



FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION (FBI)

DEPARTEMENT DE LA JUSTICE



Le petit guide de l'Agent Spécial

Formation et recrutement:

Les candidats à l'entrée au FBI doivent être âgés de 23 à 37 ans, être de nationalité Américaine, et être titulaires d'un diplôme de 4^{ème} année universitaire (essentiellement de droit, de comptabilité ou de langue, mais ce n'est pas indispensable). Des dérogations sont prévues pour les non-diplômés (avec trois ans d'études supérieures minimum tout de même) pouvant se prévaloir d'une expérience professionnelle d'au moins trois ans (en clair, un équivalent licence avec une expérience de trois ans en entreprise peut être recruté par le FBI). Les métiers recevables sont variés, comme le prouve cette liste non exhaustive : comptable, traducteur, scientifique, écrivain, technicien en électronique ou en communication, programmeur informatique, ingénieur, technicien de laboratoire, professions parajuridiques, secrétaire, dactylo, clerk de notaire, électricien, charpentier, policier, militaire... (il y a même des "transfuges" d'autres agences gouvernementales, en particulier la DEA et l'ATF)



Après une batterie de tests écrits, le candidat sélectionné subit un entretien avec un jury; s'il est retenu, il sera ensuite soumis à une enquête minutieuse: examen du casier judiciaire, de ses comptes bancaires, de son cursus scolaire... ainsi qu'à une visite médicale complète comprenant un test de dépistage de stupéfiants et des examens psychologiques (ainsi qu'un interrogatoire sous détecteur de mensonges).

A l'issue, il intègre le programme de formation des Agents Spéciaux d'une durée de 16 semaines à l'Académie du FBI à Quantico (base des Marines de Virginie); composé de 645 heures d'enseignement, elle s'articule autour de quatre grands axes:

- Enseignement Général (droit, psychologie, médecine légale, ainsi que tous les aspects de la criminalité: drogues, armes, crime organisé, délinquance financière, terrorisme, espionnage...)
- Armes à Feu (armes de poing essentiellement, mais aussi fusils à pompe et armes d'assaut)
- Education Physique (et techniques de self-défense)
- Techniques d'Investigation (exercices "live" et mises en situation)

La fin de cette formation est sanctionnée par une cérémonie de remise des diplômes en présence du Directeur du FBI. L'agent est alors normalement affecté dans un Bureau Régional pour une période d'essai de deux ans où il reçoit une formation pratique sur le tas. Périodiquement, il aura la possibilité de retourner à l'Académie pour parfaire ses connaissances.

Quelques précisions:

- Le FBI n'est pas une force de police en tant que telle; il n'intervient que lorsque les lois fédérales sont violées, et même si les autorités locales lui doivent assistance, ses compétences sont strictement définies (si un agent du Bureau enfreint la loi sans raison, il peut être arrêté par ces mêmes autorités et emprisonné...).

- Le FBI n'intervient pas systématiquement en cas de violation des lois fédérales ou constitutionnelles; il agit sur ordre du Bureau du Procureur Général de l'Etat (à la demande des autorités locales bien souvent), du Congrès, voire du Président des Etats-Unis lui-même.

- Le FBI agit plutôt comme "équipe de soutien" des autorités locales qui font appel à ses services; il apporte son savoir-faire et ses compétences pour dénouer une situation qui entre dans le champ de ses attributions; il ne prend que rarement la tête des enquêtes locales sauf dans certains cas difficiles (prises d'otages, kidnapping et autres tueurs en série).

- Les codes vestimentaires stricts de l'Administration Hoover n'ont plus cours au sein du FBI (hormis peut-être encore au Quartier Général du FBI à Washington D.C.); les agents de terrain peuvent porter ce qui leur plait, pourvu que ce soit adapté à la mission en cours et dans la limite de la décence... (mais nul besoin d'adopter la tenue des Men in Black, ni le style Mulder & Scully...)

- Les Agents Spéciaux du FBI ne peuvent procéder à une arrestation que dans le cadre de l'affaire dont ils ont la charge.

- En cours d'investigation et eu cours des arrestations, ils doivent s'identifier au préalable en présentant leur badge officiel.



Salaires et indemnités:

Un Agent Spécial stagiaire commence au niveau **GS-10** sur l'échelle de salaire du gouvernement Américain, ce qui représente un salaire annuel de **40.000 \$**.

Rapidement (et s'il ne commet pas de fautes au cours de sa période probatoire de deux ans), il passe à l'échelon **GS-11** qui correspond à un salaire de **43.000 \$**; chaque année passée dans cet échelon lui accorde une augmentation de 1.000 \$.

