'est pas totalement fiable s'il est utilisé seul. Il existe un autre principe qui doit également être pris en compte lorsque l'on examine des indices : le « principe d'individualité », selon lequel deux objets ne sont jamais identiques. Si on peut distinguer deux objets l'un de l'autre, il est évident qu'ils ne proviennent pas de la même source. Au contraire, si on ne peut les distinguer, ils doivent être examinés plus en détail afin de déterminer s'ils ont la même origine.

Ces deux principes appliqués ensemble sont inestimables pour le scientifique forensique et l'accusation. Si l'on peut prouver qu'une empreinte digitale relevée sur une scène de crime ne peut être distinguée d'une empreinte prélevée sur un suspect, une preuve positive peut être présentée par l'accusation lors d'un procès. De nombreux tueurs en série ont été condamnés, entre autre, parce que les sciences forensiques ont pu prouver que des fibres trouvées sur les victimes correspondaient à celles prélevées sur la moquette de leur voiture.

En utilisant ces deux principes, les scientifiques forensiques peuvent apporter

énormément de preuves dans une affaire de meurtre. Tous les événements, avant, pendant et après le meurtre pouvant être recréés.

ADN

« Arme magique » utilisée de plus en plus souvent durant les procès, l'analyse d'ADN permet, grâce à des échantillons prélevés sur une scène de crime, un corps ou suspect, de dresser un profil génétique. En comparant avec succès le profil d'un suspect avec celui dressé grâce à du sperme trouvé sur un corps, par exemple, on peut prouver que ce suspect est responsable du viol de la victime, voir plus.

Anthropologie légale

L'anthropologie légale est l'application de l'anthropologie physique lors d'une enquête criminelle. Cette science, que l'on confond souvent avec la médecine légale, concerne les corps brûlés, décomposés ou à l'état de squelettes. Les anthropologues légaux vont souvent sur les sites où l'on a découvert le corps dans cet état et tentent de fournir des informations qui permettront de l'identifier. Ils interprètent également les blessures et cassures qui peuvent être relatives à la cause de la mort.

Art forensique

L'objectif premier de l'art forensique est de présenter une information visuelle qui aide à l'identification, l'appréhension ou la condamnation d'un criminel, ou qui

permette d'identifier une personne décédée dont on ignore l'identité.

- **Portrait robot** : un dessin du visage du criminel réalisé grâce à la description d'un témoin ou de la victime ayant survécu, ou la recreation du visage de la personne décédée à partir de son crâne.
- **Sculpture forensique** : une reconstitution faciale en 3 dimensions, à partir du crâne d'une personne décédée inconnue ou disparue.
- **Modification d'image** : modifier la photographie d'une personne disparue en la vieillissant afin de tenir compte du temps qui a passé depuis sa disparition (victime) ou sa fuite (criminel).

Entomologie légale

L'analyse des larves d'insectes sur et dans les cadavres. Selon l'état d'avancement de leur développement, la présence d'œufs, d'asticots ou de mouches peut déterminer précisément depuis combien de temps est morte la victime. L'entomologie permet également de savoir si le corps a été déplacé depuis que la personne a été assassinée, et si c'est le cas, dans quelles conditions il a été conservé durant cette période et combien de temps elle a duré.

Médecine légale

Cette spécialité concerne l'investigation des corps, l'interprétation des blessures afin de déterminer comment la victime est morte, la cause et la manière de

la mort. La fameuse autopsie est la partie principale de la médecine légale. En utilisant les informations des enquêteurs, des preuves physiques, son rapport d'autopsie et d'autres informations médicales, le médecin légiste peut souvent reconstruire les événements qui ont eu lieu au moment de la mort de la victime : l'arme ou l'objet utilisé pour tuer, la taille de l'agresseur, le fait qu'il soit droitier ou gaucher, si la victime a été attaquée par surprise ou si elle s'est défendue, etc...

Odontologie légale

La dentisterie moderne appliquée à la loi. Généralement, cette science est utilisée afin de comparer les radios dentaires d'une victime et celles d'une personne disparue. Mais elle concerne également l'analyse de marque de dents sur un corps ou un aliment afin d'en identifier l'auteur. Elle permet aussi de déterminer si des morceaux d'os minuscules trouvés sur un lieu de crime sont des dents, même si l'assassin a voulu faire disparaître le corps.

Toxicologie

Elle concerne les aspects médico-légaux de l'alcool, des drogues et des poisons. L'interprétation et l'analyse des niveaux de drogues présents dans le sang ou de poison dans le corps (foie, cheveux...), l'utilisation habituelle de drogues, peut permettre de connaître les circonstances et la cause de la mort, les habitudes de vie de la victime, etc.

Les TIC (Techniciens en Identification Criminelle)

Les TIC interviennent sur les scènes de crime pour effectuer les actes de police technique et scientifique. Leur mission est principalement d'organiser les constatations sur les lieux d'un crime ou d'un délit et de rechercher les preuves matérielles au travers d'opérations techniques, notamment des prélèvements d'indices. « Crimescopes », « Crimélites », « malettes bio et empreintes », « Blue-Star », appareils photo numériques et argentiques ; tout ce matériel a enrichi l'équipement des TIC et il serait actuellement inconcevable de travailler sans !

La tenue de protection

Cette « enveloppe » en matière blanche plastifiée est très légère et a une capuche intégrée. Par sa valeur aseptisante, cette tenue représente l'un des premiers maillons de l'action sur la scène de crime : on ne doit rien laisser apparaître de sa présentation physique et vestimentaire pour ne rien apporter de l'extérieur, pas un cheveu, pas une fibre textile, voire dans certains cas pas une poussière collée aux chaussures.

Le périmètre de sécurité

Il est fixé à un rayon de 50 mètres autour du corps. La mise en place se fait à l'aide de piquets métalliques et d'une tresse jaune. Le cheminement menant à la scène de crime est balisé par des flèches blanches sur fond noir tous les 3 mètres et dont il ne faut s'éloigner sous aucun prétexte. Les indices sont balisés par des plaquettes coniques à deux pans permettant de les placer par dessus et les protégeant des rayons UV du soleil, gênants pour les éventuelles analyses en biologie

moléculaire.

Les écouvillons stériles

Une étiquette permet d'indiquer l'heure, le lieu et le type de prélèvement. L'écouvillon en lui-même est classique : une embase en matière plastique pour la prise en main, une tige en bois et un tampon en ouate pour l'application. L'ouverture qui se fait par déchirure d'une attache en papier est définitive : il est à usage unique et si on ne s'en sert pas, on le jette. Ces prélèvements biologiques sont à réaliser rapidement ; ils font partie des priorités.

Le thermomètre tympanique

Un petit boîtier en plastique avec un cadran à affichage digital et un cordon relié à une sonde métallique d'une quinzaine de centimètres. C'est un instrument servant à estimer l'heure de la mort. On détermine la température ambiante, puis la température du sol, pour avoir une référence, puis on enfonce la sonde dans l'oreille du cadavre. En fonction du nombre de degrés perdus, on peut déterminer l'heure de la mort.

