

comme si elles avaient été prises les unes à la suite des autres et pas à des années d'intervalle. Hubert ne parle jamais des célébrités qui sont venues au Club ni de ce qu'elles y ont laissé. Mais de temps à autre, une nouvelle photo fait son apparition sur le mur.

Aujourd'hui le Club est l'hôte de jeunes groupes prometteurs qui s'y produisent tous les mercredis soirs. Si le Club leur propose un deuxième passage, un contrat d'enregistrement ne tarde pas à suivre. Le Club est devenu un porte-bonheur, un test pour les meilleurs groupes de New York. Le groupe maison, *Charnel Dreams*, se produit le week-end. Dirigé par Anton Merriweather, il a acquis une certaine notoriété l'année passée, sa chanson *Come Again* étant passée à plusieurs reprises sur des radios universitaires. Merriweather est un proche associé de Hubert et ce dernier est crédité comme manager de *Charnel Dreams* sur leur premier album.

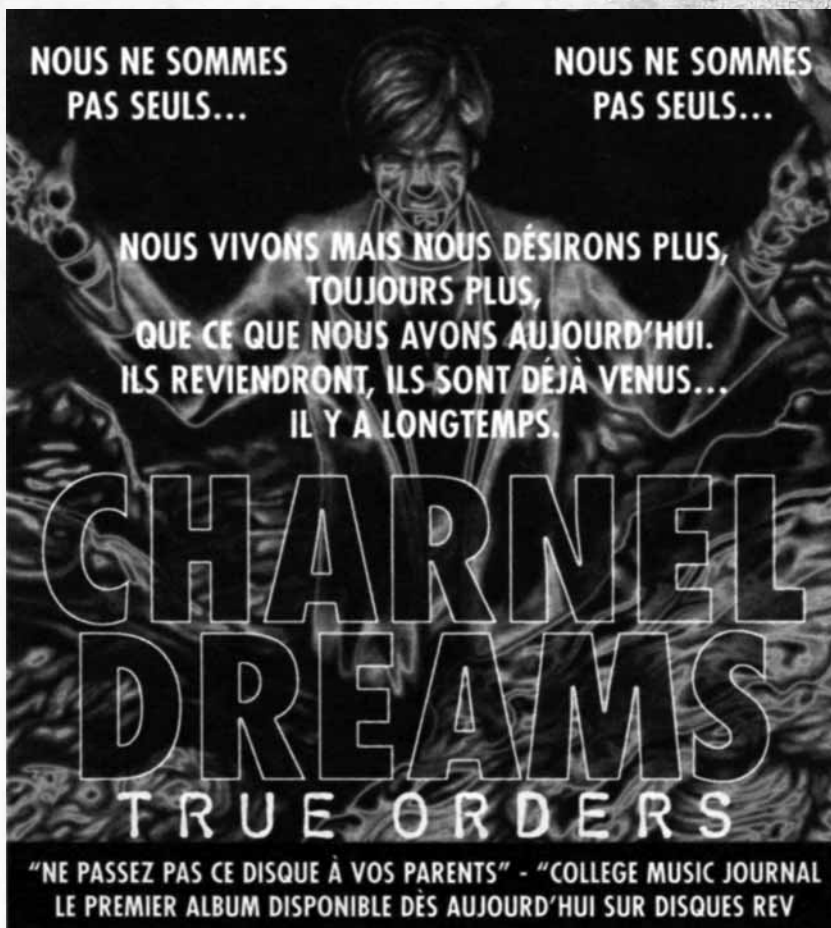
Les pièces inférieures

Bien à l'écart du club lui-même, derrière deux portes banales, sans signes distinctifs, se trouvent les pièces inférieures, le *Vrai Club Apocalypse*. Un escalier descend sur trois étages, chacun d'eux offrant trois portes simples et ces neuf portes mènent à plus de vingt pièces, certaines étant des suites privées abritant les tractations imprévisibles entre clients occultistes, d'autres des choses moins avouables. Certaines pièces de ces suites ont le sol carrelé et pourvu de gouttières pour faciliter le nettoyage après quelque incident ayant entraîné des taches. Une partie (derrière la porte du milieu au deuxième sous-sol) comporte une salle de danse annexe, équipée d'un bar, qui ne sert que le week-end (pour des soirées privées) pour une cinquantaine de personnes au plus. Après sa prestation dans le Club, *Charnel Dreams* y descend pour jouer jusqu'à l'aube au profit d'une clientèle très choisie, issue du gratin de l'occultisme new-yorkais.