Au terme d'environ quatre années de service, la plupart des Agents Spéciaux passent à l'échelon **GS-12** qui débute à **47.000 \$** et augmente de 1.500 \$ par an durant les quatre premières années; ensuite des augmentations similaires ont lieu tous les deux ans.

En plus de leur salaire, les Agents Spéciaux reçoivent un supplément de traitement de 25% pour "Heures Supplémentaires Administratives impossibles à contrôler".

Un agent débutant touche donc 50.000 \$/an en début de carrière et atteint rapidement (dans les 4 ans) près de 60.000 \$.

(Pour information, à l'autre bout de l'échelle, un Directeur Adjoint débute à plus de 118.000 \$/an, sans compter le supplément de 25% que touchent tous les agents du FBI...)

Enfin, les employés du Bureau peuvent prétendre à toucher leur pension de retraite lorsqu'ils atteignent 50 ans ou 20 années de service (qui est bien sûr fonction du nombre d'années de service).

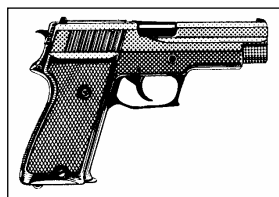
Équipement et Armement des Agents Spéciaux:

En plus du **badge officiel** orné de l'insigne du FBI et d'une **paire de menottes**, les Agents Spéciaux reçoivent chacun en fin de cycle de formation un **gilet pare-balles léger de classe IV** adopté à leur morphologie et conçu de manière à pouvoir être porté sous les vêtements avec un minimum de gêne pour le porteur.

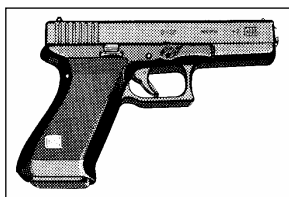


Suite à une fusillade ayant entraînée la mort de plusieurs agents du FBI à Miami vers la fin des années 80, les services techniques du Bureau s'associèrent à Smith & Wesson afin de concevoir une munition intermédiaire entre le 9mm. Parabellum (dont le pouvoir d'arrêt était jugé insuffisant) et le .45 ACP (munition lourde et encombrante limitant la capacité des chargeurs). De cette collaboration naquit le .40 S&W, rapidement adopté par le FBI, et qui commence à se répandre au sein de nombre d'agences gouvernementales.

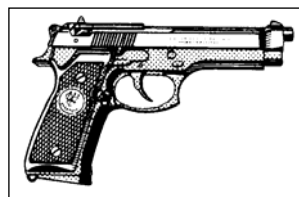
A la sortie de sa formation initiale, l'agent stagiaire se voit proposer le choix entre quatre pistolets automatiques en calibre .40 S&W comme arme de service:



SIG-Sauer P226



Glock 22



Beretta 96



Smith & Wesson M40

Les Agents Spéciaux ont également la possibilité d'acheter leur propre arme de service si le calibre ne leur convient pas (ce doit être obligatoirement un pistolet automatique de marque Beretta, SIG-Sauer, Glock ou Smith & Wesson) et dans l'un des deux autres calibres autorisés par le Bureau: le 9mm. Parabellum ou le .45 ACP (il s'agit notamment des Beretta 92-F, Glock 17 ou 21 et des Smith & Wesson M59 ou M69); ils conservent néanmoins l'arme en .40 S&W fournie.

Les instructeurs de tir conseillent également bien souvent aux stagiaires de disposer sur le terrain aussi souvent que possible d'une seconde arme de secours (autrement dénommée "arme de la dernière chance"): soit un petit PA de même calibre que l'arme principale (H&K P7M10 ou P7M13, Smith & Wesson ASP, voire Walther PPK), ou un revolver "de poche" qui restera fiable en toutes circonstances (Colt Commando ou Smith & Wesson M36 ou M38).

Les Bureaux Régionaux disposent d'une armurerie destinée à fournir aux cellules confrontées à la criminalité dangereuse des armes de soutien (ces équipes emmènent alors bien souvent dans le coffre de leur véhicule de fonction un ou des fusils à pompe, voire des pistolets-mitrailleurs ou fusils d'assaut en cas d'intervention "musclée").