Le « Crimescope »

Même si la recherche d'empreintes digitales à l'aide d'un pinceau souple et de la fameuse poudre « magique » est encore utilisé, cet objet apporte un gain supplémentaire par rapport à la méthode classique. Le « Crimescope » ou le « Polilight » sont des lasers lumineux émettant, par l'intermédiaire de fibres optiques, des longueurs d'onde allant de l'infrarouge à l'ultraviolet. Après obscurcissement de la pièce, les traces digitales sont éclairées dans cet intervalle du spectre électromagnétique, réfléchissent la lumière par le phénomène de luminescence et sont révélées (au même titre que les poils, fibres et minuscules résidus

biologiques).

Les « Crimélites »

Il s'agit d'une source de lumière à haute intensité permettant, à l'aide de longueurs d'ondes prédéfinies, d'obtenir une visualisation des fluides corporels ou des particules organiques. Il faut porter des lunettes colorées en fonction de la gamme de fréquence de la lumière et l'on peut ainsi visualiser des indices invisibles à l'œil nu. L'objet fonctionne sur pile et ressemble à un cylindre de métal assez lourd avec un interrupteur sur le dessus.

Le « Blue Star »

C'est un procédé de révélation physicochimique des traces de sang résiduelles lavées ou essuyées. Le produit est pulvérisé sur les endroits suspects et en cas de présence de molécules d'hémoglobine, le produit réagit avec les éléments ferreux, provoquant une coloration bleutée.

Le « profiling » ou profilage criminel

Le *profilage criminel* est une méthode permettant à des enquêteurs spécialistes de la psychologie de déterminer le profil psychologique d'un individu *a posteriori* (c'est-à-dire après que des faits ont été commis). Il peut s'agir d'un criminel ou d'une victime (fugue, accidenté, etc.). En criminologie moderne, on considère en général qu'elle est la troisième étape des investigations policières : la première étant l'analyse d'indices, voie ouverte par Scotland Yard au XIX^e siècle, et la seconde l'étude du crime en lui-même. La troisième étape, souvent optionnelle consistant à analyser la

psyché de l'individu recherché. On distingue le « **profilage criminel** » de l'« **analyse criminelle** » : le premier consiste à déterminer un profil psychologique d'après les éléments en évidence dans les délits commis, et est généralement pratiqué par des psychologues ou des psychiatres, qui font donc ici fonction de « profileurs ». L'analyse criminelle, elle, est une utilisation de l'outil informatique pour aider les enquêteurs (rapprochement de données de fichiers judiciaires, cartographies, etc.).

Histoire du profilage criminel

Le *profilage criminel*, tel qu'on l'utilise actuellement dans les services de police, est né aux États-Unis, où il fut consacré dans les années 1950 : le psychiatre James A. Brussel fut sollicité par les services de police pour les aider à résoudre une série d'attentats à la bombe qui frappèrent notamment les salles de cinéma de New York entre 1940 et 1956. C'est la précision du profil qu'il établit qui permit d'arrêter le criminel.

L'homme qui a réalisé le potentiel de l'utilisation du profilage pour cerner les criminels est Howard Teten, un ancien policier Californien qui avait rejoint le FBI en 1962. En 1969, cet ancien marine, grand, parlant doucement et portant de petites lunettes, qui ressemblait plus à un professeur d'université qu'à un agent fédéral, prit l'initiative d'enseigner aux recrues de l'Académie du FBI, à Quantico, un cours qu'il appela "Criminologie Appliquée", et ensuite "Criminologie Criminelle Appliquée", la fondation du profiling moderne.

Il contacta le Docteur Brussel, à New York,

et lui demanda de lui apprendre tout ce qu'il savait. Brussel a dû être un excellent professeur car, lorsque Teten revint à Quantico, il fut capable de résoudre plusieurs affaires non résolues en proposant des profils incroyablement exacts de criminels à ses étudiants, dont la plupart étaient des policiers.

Profileur au FBI ?

Il n'existe pas de profiler au FBI. Il y a des Agents Spéciaux du FBI, ayant une certaine formation et une certaine expérience, qui - entre autre - dressent des profils psychologiques de criminels non identifiés. Le « profiling » est réalisé par les Agents Spéciaux du National Center for the Analysis of Violent Crime (NCAVC) à Quantico.

Les agents spéciaux qui proposent leur candidature pour entrer au NCAVC ne sont retenus que s'ils ont au minimum 8 à 10 ans d'expérience en tant qu'agent spécial. Le NCAVC emploie des personnes qui ont des expériences diverses mais la plupart sont spécialisées dans les crimes violents (homicides, viols, enlèvement d'enfant, menaces). Le NCAVC offre une aide à l'enquête mais n'enquête pas lui-même. Il offre son expertise, selon ses services, pour faire du profilage de criminel non identifié, évaluer les menaces, faire de l'analyse criminelle, élaborer des stratégies d'interrogatoire, préparer aux procès, élaborer des stratégies pour l'accusation, proposer des témoignages d'experts, coordonner les ressources. Le NCAVC conduit également des recherches et propose des formations aux agents du FBI concernant les crimes à haut risque, les crimes pervers et les crimes en série.

« Lie to me » ou les micro-expressions du visage

Une micro-expression est une expression faciale brève et involontaire que le visage humain exprime en fonction des émotions vécues. Elles apparaissent généralement lors de situations où les enjeux qui en découlent sont élevés, quand des personnes ont quelque chose à gagner ou à perdre. A la différence des expressions faciales, il est très difficile de feindre ou d'imiter une micro-expression. Les micro-expressions expriment les sept émotions universelles: le dégoût, la colère, la peur, la tristesse, la joie, la surprise, et le mépris[1]. Elles peuvent se produire en un temps très court, de l'ordre de 1/25ème de seconde.

Histoire

Les micro-expressions ont été découvertes en premier par Haggard et Isaacs. Dans une étude de 1966, Haggard et Isaacs ont souligné la manière par laquelle ils ont découvert ces expressions se déroulant en un "micro-moment", "en analysant des films tournés lors de séances de psychothérapie, en cherchant des indications de communication non-verbale entre le thérapeute et son patient".

Dans les années 1960, William Condon a été un des pionniers dans l'étude des interactions au niveau de la fraction de seconde. Dans un de ses célèbres projets de recherche, il a minutieusement examiné quatre secondes et demie d'un segment de film, image par image, où chaque image

représentait l'équivalent de 1/25ème de seconde. Après l'étude de cette portion de film durant un an et demi, il a pu discerner des « micro-mouvements » interactionnels, notamment entre une femme et son mari, où la première bougeait son épaule exactement au même moment où le mari levait sa main.

Paul Ekman

Paul Ekman (né le 15 février 1934) est un psychologue qui fut l'un des pionniers dans l'étude des émotions dans leurs relations aux expressions faciales. Il est considéré comme l'un des cent plus éminents psychologues du XXe siècle.