L'escalier s'abîme en une lente spirale au long de laquelle le plâtre bon marché laisse place à de la vieille pierre, plus vieille même que New York. Il descend plus bas que le troisième sous-sol mais le passage au-delà est barré par une corde de soie que nul ne franchit sans y avoir été invité. Et là, quelque part, se tient le bureau de Robert Hubert, et peut-être celui du véritable propriétaire.

Selon certaines rumeurs, l'Affaissement faisait partie d'un plan soigneusement agencé pour décourager quiconque de creuser à cet endroit, rendu constructible en 1941. Tout demeura à l'abandon durant une dizaine d'années avant qu'un acheteur ne se manifeste et n'y fasse construire. Peut-être y avait-il là un temple souterrain, ce qui expliquerait le réseau de salles apparemment très anciennes sous le Club, qui abrite le bureau de Hubert.

On ne sait pas si d'autres que Hubert et Merriweather ont accès aux salles situées sous



le troisième sous-sol mais il est arrivé qu'on voie les deux hommes sortir dans la station de métro de la 96^{ème} rue, par une petite porte verte verrouillée donnant sur les voies, ce qui laisse à penser que les tunnels s'étendent sur près d'un kilomètre. Cette station est réputée hantée et pour cela, les drogués et les clochards l'évitent. Selon certaines rumeurs, on peut y entendre des « choses » dans les tunnels, aboyant et hurlant au cours des nuits de pleine lune. Au cours des onze dernières années, treize personnes y sont mortes dans des « accidents ».

Le Club et la Destinée

Robert Hubert est membre de la Destinée, même s'il s'agit probablement d'un titre plus honorifique que réel. Le Réseau le connaît sous le nom de Belial et ses pouvoirs magiques sont réputés formidables. « Belial » est peut-être un titre plutôt qu'un nom, que d'autres ont pu porter avant l'apparition de Hubert dans les années 60. Anton Merriweather est le bras droit de Hubert et fait partie des Seigneurs : il est le Seigneur du Sommeil.

La Destinée a souvent recours aux salles inférieures du Club Apocalypse, endroit sûr pour les réunions et les rituels, même si les Seigneurs s'y montrent rarement (à l'exception de Merriweather) car ils préfèrent éviter d'y amener leurs contacts criminels. La Destinée traite ses affaires occultes au Club, pas ses affaires criminelles.



U. S. Marshals Service

(Marshals des États-Unis)

Département de la Justice

Date de fondation :
1879

Mission originelle :
Faire respecter les lois fédérales

Mission actuelle :
Sécurité des tribunaux fédéraux, protection des témoins fédéraux, capture des fugitifs, transport et détention des prisonniers fédéraux, administration du *Special Operations Group*.

Juridiction :
Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général :
Arlington, Virginie

Effectifs :
94 Marshals des États-Unis et 3 324 Deputy-Marshals

Budget annuel (en dollars U.S.) :
Environ 500 millions

Histoire / Description

Durant quatre-vingt-un ans, au début de l'histoire du pays, les Marshals des États-Unis furent les seuls garants des lois fédérales (de la Rébellion au Whisky à la reconstruction après la guerre civile). Dans les années 1950 et 60, on dut souvent faire appel à leurs adjoints, les Deputy-Marshals, pour faire appliquer les lois antiségrégationnistes.