- Fusils à Pompe: Ithaca M37 LAPD, Remington M870, voire Franchi SPAS-12 (avec ou sans lampe tactique)
- Pistolets-Mitrailleurs: H&K MP5A3, voire H&K MP5K (avec ou sans lampe tactique)
- Fusils d'Assaut: CAR-15, voire parfois des M16A2

Professions en terme de jeu:



✓ **Agent Spécial du FBI:**

L'Agent Spécial par excellence, près des ¾ du personnel du Bureau font partie de cette "catégorie". Ceci représente également le "socle commun" que suivent, sauf cas exceptionnel, tous les agents de l'agence avant de se spécialiser (voir ci-dessous).

> Compétences liées: **Armes de Poing** (50% mini), **Arts Martiaux** (25% mini - Jiu Jitsu, Karaté ou Close Combat) Baratin, Comptabilité, **Conduire Automobile** (40% mini), Criminologie, **Droit** (50% mini), Ecouter, Electronique, Informatique, Langue Etrangère, Psychologie, Trouver Objet Caché + éventuellement Armes d'Epaule (Fusil) ou Armes d'Assaut (Mitraillette)

Spécialisations au sein du FBI:

Ces spécialisations sont parfois ouvertes aux nouveaux agents dès leur entrée au FBI (Criminologiste pour un scientifique par exemple), mais bien souvent, elles nécessitent plusieurs années "de terrain" avant d'être accessibles.

➤ **Expert en Criminologie:**

Probablement issu d'une filière scientifique voire médicale, cet agent œuvre pour la Division des Laboratoires (dont le siège, le Laboratoire Criminel d'analyse médico-légale, se trouve au cœur même du QG du FBI à Washington D.C.); la plupart des Bureaux Régionaux disposent également d'un Laboratoire dédié aux analyses sommaires médico-légales (autopsie, relevé de traces et d'empreintes, etc...).

Pré requis: Biologie, Chimie, Criminologie, Médecine (& Chirurgie éventuellement), Pharmacologie, Zoologie
L'une de ces compétences doit être au moins à 60% et deux autres à 40% pour pouvoir prétendre à un poste d'expert (Criminologie et Médecine étant les plus prisés)

➤ **Expert en Informatique:**

Opérant également pour la Division des Laboratoires, et même si la plupart sont des personnels civils extérieurs employés pour leurs compétences techniques, ils fournissent l'assistance technique et informatique aux unités de terrain (notamment par le biais du CART, ou Equipe d'Analyse et de Réaction Informatique).

Pré requis: Contrefaçon, Cryptographie, Electronique, Informatique, Physique
L'une de ces compétences doit être au moins à 60% et deux autres à 30% pour pouvoir prétendre à un poste d'expert (Informatique et Electronique étant les plus prisés)

➤ **Spécialiste des crimes psychologiques (Profiler):**

Cet agent a bien souvent suivi des études préalables en psychologie, voire en psychiatrie, et montre un intérêt, voire un attrait, pour la "traque" des tueurs en série et autres tueurs pathologiques. Il dépend de la Section des Crimes Violents de la Division des Enquêtes Criminelles, et de l'Unité de Science du Comportement rattaché à l'Académie de Quantico. C'est certainement la spécialité la plus dure à intégrer, car elle nécessite à la fois des acquis théoriques et historiques du phénomène, et une expérience pratique bien souvent traumatisante.

Pré requis: Anthropologie, Criminologie, Psychanalyse, Psychologie (60% mini)
En outre, l'une de ces compétences doit être au moins à 40% (hormis Psychologie bien sûr)

➤ **Membre d'un SWAT du FBI (ou du HRT):**

Le FBI dispose d'unités spécialisées destinées à fournir une assistance en cas de "coup dur", ce sont les fameux SWAT (Special Weapons And Tactics, groupes d'intervention), et le HRT (Hostage Rescue Team, Equipe de Sauvetage d'Otages), une unité spécialisée dans la négociation avec les preneurs d'otages et la libération "musclée" de ceux-ci en cas d'échec. Ces unités sont rattachées au CIRG (Groupe de Réaction aux Incidents Critiques) basé à Quantico. Pour pouvoir postuler à l'entrée d'une de ces unités d'élite, il faut répondre à de nombreux critères à la fois physiques et psychologiques (*en terme de jeu, une FOR et une CON de 12 minimum sont requis, et une SAN de 40 pour ne pas être recalé aux tests psychologiques...*)

Pré requis: Armes de Poing (60% mini), Arts Martiaux (50% mini - Jiu Jitsu, Karaté ou Close Combat)
+ une des compétences suivantes à 70%: Armes d'Epaule (Fusil) ou Armes d'Assaut (Mitraillette)
+ deux des compétences suivantes à 40%: Discrétion, Ecouter, Grimper, Sauter, Se Cacher, Trouver Objet Caché