Contrevenant les croyances de plusieurs anthropologues, Ekman affirme que les expressions du visage ne sont pas déterminées par la culture, mais qu'elles sont universelles, et partant biologiquement déterminées, comme Charles Darwin l'avait déjà conjecturé. Les découvertes d'Ekman sont de nos jours largement acceptées par les scientifiques. Ces expressions qui, selon Ekman, sont universelles comprennent celles exprimant haine, dégoût, peur, joie, tristesse et surprise.

Dans le Diogenes Project (maintenant connu sous le nom de *Programme Génies*), Ekman a indiqué que les « micro-expressions » du visage qu'il a montré peuvent facilement être utilisées d'une façon fiable pour détecter des mensonges. Ekman a dirigé et publié une recherche sur une énorme variété de sujets dans l'aire générale du comportement non-verbal. Son travail sur les mensonges, par exemple, n'était pas limité au visage, mais aussi à l'observation du reste du corps.

Dans sa profession il fait aussi allusion aux signes verbaux de mensonge. Quand il a été interviewé sur le scandale de Monica Lewinsky, il a mentionné qu'il a pu déterminer que Clinton mentait parce qu'il a employé un langage distant.

Ekman travaille avec le chercheur Dimitris Metaxas, spécialisé en vision par ordinateur, à la conception d'un détecteur visuel de mensonges. Il a aussi contribué à l'étude des aspects sociaux des mensonges : pourquoi nous mentons et pourquoi nous nous intéressons à les détecter. Il est également formateur au FBI et conseiller scientifique pour la série télévisée « Lie to me », largement inspirée par ses travaux sur la détection du mensonge par les langages corporels et verbaux.

Perception innée : Le « Programme Génies »

La plupart des gens ne semblent pas percevoir leur propre micro-expressions ou celles des autres. Dans le *Programme Génies*, les chercheurs Paul Ekman et Maureen O'Sullivan ont étudié la possibilité pour certaines personnes de détecter une tromperie, un mensonge ou la fausseté. Sur les milliers de personnes ayant passé les tests, seules quelques unes ont été capables de détecter avec précision quand une personne était en train de mentir. Les chercheurs conduisant ce projet ont nommé ces personnes les « Génies de la Vérité ». A ce jour, le *Programme Génies* a identifié environ 50 personnes possédant cette faculté après avoir testé près de 20,000 personnes. Ces « Génies de la Vérité » utilisent les micro-expressions, parmi d'autres indices,

The X Files **trust no one** **deny everything** **the truth is out there**

pour déterminer si une personne est
honnête.



La mythologie

La « mythologie » constitue la trame directrice de la série « The X-Files ». Régulièrement, les épisodes (et le film) font référence à une vaste conspiration du silence, réunissant des hommes hauts placés dans les grandes Agences Nationales et administrations américaines, destinée à cacher au gouvernement et au grand public la présence sur Terre d'E.B.E. (Entités Biologiques Extra-terrestres) désirant coloniser la planète.

Le groupement collaborant avec ces créatures, baptisé « Consortium » ou « Syndicat », opère depuis les années 1940, ayant constitué un véritable « Etat dans l'Etat » de plus en plus indépendant. C'est contre cette organisation que se battent les agents Fox Mulder et Dana Scully.

Les divers épisodes concernant cette « mythologie » livrent ponctuellement des explications concernant ce groupe obscur, ainsi que sur les projets auxquels il participe avec les E.B.E., mais la confusion est souvent la plus totale. Ces quelques lignes ont pour but de présenter le plus clairement possible l'ensemble des éléments importants de cette « mythologie moderne », en faisant systématiquement référence aux épisodes concernés.

Le Consortium

A la fin de la seconde guerre mondiale, les Etats-Unis et l'U.R.S.S. apparurent comme les deux seules superpuissances dominant la planète. Une

vaste compétition débuta alors entre ces deux nations, chacune cherchant à prendre l'avantage sur son adversaire dans le domaine des recherches scientifiques de pointe, notamment dans les domaines militaires et concernant la conquête spatiale.

Dans ce cadre de guerre froide naissante, les Etats-Unis mirent sur pied en 1947 l'opération « Paperclip » (opération « presse-papiers »), vaste programme consistant à récupérer les scientifiques et les techniciens de l'industrie de guerre nazis, pour les besoins des armées des Etats-Unis. L'immunité fut offerte à ces savants pour leurs crimes de guerre (qui évitèrent ainsi le tribunal international de Nuremberg), ainsi que la possibilité de continuer leurs expériences sur le sol américain. C'est ainsi que furent étouffés tous les procès que la justice américaine tenta d'intenter aux criminels de guerre nazis, et l'on s'efforça de couvrir d'un épais voile de silence ce qui s'était passé dans certains camps allemands pendant la guerre [épisode 3x02 « Paperclip »].

Wernher Von Braun, concepteur des sinistres bombes volantes V2 qui tombèrent sur Londres, fut ainsi intégré au programme spatial américain, et construisit la fusée américaine qui atteignit la Lune, faisant gagner les Etats-Unis sur l'U.R.S.S. dans le domaine de la conquête spatiale. Son passé en tant que fervent militant nazi, ainsi que ses crimes de guerre dans le camp de Dora tombèrent dans l'oubli.

Malgré les démentis officiels du gouvernement, des scientifiques d'autres disciplines furent rapatriés et dissimulés aux Etats-Unis pendant l'opération « Paperclip ». La sinistre section 731

oeuvrait pendant la guerre dans le camp du même nom. Des savants y pratiquaient toutes sortes d'expériences sur les prisonniers de guerre, dans le domaine de l'immunologie ou de l'hybridation inter-espèces, sous la direction du professeur Zama. Cette section continua ses recherches en toute impunité sur le sol américain pendant de longues années [épisodes 3x09 « Nisei » et 3x10 « 731 »].

D'autres savants nazis furent recrutés pendant l'opération « Paperclip » : le neurologue Viktor Klemper [épisode 3x02 « Paperclip »], le spécialiste de la variole Heinrich Bronschweig ou encore le docteur Alvin Kurtzweil, obstétricien- gynécologue [film « Fight The Future »].

Ces criminels nazis disposèrent de tous les appuis nécessaires pour se dissimuler et poursuivre leurs travaux. Le Département d'Etat américain, sous la direction du jeune William Mulder, couvrit et facilita ces opérations [épisode 3x02 « Paperclip »].

La constitution du Consortium

En 1947 survint un crash d'ovni dans le désert du Nouveau Mexique, à proximité de la base aérienne de Roswell. Un ou plusieurs corps d'E.B.E. (entité biologique extra-terrestre) furent retrouvés sur les lieux de l'accident, parmi les débris de l'appareil. Suite à cet incident, les dirigeants des pays leaders de l'époque, c'est-à-dire les Etats-Unis, l'U.R.S.S., le Royaume-Uni et la France, signèrent un accord secret stipulant que chacun de ces Etats était tenu d'éliminer toute E.B.E. découverte sur son territoire. Le personnage connu sous le pseudonyme de « Gorge Profonde » fut l'un

des trois hommes chargés d'exécuter cet ordre [épisode 1x16 « E.B.E. »].