Aujourd'hui, leurs attributions sont les suivantes : (1) Ils doivent assurer la protection des cours de justice et des juges et Procureurs fédéraux. (2) Ils appliquent le Programme de Protection des Témoins fédéraux, faisant déménager ceux-ci et leur fournissant une nouvelle identité. (3) Les Marshals opèrent, conservent et gèrent toutes les saisies de biens (1 milliard de dollars en 1992) pour le compte du Département de la Justice. Ils exécutent également ses convocations, sommations et autres mandats. (4) Ils assurent le transport et la détention des prisonniers, récupèrent, déportent ou transfèrent 100000 prisonniers fédéraux par an. (5) Les Marshals maintiennent en activité le *Special Operations Group*, une force paramilitaire mobile d'élite, composée de Deputy-Marshals prêts à répondre à tout appel vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Le SOG peut rassembler une équipe n'importe où dans le pays en moins de six heures pour répondre à une situation d'urgence nécessitant une intervention fédérale. (6) Enfin les

Marshals s'occupent de rechercher les fugitifs qui soit se sont évadés de prison, soit ont enfreint les règles de leur liberté sur parole, de leur probation ou de leur permission. Les deux tiers des fugitifs ramenés en cellule le sont par les Marshals (17 000 par an environ), lesquels effectuent plus d'arrestations que toutes les autres agences fédérales de lutte contre le crime réunies. Ils collaborent également avec INTERPOL afin d'appréhender les fugitifs recherchés par les autres pays et de procéder à l'extradition de citoyens américains.

Professions possibles

Deputy-Marshals

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché + deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de chasse & Armes automatiques, Corps à corps : Arts martiaux, Métier : Informatique, Pister, Vigilance.

Membre du Special Operations Group

Athlétisme, Discrétion, Écouter, Sciences humaines : Droit, Se cacher, Trouver Objet Caché + deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Corps à corps : Arts martiaux, Vigilance.



Exemple de personnage

Vincent Malone

31 ans

Race : Afro-américaine
Éducation : Licence de Criminologie
Profession : Deputy-Marshal

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	46 %
Bibliothèque	57 %
Écouter	34 %
Métier	
Informatique	41 %
Pister	66 %
Psychologie	68 %
Sciences humaines	
Anthropologie	62 %
Droit	33 %
Trouver Objet Caché	79 %

Langues

Anglais	88 %
---------	------

Combat

• Bagarre	50 %
• Boxe anglaise	48 %
• Armes de poing	65 %
Smith & Wesson Modèle 4006, dégâts 1D10+1	

Secret Service

(Services Secrets)

Département de la Sécurité Intérieure



Date de fondation :
1865

Mission originelle :
Combattre les faux-monnayeurs.

Mission actuelle :
Protéger le Président et le Vice-Président, leurs familles, les candidats à la Présidence, les chefs d'Etat étrangers en visite et autres dignitaires. Faire respecter la loi contre la fausse monnaie, les fraudes, la contrefaçon, les escroqueries à la carte de crédit, la fraude informatique et les transferts illicites de capitaux par voie électronique.

Jurisdiction :
Les États-Unis et leurs territoires. La protection des personnalités à l'étranger est assurée en liaison avec les forces de polices et de renseignement locales.

Quartier Général :
Washington, D.C.

Effectifs :
Environ 5000.

Budget annuel (en dollars U.S.) :
730 millions

Histoire / Description

Mis en place pour combattre la contrefaçon de la toute nouvelle monnaie des États-Unis, les Services Secrets constituèrent pendant de nombreuses années un service d'action *ad hoc*. Ils luttèrent contre les trafiquants d'opium, le Ku Klux Klan, les espions durant la guerre hispano-américaine et la Première Guerre mondiale, les fraudes sur les terres fédérales, Al Capone et une tentative de vol de la dépouille du Président Lincoln, et prêtèrent leurs agents spéciaux au Département de la Justice jusqu'en 1908. Depuis les années 30, d'autres agences ont pris en charge une partie de ces attributions. Les Services Secrets se voient quand même assigner des missions de protection, ce fut le cas pour la *Joconde* quand celle-ci fut exposée à New York ou pour le Pape lors de sa visite aux États-Unis. Ils conservent soixante-cinq bureaux à travers le pays.

La Branche Recherche Protectrice est chargée de trouver les assassins potentiels du Président avant qu'ils ne deviennent une menace. Elle enquête chaque année sur 14 000 personnes ayant menacé le Président, a dressé un fichier de 30 000 suspects que l'on contrôle systématiquement quand le Président se rend

dans leur région. Les 400 principaux suspects sont l'objet d'une surveillance constante par douze à quinze agents et tous les moyens sont bons pour les maintenir hors du chemin du Président.