A la même époque, certains membres du Département d'Etat américain, comme William Mulder, créèrent une sorte d'agence de l'intelligence, dans l'ombre, un groupe discret mais réunissant des sommités scientifiques. Les savants nazis, ayant désormais obtenu l'immunité pour leurs crimes de guerre, furent réunis dans une officine secrète, dénommée « Syndicat » ou « Consortium » [épisodes 3x01 « The Blessing Way » et 3x02 « Paperclip »].

En 1948, ce « Consortium » reçut pour mission de mener une vaste opération de catalogage et d'archivage de la population américaine, baptisée « purity-control ». Ce gigantesque fichier était alimenté par des prélèvements effectués sur la population américaine lors des campagnes nationales de dépistage et de vaccination contre le virus de la variole. L'objectif était de bénéficier d'une vaste base de reconnaissance des survivants à un potentiel conflit atomique entre les Etats-Unis et l'U.R.S.S. Dans le même temps, le « Syndicat » devait fabriquer des démentis plausibles et une dissimulation efficace de ce programme [épisode 3x02 « Paperclip »].

Autonomie croissante du Consortium

Le « Consortium » débuta comme un sous-ensemble d'une agence de l'intelligence réunissant certains hommes hauts placés dans diverses agences nationales américaines, qui furent rapidement informés de la présence d'E.B.E. sur terre de longue date, ainsi que du « Projet » de ceux-ci :

coloniser la planète. Pendant 50 ans, le Syndicat accumula pouvoir et influence dans de nombreuses administrations des Etats-Unis et de l'O.N.U., afin de préserver de toute atteinte le programme originel du « purity-control », opération de catalogage et de fichage de la population. Les ramifications du groupe dépassèrent lentement le cadre des frontières nationales [épisodes 3x24 « Talitha Cumi » et 4x01 « Herrenvolk »].

En 1990, la situation fut telle que le Consortium cessa de s'engager auprès d'un quelconque gouvernement, et devint une entité autonome, dans laquelle un homme possédait le plus d'influence : Conrad S. Strughold, un industriel allemand ayant fuit son pays d'origine avant la fin de la seconde guerre mondiale pour s'installer en Afrique du Nord [film « Fight he Future »].

Le Consortium, en 50 ans d'activité, avait étendu son influence dans quasiment toutes les administrations civiles et militaires : alors que le programme « purity-control » se déroulait par le biais des administrations civiles comme la sécurité sociale, les agences nationales de la santé, les démentis officiels émanaient du Département d'Etat, et les grandes agences nationales de sécurité (FBI, CIA, NSA, Pentagone...) étaient autant d'appuis possibles [épisodes 3x24 « Talitha Cumi » et 4x01 « Herrenvolk »].

Participation du Consortium au « Projet »

Les membres du « Consortium » décidèrent de participer au « Projet » de colonisation de la planète par les extra-

terrestres dès qu'ils en prirent connaissance. Finalement, leur motivation profonde restait assez simple, puisqu'il s'agissait pour eux d'assurer leur survie et celle de leur famille. En échange de leur collaboration, les aliens les auraient épargnés lors des débuts de la colonisation, en leur offrant une immunité ou un asile. Ils auraient également reçu un « Projet » plus important à réaliser [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Le programme « purity-control » fut maintenu pendant de très longues années, mais totalement dévié de son but originel : il devenait une base de donnée accessible au « Syndicat » ainsi qu'aux « colonisateurs, afin de sélectionner des êtres humains compatibles avec les expériences en cours dans le cadre du « Projet » d'invasion par les E.B.E [épisode 1x23 « The Erlenmayer Flask »].

La participation du « Syndicat » à ce « Projet » était de taille : préparer l'invasion en multipliant les expériences sur les populations, afin de préparer l'anéantissement d'une grande partie de celle-ci, et l'asservissement du reste de l'humanité par les E.B.E. [épisode 1x23 « The Erlenmayer Flask »].

Le « Projet »

Les extra-terrestres colonisateurs ont mis en place, en s'assurant la collaboration du « Consortium », un calendrier assez précis reposant sur plusieurs facteurs.

Les aliens livrèrent au « Syndicat » un fœtus extra-terrestre congelé, afin que les scientifiques du groupe, tels que Viktor

Klemper [épisode 3x02 « Paperclip »] ou le docteur Berube [épisode 1x23 « The Erlenmeyer Flask »], puissent élaborer un hybride humain et extra-terrestre (grâce en grande partie aux connaissances des savants nazis dans les domaines de l'hybridation) [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »]. Ces hybrides, créés à partir d'humains sélectionnés via l'opération « purity-control », devaient devenir les esclaves des colonisateurs, alors que tout le reste de l'espèce humaine devait disparaître. En effet, ces créatures mi-hommes mi-extra-terrestres devaient supporter la libération massive d'un virus « armageddon », destructeur pour l'ensemble de l'espèce humaine, et provoquant son extinction [film « Fight The Future »].

De leur côté, les aliens étaient capables de créer des hybrides clonés [épisodes 2x16 « Colony » et 2x17 « End Game »], mais étaient incapables de transformer un être humain en hybride, expliquant leur besoin d'un groupe d'humains collaborant avec eux.

Le deuxième versant du « Projet » concerne la mise en place des vecteurs du virus destiné à détruire la plus grande partie de l'humanité. Encore une fois, cette mission échoir au « Syndicat », qui a pour charge d'adapter les différentes armes biologiques envisagées aux biomes terrestres [épisodes 3x24 « Talitha Cumi » et 4x01 « Herrenvolk »].

L'archivage

Le programme d'archivage de la population mis en place à partir de la fin des années 1940 par le gouvernement américain,

et baptisé « purity control », fut dévoyé de sa mission originale par les hommes chargés de constituer cette gigantesque base de donnée, c'est-à-dire par les membres du « Consortium » eux-mêmes. Ces informations, constituées de dizaines de milliers de dossiers individuels, furent patiemment stockées depuis les années 1950 dans les immenses galeries souterraines d'une mine appartenant à la compagnie industrielle de Conrad S. Stughold [épisode 3x02 « Paperclip »].

Cette base de donnée permettait de sélectionner les humains compatibles avec les tests d'hybridation, et qui étaient enlevés par les E.B.E., précisément à ces fins. Duane Barry, Dana Katherine Scully ou encore Samantha Mulder, tous trois enlevés par les extra-terrestres, figurent dans ces archives [épisode 2x05 « Duane Barry » et 2x06 « Ascension »].

« Purity Control »

La « purity » est le fluide vital des aliens. C'est une sorte de liquide noirâtre aussi baptisé « huile noire », ou encore « cancer noir », qui doit s'immiscer dans le corps d'un hôte, afin de faire entrer celui-ci en phase de gestation et de permettre à l'alien de croître en se nourrissant du corps [épisodes 4x09 « Tunguska » et 4x10 « Terma »]. C'est cette « purity » qui doit être libérée massivement à la surface de la Terre afin de prendre pour hôtes tous les tenants de l'espèce humaine, excepté les hybrides. Le processus de croissance de l'alien à l'intérieur du corps humain détruit bien évidemment celui-ci à la fin de la phase de gestation [film « Fight The Future »].

La « Méthode »

La « Méthode » est une procédure de germline d'une singulière complexité médico-scientifique, donnée par les colonisateurs aliens au « Consortium », comme une contrepartie : Le syndicat devait les aider à créer une population d'hybrides humains-alien, qui pourraient se cacher dans n'importe quel environnement, et clonés à partir d'ovules humains et de biomatériaux aliens [épisode 1x23 « The Erlenmeyer Flask »].

La « Méthode » devait être la technologie permettant la création de clones, ainsi que le matériel génétique des aliens prélevé à partir d'un fœtus extraterrestre congelé. De son côté, le « Syndicat » devait aider les colonisateurs extra-terrestres, en créant une technique permettant de transformer une personne humaine en être hybride humain-alien comme ce fut le cas pour Cassandra Spender [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Abeilles et champs de maïs : les vecteurs

Le « Consortium », sous la houlette de Conrad S. Strughold, a multiplié l'implantation de champs de maïs transgéniques sur la surface du globe, par exemple aux Etats-Unis ou en Tunisie. Ces cultures sont transgéniques, car elles portent en elle « l'huile noire » ou « purity », autrement dit le fluide vital des E.B.E. [film « Fight The Future »]. Les abeilles élevées sous environnement contrôlé à proximité de ces champs butinant ainsi des plants infectés par la « purity », se transformant alors en

vecteur du virus extra-terrestre, transmissible par la moindre piqure [épisode 4x21 « Zero Sum »].

Une personne piquée se transforme immédiatement en hôte, et voit se développer en elle une E.B.E, ce qui provoque une mort à court terme. De telles expériences ont été tentées à plusieurs reprises un peu partout sur la planète, notamment aux Etats-Unis, et plus exactement au sud Texas, le groupe dissimulant ces expériences derrière une prétendue réapparition du virus hanta [film « Fight The Future »].

La recherche d'un vaccin par le « Syndicat »

Lorsque le premier hybride humain-E.B.E. devait être achevé, le planning du « Projet » devait se mettre en place, et la colonisation commencer. C'est pour cette raison que le « Consortium » n'hésita pas à ponctuellement donner un violent coup de frein aux chercheurs les plus proches de l'objectif [épisodes 2x16 « Colony » et 2x17 « End Game »]. Le but secret du groupe reste la recherche d'un vaccin immunisant les humains contre « l'huile noire » [épisodes 4x09 « Tunguska » et 4x10 « Terma », ce qui nécessita encore énormément de tests et de recherches [épisodes 7x01 « The 6th Extinction » et 7x02 « Amor Fati »]. Le matériel primordial de cette recherche est ce fameux embryon délivré par les aliens, et qui devait uniquement servir à mettre au point la « Méthode ».

L'élimination du « Consortium »

En 1999, le « Consortium » acheva la réalisation du premier hybride parfait entre humain et extra-terrestre : ce secret ne pouvait être davantage caché aux E.B.E., ce qui signifiait que le compte à rebours de la colonisation allait démarrer, sans qu'un vaccin définitif contre « l'huile noire » n'est pu être développé [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

La plupart des membres parmi les plus éminents du « Consortium » se réunirent donc avec leurs familles afin d'être, comme convenu, récupéré par les E.B.E. avant la libéralisation sur Terre du virus. Mais il existait alors un groupe rebelle au « Projet » et au courant de celui-ci, qui fit capoter l'opération et détruisit quasiment intégralement le « Syndicat ». Devant ce retournement imprévu, le calendrier mis en place pour la colonisation devait à nouveau être retardé [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Les membres du « Consortium »

Le nombre de personnes qui ont travaillé pour le « Consortium », ainsi que leurs identités, ne sont pas aisément identifiables. La longue période d'existence de ce groupe occulte, la variété de ses appuis et ressources, ainsi que la nature de leurs activités expliquent ce fait.

Il est néanmoins certain que de nombreux scientifiques de guerre nazis récupérés durant l'opération « Paperclip » en firent parti, tel que Albert Bronschweig

et Alvin Kurtzweil [film « Fight The Future »] ou encore le professeur Zama [épisodes 3x09 « Nisei » et 3x10 « 731 »] et le neurologue Viktor Klemper [épisode 3x02 « Paperclip »] : ces hommes de science furent responsables de tous les développements bio-médicaux du « Projet ». La participation d'équipes japonaises est également à noter [épisode 3x09 « Nisei » et 3x10 « 731 »].

D'éminents membres du gouvernement américain, comme William Mulder, travaillant au Département d'Etat [épisode 3x02 « Paperclip »] participèrent également au « Projet » en tant que membres à part entière du groupe. Ils permirent de dissimuler la vérité aux yeux des autorités et du grand public, en constituant un véritable « Etat dans l'Etat ». D'influents personnalités qu'il est difficile de situer dans une quelconque hiérarchie eurent pour charge d'effectuer les opérations les plus « sensibles » afin de préserver l'intégrité du secret sur les activités du « Syndicat », comme « L'Homme à la cigarette », alias C.G.B. Spender [épisode 4x07 « Musing of a Cigarette Smoking Man »], qui semble être l'exécutant des basses-œuvres du groupe. Par ailleurs, celui-ci fait assez souvent appel à des « électrons libres » parfois difficilement contrôlables, tel que Alex Krycek, mercenaire travaillant en free-lance [épisode 2x04 « Sleepless »].

Le « Consortium » possédait également de nombreuses relations et ressources dans les grandes Agences Nationales, telles que la F.E.M.A. (Fédéral Emergency Medical Agency) [film « Fight The Future »], le F.B.I. (Fédéral Bureau of Investigation) via des agents infiltrés tels

que Jeffrey Spender, fils de « L'Homme à la Cigarette », ou encore Diana Fowley [épisode 5x20 « The End »]. De grandes organisations internationales, comme l'O.N.U. (Organisation des Nations Unies) dont le siège est à New York, semblent également des ressources mises à profit par l'organisation, par le biais de Marita Covarubias par exemple [épisode 4x01 « Herrenvolk »].

Le « Consortium » est également un amalgame mal défini de personnalités intégrées à divers groupement d'intérêt difficilement identifiables. Ainsi, il semble exister un « Comité » dirigeant l'organisation, se réunissant régulièrement dans un immeuble de New York, sur la 46ème rue [par exemple épisodes 3x02 « Paperclip » et 6x12 « One Son »]. Ses membres ne sont pas tous clairement nommés, comme par exemple « L'Homme bien manucuré », manifestement citoyen du Royaume-Uni, ou encore le « Premier Ancien », le « Second Ancien », et le « Troisième Ancien » apparaissent comme des hommes probablement puissants, sans que l'on puisse donner davantage de précisions. Seul un homme, qui apparaît comme le leader potentiel du « Syndicat », est nettement identifié : il s'agit de Conrad S. Strughold, industriel allemand ayant quitté son pays pour se réfugier en Tunisie [film « Fight The Future »]. Ce sont ses mines aux Etats-Unis, par exemple, qui abritent les dossiers d'archivage de la population américaine [épisode 3x02 « Paperclip »].