La division d'agents en uniforme a été créée le 1er juillet 1922 pour assurer la sécurité de la Maison Blanche et des autres bureaux présidentiels, la résidence du Vice-Président, l'Immeuble du Trésor et son Annexe et les ambassades étrangères dans tout le pays.

Professions possibles

Agent spécial des Services Secrets

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme (qui peut servir à se mettre sur la trajectoire d'une attaque contre quelqu'un d'autre), Corps à corps : Arts martiaux, Métier : Contrefaçon,

Agent en uniforme des Services Secrets

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatique, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Premier soins, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.



Exemple de personnage

Donald Grey

33 ans

Race : Caucasienne
Éducation : Licence de criminologie
Profession : Agent spécial des Services Secrets

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	56 %
Baratin	54 %
Conduite	
Automobile	62 %
Écouter	47 %
Métier	
Contrefaçon	58 %
Psychologie	56 %
Sciences humaines	
Droit	31 %
Trouver Objet Caché	78 %

Langues

Anglais	92 %
---------	------

Combat

• Bagarre	70 %
• Aikido	62 %
• Armes de poing	72 %
Springfield XD Sub Compact, dégâts 1D10+1	
• Armes automatiques	54 %
Skorpion EVO 3 .40, dégâts 1D10+1	

Les grades de l'armée américaine et leurs correspondances suivant les armées

U.S. Army

U.S. Navy

U.S Air Force

U.S. Marines Corps

Les officiers

General of the Army (Général de l'Armée)	Fleet Admiral (Amiral de la Flotte)	General of the Air Force (Général des Forces Aériennes)	-
General (Général)	Admiral (Amiral)	General (Général)	General of the Marines Corps (Général du Corps des Marines)
Lieutenant-General (Lieutenant-Général)	Vice Admiral (Vice Amiral)	Lieutenant-General (Lieutenant-Général)	Lieutenant-General (Lieutenant-Général)
Major-General (Major-Général)	Rear Admiral, upper half (Contre Amiral)	Major General (Major-Général)	Major-General (Major-Général)
Brigadier-General (Brigadier-Général)	Rear Admiral, lower half (Contre Amiral)	Brigadier-General (Brigadier-Général)	Brigadier-General (Brigadier-Général)
Colonel (Colonel)	Captain (Capitaine de Vaisseau)	Colonel (Colonel)	Colonel (Colonel)
Lieutenant-Colonel (Lieutenant-Colonel)	Commander (Capitaine de Frégate)	Lieutenant-Colonel (Lieutenant-Colonel)	Lieutenant-Colonel (Lieutenant-Colonel)
Major (Major ou Commandant)	Lieutenant Commander (Capitaine de Corvette)	Major (Major ou Commandant)	Major (Major ou Commandant)
Captain (Capitaine)	Lieutenant (Lieutenant de Vaisseau)	Captain (Capitaine)	Captain (Capitaine)
First Lieutenant (Premier Lieutenant ou Lieutenant)	Lieutenant, Junior Grade (Enseigne de Vaisseau de Première Classe)	First Lieutenant (Premier Lieutenant ou Lieutenant)	First Lieutenant (Premier Lieutenant ou Lieutenant)
Second Lieutenant (Second Lieutenant)	Ensign (Enseigne de Vaisseau de Deuxième Classe)	Second Lieutenant (Second Lieutenant ou Sous-Lieutenant)	Second Lieutenant (Second Lieutenant ou Sous-Lieutenant)

Les officiers spécialisés brevetés

Warrant Officer* (Officier spécialisé breveté)	Warrant Officer* (Officier spécialisé breveté)	-	Warrant Officer* (Officier spécialisé breveté)
---	---	---	---