Les activités et pratiques du « Consortium » ne facilitent pas une quelconque classification de la hiérarchie du groupe, et nombre de mystères sont encore à

éclaircir.

Entités Biologiques Extraterrestres

Les E.B.E. (Entités Biologiques Extraterrestres) qui apparaissent sur Terre ont 3 stades de vie bien différenciés. Ils interagissent avec les humains en prenant le contrôle de leurs corps, ou alors en prenant l'apparence d'êtres humains. Ils peuvent aussi revêtir une forme dangereuse pour les hommes.

Le stade « huile noire » ou « purity control »

La première est « l'huile noire », ou « cancer noir », ou encore « purity ». L'huile noire était originellement connue par le « Syndicat » comme une force contrôlant les humains, une forme biologique pouvant prendre contrôle du corps à partir de l'épiphyse dans le cerveau. La seule preuve visible d'infection était un voile noir recouvrant les yeux [épisodes 3x15 « Piper Maru » et 3x16 « Apocrypha »]. Cette « huile noire » est une forme d'existence des aliens, un vecteur de transport, véritable fluide vital qui est douée « d'intelligence » et permet à ceux-ci de facilement coloniser n'importe quel environnement [épisodes 3x15 « Piper Maru » et 3x16 « Apocrypha »].

Le « Consortium », sachant que la Terre allait être colonisée, a décidé depuis longtemps d'aider les colons pour sauver leurs vies. Pendant tout ce temps, cependant, le groupe a repoussé le calendrier

d'invasion afin de créer un vaccin qui pourrait chasser « l'huile noire » de l'organisme humain, ou les prévenir de cette infection [épisodes 7x01 « The 6th Extinction » et 7x02 « Amor Fati »]. Une organisation Russe mal définie, adversaire de l'organisation américaine, a toujours un pas d'avance, testant son vaccin sur des « criminels » dans un goulag à Tunguska, en Sibérie [épisodes 4x09 « Tunguska » et 4x10 « Terma »]. Le vaccin était un projet secret du groupe dont les colons d'origine extra-terrestre ne devaient rien savoir. S'ils découvraient la chose, la date pour la colonisation allait être reculée. Les Russes ont à maintes reprises saboté les essais de « Syndicat » [épisodes 4x09 « Tunguska » et 4x10 « Terma »]. Finalement, une version « atténuée » du vaccin fut élaborée [film « Fight The Future »], et définitivement achevée il y a peu [épisodes 7x01 « The 6th Extinction » et 7x02 « Amor Fati »].

Il existe néanmoins une autre forme également baptisée « huile noire », qui semble avoir la même apparence et le même mode de fonctionnement, mais aux effets radicalement différents. Cette seconde version de ce vecteur apparaît lors du second stade de développement des E.B.E.

Le stade « alien féroce »

Cette seconde étape dans le cycle du colon extra-terrestre, dénommé stage « féroce », était une étape que le « Syndicat » ne connaissait pas jusqu'à une date récente [film « Fight The Future »]. Les colons ont gardé cela secret, parce que le révéler c'était également révéler la programmation de l'extinction de l'espèce humaine. Le « Consortium » ne connaissait

précédemment que « l'huile noire », qu'ils pensaient être une force contrôlante, et non dangereuse. La manifestation de ce second stade dévoile donc au groupe que les colons sont en train de mettre en place un projet incluant la destruction de l'espèce humaine, reléguée au rang de simple « matrice biologique » pour le développement de d'aliens hostiles [épisode 6x01 « The Beginning »].

Les aliens de type féroce possèdent comme fluide vital une autre version de « l'huile noire ». Celle-ci, dormante à très basse température, se réactive lorsque les conditions idéales sont réunies : l'intrusion d'un hôte dans son environnement, ainsi que l'élévation de la température. Le « cancer noir » prend alors le contrôle du corps hôte, et le transforme en matrice biologique, afin de développer une nouvelle enveloppe corporelle à l'alien [film « Fight The Future »]. Cette seconde mutation des E.B.E. est dite agressive parce que le résultat obtenu est un extraterrestre instinctif et féroce, dangereux pour l'espèce humaine. De surcroît, la « naissance » de la nouvelle enveloppe de l'alien provoque la mort irrémédiable de l'hôte, puisque le premier dissout les cellules du second pour achever son développement [épisode 6x01 « The Beginning »].

Cette nouvelle menace pousse les membres du « Syndicat » à achever le plus rapidement possible leur vaccin, ce qui se fera en deux étapes, tout d'abord une version atténuée [film « Fight The Future »], puis une version apparemment complète [épisodes 7x01 « The 6th Extinction » et 7x02 « Amor Fati »].

La version atténuée du vaccin a

montrée son efficacité contre « l'huile noire » du stade « féroce », lorsque le vaisseau spatial dissimulé sous les glaces de Wilkes Land, en Antarctique a été totalement vacciné, provoquant sa fuite [film « Fight the Future »].

Le stade « gris docile »

Le troisième et dernier stade de développement des aliens est dénommé « gris dociles » : après une dernière mutation, les aliens féroces muent en aliens de teinte grisâtre, à l'apparence docile [épisode 6x01 « The Beginning »]. C'est seulement à ce stade ultime que « l'huile noire », force vitale de ces E.B.E., peut devenir une substance intelligente et contrôlante.

Cette forme d'E.B.E. apparaît assez souvent dans des rencontres du troisième type, comme avec les membres du « Consortium » en de multiples occasions [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Hybrides extra-terrestres clonés

Les E.B.E. ont mis au point des hybrides clonés d'êtres humains, mais aux caractéristiques physiques imparfaites. Ceux-ci étaient destinés à préparer la colonisation en se mêlant à la population, à divers postes clés, comme ce fut le cas des « Grégor », clones installés dans des postes clés des grands hôpitaux du nord est des Etats-Unis, et chargés d'élaborer à partir de fœtus humains combinés avec de l'ADN d'alien des hybrides parfaits [épisodes 2x16 « Colony » et 2x17 « End Game »].

La réalisation de ces hybrides est longtemps resté un échec, ou a été volontairement ralentie par le « Consortium » afin de retarder le calendrier d'invasion, et de peaufiner l'élaboration d'un vaccin contre « l'huile noire » [épisode 1x23 « The Erlenmeyer Flask »].

Le but ultime des E.B.E. reste l'élaboration d'un hybride humain/extra-terrestre parfait, ce qui permettrait d'achever les préparatifs de la colonisation.

Hybrides humains/extra-terrestres

Le « Syndicat » aide les Colons de plusieurs manières, en échange de sa survie et de celles des familles des membres du groupe. Ils ont travaillé sur un projet surnommé la « Méthode » dans le but de créer des hybrides à partir d'ADN humain et extra-terrestre [épisode 1x23 « The Erlenmeyer Flask »]. Ces hybrides seraient ainsi immunisés contre « l'huile noire » et seraient alors capables de diriger les préparations pour la colonisation, servant comme esclaves après la colonisation.

Les hybrides ont plusieurs caractéristiques particulières malgré leur apparence humaine. Avant tout, ce sont des clones. Il y a peut-être un bon nombre d'hybrides « originaux », mais la plupart sont clonés à partir de ces hybrides [épisode 2x17 « End Game »].

Les premiers essais pour créer un hybride furent réalisés en compagnie des Japonais dans le « Camp 731 » à

Manchukuo, et des scientifiques Allemands durant « l'Opération Presse-Papier » après la Deuxième Guerre Mondiale. Ces essais furent un échec. Les Japonais ont essayé de faire un hybride non-autorisé et le sortir des États-Unis en cachette. Ces hybrides, connus sous le nom de « marchandise » [épisodes 2x25 « Anasazi », 3x01 « The Blessing Way » et 3x02 « Paerclip »], ressemblaient aux extra-terrestres conventionnels avec leurs larges têtes et leurs gros yeux noirs (gris dociles). Cependant, ils avaient la marque de vaccination de la variole sur leurs bras gauches, ce qui révélait qu'ils étaient à moitié humain. La plupart d'entre eux ont péri. La raison de ces échecs est que ces créatures étaient fabriqués à partir d'A.D.N. extra-terrestre volé, provenant d'OVNIs écrasés et d'extra-terrestres matures. Les nouveaux hybrides ont été fabriqués à partir de l'embryon fournit directement par les E.B.E., après que le pacte fut scellé avec les membres du « Consortium » [épisodes 3x09 « Nisei » et 3x10 « 731 »].

Les hybrides clonés ont un sang vert car ils proviennent d'un même tissu extra-terrestre appelé « Purity Control ». Ce nom est aussi celui du projet de clonage. Ce tissu a une paire de base de surplus dans son ADN, deux extra bases nitrogéneuses qui ne peuvent être retrouvées ailleurs dans la nature. Le tissu ou le sang agit comme un acide et peut libérer dans l'atmosphère un virus mortel pour les humains qui s'approchent de cette substance. Ce virus mortel épaissit le sang, provoquant la mort du sujet, mais les effets peuvent être inversés si la victime est plongée dans l'eau froide : il s'agit d'un rétrovirus [épisodes 2x16 « Colony » et 2x17 « End Game »]. En fait, les hybrides peuvent respirer sous l'eau et sont résistant au froid. Il est

extrêmement difficile de les tuer. Ils ne peuvent pas se noyer ni rentrer dans un état d'hypothermie, encore moins se blesser lors d'une chute de plusieurs étages. L'origine de la "Purity Control" est un embryon extra-terrestre de type « docile » [épisode 1x23 « The Erlenmeyer Flask »].

Les enfants des membres du Syndicat ont été enlevés en échange de l'embryon extra-terrestre qui allait donner le tissu pour l'hybridation. William Mulder, qui était impliqué dans le « Projet », refusait de laisser sa fille Samantha de se faire enlever pour le programme de clonage comme les autres enfants des membres du « Syndicat ». Les enfants devaient revenir sous la forme d'hybrides expérimentaux réalisés par les extra-terrestres et William Mulder était assuré que sa fille allait ainsi survivre à la colonisation [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Cassandra Spender, l'ex-femme de « l'Homme à la Cigarette », a été enlevée la même nuit que Samantha Mulder, soit le 27 novembre 1973. Toutes les deux, ainsi que d'autres personnes, furent utilisées comme cobayes par le « Syndicat » pour obtenir un hybride. Ils étaient d'abord emmenés aux extra-terrestres, puis aux scientifiques du « Consortium » qui faisaient les expériences dans des wagons de train, mobiles, discrets et difficilement repérables. Les femmes ont reçu des hormones pour stimuler la production d'ovules qui furent utilisées lors des opérations de clonage. Ceci les empêchait d'avoir des enfants. Scully a été « vidée » de ses ovules. Elle apprit plus tard qu'elle a « eu » une petite fille, même si elle n'était en fait qu'un hybride « manqué » [épisodes 5x05 « Christmas Carol » et 5x07 « Emily »].

L'hybridation a un effet secondaire unique : elle guérit les êtres humains de toutes maladies (comme la paralysie de Cassandra). Les blessures se referment comme par enchantement. Les expériences avec la « purity control » ont été réalisées sur des personnes malades. Jusqu'à très récemment, le « Syndicat » n'a pas été capable de créer un hybride totalement immunisé contre « l'huile noire », ce qui explique pourquoi la colonisation n'a pas encore débutée [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »]. La destruction du « Consortium » par des aliens rebelles au « Projet », ainsi que l'élimination de Cassandra Spender par ceux-ci retarde définitivement la colonisation.

Les mercenaires extra-terrestres

Les opérations de clonage étaient surveillées de prêt par les E.B.E., qui dépêchaient sur place des mercenaires, ou « bounty hunter » (chasseur de prime), chargés de rapporter les avancées du « Projet », d'éliminer les chercheurs déviants, et surtout chargés de surveiller attentivement les membres du « Consortium ».

Il y en a plus d'un, mais ils possèdent tous les mêmes caractéristiques. Le Mercenaire type est exactement comme un clone, mais possède également le pouvoir de détecter et de guérir les maladies des humains, et se métamorphoser (se « morpher ») pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. En fait, les hybrides parfaits démontrent une habileté limitée à faire cela.

Le Mercenaire peut seulement se faire tuer avec une blessure à la nuque : la meilleure façon de le tuer, c'est avec un pic ou stylet. C'est le même instrument que le Mercenaire utilise pour éliminer les clones « déviants » et menaçants le « projet ». Cette arme est très importante pour le « Syndicat », puisque la personne qui détient le stylet peut tuer le Mercenaire. Il semblerait que le stylet puisse également être utilisé pour chasser l'huile noire de l'hôte humain. Le résultat est la mort du sujet.

Les rebelles extra-terrestres

Il existe un dernier groupe d'E.B.E. présent sur terre, en conflit avec le groupe de colonisateurs. Les objectifs de ce nouveau groupe restent obscurs, mais il apparaît qu'ils luttent contre le « Projet » de façon violente.

Ils semblent posséder la capacité de se « morpher », tout comme les mercenaires, mais d'une façon différente, c'est-à-dire en utilisant l'équivalent de masques de nature biologique. Ils possèdent manifestement les mêmes caractéristiques que les clones, mais se cousent la bouche, les yeux et les oreilles afin de ne pas être contaminés par « l'huile noire » [épisodes 5x13 « Patient X » et 5x14 « The red and the black »].