Les sous-officiers

Sergeant Major (Sergent Major)	Fleet Master Chief Petty Officer (Officier-Marinier Chef de la Flotte)	Command Chief Master Sergeant (Sergent Major)	Sergeant Major (Sergent Major)
First Sergeant (Premier Sergent)	Master Chief Petty Officer (Maître Principal)	Chief Master Sergeant (Sergent Maître Chef ou Sergent Chef)	Master Gunnery Sergeant (Sergent Maître Artilleur)
Master Sergeant (Sergent Maître)	Senior Chief Petty Officer (Premier Maître)	Senior Master Sergeant (Sergent Maître)	Master Sergeant (Sergent Maître)
Sergeant First Class (Sergent de Première Classe)	Chief Petty Officer (Maître)	Master Sergeant (Sergent de Première Classe)	First Sergeant (Premier Sergent)
-	-	-	Gunnery Sergeant (Sergent Artilleur)
Staff Sergeant (Sergent d'Etat-major)	Petty Officer First Class (Second Maître)	Technical Sergeant (Sergent de Section)	Staff Sergeant (Sergent d'Etat-major)
Sergeant (Sergent)	Petty Officer Second Class (Quartier-Maître de première classe)	Staff Sergeant (Sergent)	Sergeant (Sergent)
Corporal (Caporal)	Petty Officer Third Class (Quartier Maître de Deuxième Classe)	Senior Airman (Caporal)	Corporal (Caporal)
-	-	-	Lance Corporal (Vice-Caporal)

Les hommes du rang

Specialist (Soldat spécialisée)	-	-	-
First Private First Class (Premier Soldat de Première Classe)	-	Airman First Class (Premier Soldat de Première Classe)	-
Private First Class (Soldat de Première Classe)	Seaman (Matelot breveté)	Airman (Soldat de Première Classe)	Private First Class (Soldat de Première Classe)
Private (Soldat de Deuxième Classe)	Seaman Apprentice (Matelot Apprenti)	Airman Basic (Soldat de Deuxième Classe)	Private (Soldat de Deuxième Classe)

*Il existe plusieurs échelons chez les warrant officers, 6 dans l'U.S. Army, 4 dans l'U.S. Navy et 5 au sein du corps des Marines. Ce grade a été abandonné par l'U.S. Air Force depuis 1959 et n'est plus en vigueur depuis 1992.

Nota : les traductions françaises des grades sont des appellations courantes utilisées et n'ont en grandes parties, particulièrement pour les sous-officiers, aucunes correspondances par rapports aux grades de l'armée française. Les grades honorifiques comme le Command Sergeant-Major ou le Chief Master Sergeant of the Air Force ont été volontairement écarté du tableau ci-dessus.

persiste. Quand il verra que c'est le cas et se rendra compte que ce n'est pas normal, faites lui faire un test de SAN (1/1D6). Le moment idéal pour ce test serait celui où l'agent (s'il y pense) essaie le composé détecteur sur lui, en privé, pour découvrir que son abdomen est couvert de larges cicatrices dissimulées par de la protomatière comme c'était le cas pour Billy Ray Spivey.

Le Gardien place ces événements au moment qu'il juge le plus approprié mais au moins deux ou trois jours après le début de l'enquête. Entre-temps les agents ne chômeront pas. Le paragraphe qui suit décrit les pistes possibles à suivre au cours des premiers jours.

L'Arrivée

Les agents de Delta Green arrivent probablement discrètement à Groversville. Leur couverture consiste à dire que Spivey s'est mis à dos des trafiquants de drogue avec lesquels il travaillait, ceci expliquant la série de meurtres (il était coincé, obligé de fuir ses complices). Il n'y a en fait pas de drogue dans le comté, en dehors de quelques plants de marijuana, mais l'histoire suffira à expliquer l'enquête et les interrogatoires menés par les agents.

Le shérif Dan Oakley attend leur arrivée et se montre un peu énervé s'ils ne se présentent pas à lui dès leur premier jour sur place. Oakley est un policier sérieux, bien qu'il ait tendance à voir son boulot comme une extension de sa rugueuse personnalité.

Il se montre incrédule en ce qui concerne cette histoire de trafic de drogue et assure que si

elle est vraie, il s'agit de personnes d'un autre comté qui ne peuvent être là depuis longtemps. Il propose toute l'aide dont il est capable. Bien évidemment, dès que les conseillers de la ville apprennent la venue des agents, ils gardent l'œil (ou plutôt la pensée) sur Oakley pour découvrir ce que ceux-ci cherchent. Les informations importantes seront transmises aux Mi-Go.