Leurs actions vont toutes à l'encontre du « Projet », et ils luttent aussi bien contre le « Syndicat », qu'ils vont piéger et détruire en grande partie en 1999, que contre les colons. Ils n'hésitent pas à détruire leurs adversaires par le feu, qui semble seul, hormis le Stylet, capable de détruire totalement un corps infecté par la

« purity » [épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Les « super-soldats »

Les *super-soldats* sont au départ des gens du commun enlevés et métamorphosés en hybrides humains-extraterrestres via une contamination par l'Huile Noire.

Généralement ces abductés ne sont pas choisis au hasard par les Gris. Ils sont enlevés en fonction de leur position hiérarchique puis rendus afin que les Gris soient infiltrés partout au sein du gouvernement à travers ces *super-soldats*. Ce sont ces hybrides infiltrés qui feront tout pour préparer la colonisation en 2012.

En fait, cette méthode de colonisation a toujours été appliquée aux autres planètes. Même si l'on peut croire au départ que c'est un plan B ; c'est en fait le contraire.

En 1947, le gouvernement apprend à Roswell que les Gris ont l'intention de nous coloniser via ces *super-soldats* enlevés directement sur Terre. Les premiers apparaissent certainement avant-même cette date, puisque les Mayas connaissaient déjà la date de l'invasion, et les Anasazi disparaissaient enlevés par eux alors que les survivants se cachaient dans la magnétite. L'embryonnaire Syndicat demande alors aux E.B.E. de signer le pacte que nous savons : hybrides, ovules prélevés, tentative secrète de fabriquer un vaccin, etc... Voilà pourquoi on n'entend pas tout de suite parler de ces *super-soldats*.

Néanmoins, pour faciliter la création de ces *super-soldats*, des infiltrés au sein du gouvernement mènent en secret, dès les débuts de la guerre froide, une méthode de

propagation facilitée d'agents chloraminiques dans l'eau potable visant à transformer les enfants de femmes enceintes en *super-soldats* [épisodes 8x13 « Per Manum » et 9x01-02 « Nothing Important Happened Today »].

S'il n'y a pas tout de suite de *super-soldats* actifs, c'est que les Gris, pour la première fois, abandonnent leur traditionnelle méthode de colonisation et collaborent avec le Syndicat. Le Syndicat sait depuis 1947 que 2012 sera l'année fatidique. Il ne cherche donc pas à sauver l'humanité, mais bien sa peau avant tout. Il demeure un tout petit espoir vis à vis du vaccin mais seuls Bill Mulder et « L'Homme bien manucuré » semblent s'en préoccuper. Le Syndicat manipule Kurtzweil en lui donnant de fausses dates d'invasion pour le faire tourner en ridicule. Il tente ensuite d'accélérer la colonisation mais les Gris ne viennent pas au rendez-vous car ils n'ont pas l'intention de modifier leur planning. Au moment où le Syndicat meurt, anéanti par les Rebelles, les Gris relancent leur habituel projet d'invasion par le biais des *super-soldats* infiltrés [film « Fight The Future », et épisodes 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »].

Le fils de Mulder et Scully

Selon Alex Krycek [épisode 8X21 « Existence »], l'enfant de Mulder et Scully est un « miracle ». Qui dit miracle dit divin. Or rappelons que toutes les factions extra-terrestres ne sont que les différentes manifestations (ou mutations) d'un seul et même virus. Leurs importantes divergences sont idéologiques, pas biologiques. Il y a au moins trois voire quatre factions :

- les Colonisateurs ;
- les Rebelles ;
- la Souche Originelle [comme l'Huile Noire contenue dans le météore de 4X09 « Tunguska » ou le minerai de 8X21 « Existence » et 9X06 « Trust No1 »] ;
- les Incarnés [Ange ou Nomades de 7X11 « Closure »] ; version divine des E.B.E. peut-être en fait identiques à la Souche Originelle (d'où son nom de Purity).

Le virus peut aussi interagir avec des plantes, des animaux et des hôtes minéraux. Ainsi, les vaisseaux et les artefacts sont des exemples d'unions parasitaires et symbiotiques avec un minerai, tout comme les abeilles pour le règne animal et le maïs pour le règne végétal [épisode 4x01 « Herrenvolk », film « Fight The Future » et épisodes 6x22 « Biogenesis » et 7x01-02 « Sixth Extinction »].

À l'origine, le virus arriva sur Terre sous forme de météores. Ceux-ci contenaient à la fois l'Huile Noire et le Minerai. L'Huile Noire est mobile, pas le Minerai. Et comme le virus n'est pas aérien, seule l'Huile Noire a la possibilité d'infecter un hôte par elle-même. Le Minerai peut être un vecteur lui aussi s'il est introduit dans un corps biologique mais cette mutation symbiotique n'est possible que si l'hôte porte en même temps un élément minéral quelconque (comme une prothèse chirurgicale ou une vertèbre par exemple).

Le Syndicat (du moins une partie de celui-ci) détourna le projet pour créer un hybride viable qui soit prétexte à obtenir des E.B.E. des spécimens biologiques et technologiques qui leur permirent de créer en cachette l'arme de destruction massive que sont les *super-soldats*. L'autre faction

du Syndicat (celle de Bill Mulder, WMM, X, Deep Throat, etc.) voulait quant à elle créer un vaccin qui sauve l'humanité de l'infection.

Or en fait, l'infection par le virus n'est pas une mauvaise chose à condition que celui-ci ait été correctement incorporé à la physiologie humaine, c-à-d de façon symbiotique et non pas parasitaire. Ceci requiert une mutation physiologique des deux organismes (sans quoi le cerveau est atteint, ce qui tue du coup le virus et l'hôte). Une fois le virus correctement introduit, l'hôte bénéficie de toutes ses capacités comme la longévité, la possibilité de se régénérer, de lire dans les pensées, etc. William est le premier exemple réussi de cette symbiose [et peut-être aussi la petite fille de l'épisode 9x06 « Trust No1 », le pendant femelle de William]. En conséquence, il ne serait pas seulement le sauveur de l'humanité mais serait aussi salutaire pour les E.B.E.

Le cas précédent de Gibson Praise [épisodes 5x20 « The End », 6x01 « The Beginning », 8x01 « Within » et 8x02 « Without »] reste une énigme. Il est un spécimen de mutation apparemment spontanée (?), tandis que Cassandra Spender [épisodes 5x13 « Patient X », 5x14 « The Red & The Black », 6x11 « Two Fathers » et 6x12 « One Son »] est le résultat de manipulations génétiques. William est donc le premier mutant de la « deuxième génération » si l'on considère que Mulder et Scully ont eux-mêmes subi des expériences génétiques [pour Scully voir 2x06 « Ascension », 2x08 « One Breath » et 4x14 « Memento Mori » ; pour Mulder voir 4x09 « Tunguska », 4x10 « Terma », 7x01 « The Sixth Extinction I », 7x02 « The Sixth Extinction II : Amor Fati » et 7x22 « Requiem »].