Angel Spivey

La maison des parents de Spivey (où il habitait) est située à un kilomètre et demi au sud de Grover Valley, au centre d'une petite zone cultivée. La mère, Angel, en est maintenant la seule habitante mais sa sœur et son beau-frère (Amy et Joe Crista) restent quelques temps pour lui tenir compagnie. Son époux, Rich, a été inhumé la veille. Angel a été interrogée par les gardes nationaux et n'a pas grand-chose à apprendre aux agents. C'est une femme résistante mais désemparée vu la façon dont sa famille a été anéantie.

Elle peut leur apprendre que le « temps perdu » de Billy Ray est survenu alors qu'il revenait à la maison de chez sa petite amie Jane Allen. Il est parti de chez elle vers 21h00 pour n'arriver chez ses parents que vers 20h30 deux jours après, totalement inconscient du temps écoulé. Il était malade et ressentait quelque douleur. Angel et son mari l'ont mis au lit où la douleur n'a fait qu'amplifier (il s'agissait en fait de la fin de l'effet des antidouleurs utilisés par les Mi-Go). Le médecin n'a pu trouver la moindre origine à ces symptômes.

Une odeur de carton brûlé...





Adolph Lepus

62 ans

Sadique, psychopathe et salopard certifié

Race : Caucasienne

Éducation : École de tireur d'élite des Marines, Camp Pendleton, Californie

Profession : Chef de la section DELTA du NRO (pour les sales boulots)

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	64 %
Conduire	
Automobile	42 %
Discrétion	74 %
Dissimulation	57 %
Écouter	71 %
Mythe de Cithulu	03 %
Orientation	54 %
Parachutisme	38 %
Pister	52 %
Psychologie	33 %
Se cacher	72 %
Trouver Objet Caché	76 %

Langues

Anglais	95 %
---------	------

Combat

• Bagarre	70 %
• Close combat	63 %
• Armes de poing	57 %
Glock modèle 19 (avec silencieux), dégâts 1D10	
Armes d'épaule	94 %
Springfield M21 , dégâts 2D6+4	
Armes automatiques	44 %
Heckler & Koch MP5 (avec silencieux), dégâts 1D10	
Armes exotiques	76 %
Corde à piano en garrot, dégâts 1D4 + Impact + Suffocation (Cf. LdB p.149)	

De l'extérieur, la grange semble normale. Les Mi-Go y pénètrent par les portes au premier étage donnant sur le fenil, d'apparence normale lui aussi. Il n'en va pas de même du rez-de-chaussée de la grange, par contre.

Les murs y ont été renforcés avec une sorte de résine pulvérisée qui les rend très résistants et étanches au son comme à la lumière, scellant par là-même les portes situées en bas. Si on arrive cependant à les ouvrir, on découvre une feuille de matière sèche, similaire à de la résine, imperméable aux balles et trop opaque pour que l'on puisse discerner l'intérieur. Le seul moyen d'entrer consiste à utiliser des cordes ou une échelle pour se hisser le long du mur jusqu'aux portes du grenier à foin (les Mi-Go les atteignent en volant).

Depuis l'étage, les agents découvrent que les murs intérieurs au niveau du sol ont été enlevés pour dégager un espace d'une vingtaine de mètres de long sur dix de large, occupé par une grande quantité d'instruments étranges, trop étrangers dans leur grande majorité pour en comprendre l'usage. Décrivez des lumières, lueurs, soufflets pulsants et toutes sortes d'appareillages bizarres d'apparence étrangement fongueuse, biologique. Il y a cinq caissons emplis d'un liquide transparent, dont un occupé par le corps inerte d'un jeune garçon mort (il a été tué récemment dans un accident de voiture et secrètement exhumé du cimetière local par les Mi-Go). On peut voir plusieurs surfaces planes, à l'évidence des tables de travail, entourées d'appareils mystérieux. Des hologrammes scintillent au-dessus du sol, en plusieurs endroits, montrant une incessante succession d'images d'humains et de bétail, organes internes apparents ou pas. Un grand bac fermé à une extrémité de la grange renferme une importante quantité de protomatière brute, que l'on peut extraire par un robinet.

À tout moment, entre trois et six Mi-Go sont présents dans la grange. S'ils n'attendent personne (ni agents de NRO DELTA ni investigateurs peu discrets), ils travaillent tranquillement sans se cacher. Dans le cas contraire, ils se regroupent contre un mur (ressemblant à un tas de matière ou objets fongueux inertes plutôt qu'à des êtres vivants) et dirigent mentalement les Greys, et ce sont ces derniers que voient les investigateurs. Ces petits humanoïdes minces, aux grands yeux noirs et à la peau glabre, courent dans le laboratoire, vérifiant diverses machines et examinant les enregistrements holographiques de dissections et d'opérations. Si ce sont les Mi-Go qui travaillent, ils occasionnent la perte de SAN habituelle (0/1D6), alors que les Greys infligent une perte de SAN de 0/1 point quand les Mi-Go les activent.

Il faut réussir un test sous *Discrétion* pour observer les Mi-Go dans toute leur splendeur depuis le fenil sans les alerter. Dans le cas contraire, on ne contempera que les Greys.

Au bout de dix minutes de surveillance, l'un des extraterrestres (Mi-Go ou Grey) soutire un peu de protomatière du bac tandis qu'un autre retire le corps du jeune garçon du caisson où il est maintenu. Tous deux partent ensuite

une opération pour ramener le défunt à la vie en remplaçant les tissus les plus endommagés par la mort par de la protomatière. Cette expérience dure plusieurs heures et coûte 1/1D6 points de SAN pour être regardée dans son intégralité (0/1D3 si on n'assiste qu'à une partie de l'opération). L'expérience est un échec et le cadavre ne répond pas aux tentatives de résurrection.

Si les agents attaquent directement, les Mi-Go ripostent sur le champ avec leurs armes à rayonnement. Si les Mi-Go se faisaient passer pour des Greys, ceux-ci s'immobilisent et les Mi-Go se déploient pour attaquer. Une fois l'attaque en cours, un signal mental est envoyé et les autres Mi-Go présents à Groversville arrivent au bout de 3D6 minutes (pour mémoire, il y a six Mi-Go dans la région, en comptant ceux qui se trouvent dans la grange). Il est préférable de détruire la grange de l'extérieur. Le plastique qui recouvre les murs du rez-de-chaussée ne résiste pas face à des armes lourdes mais le mieux consiste à utiliser des explosifs pour faire écrouler le toit et l'étage sur le sol, tuant les Mi-Go et les Greys et détruisant leur équipement.

Si les agents trouvent la mort dans l'affrontement avec les Mi-Go, la ville est détruite par le virus.

La section DELTA du NRO

Si les Mi-Go sont dominés dans la grange ou s'ils s'enfuient, les agents aperçoivent un hélicoptère noir posé dans le champ près de la ferme. À côté de celui-ci se tiennent six agents de DELTA armés de fusils d'assaut, conduits par le coordinateur de la section, Adolph Lepus. Au moment où les investigateurs sortent de la grange, ils sont mis en joue par les hommes de DELTA et reçoivent l'ordre de lâcher leurs armes. S'ils s'exécutent, Lepus s'avance et demande ce qui s'est passé dans la grange.

Une fois informé de ce qui est arrivé (ou de ce que les agents auront choisi de lui révéler), Lepus grimace, laissant paraître trois dents en or : « Vous voulez savoir, vous me semblez un peu *verts* tous autant que vous êtes. Qu'est-ce que vous diriez de vous tailler et qu'on dise que ce petit tête à tête n'a jamais eu lieu. »

Si la grange a brûlé, les hommes de DELTA remontent dans leur hélicoptère et quittent les lieux, non sans tenir en respect les agents jusqu'à leur départ, y compris avec les mitrailleuses lourdes montées sur l'appareil.

Si la grange est toujours debout, deux techniciens en combinaison étanche Racal antivirus (ressemblant à des équipements d'apiculteur oranges) sortent de l'hélicoptère en portant de grosses caisses de matériel en aluminium (ressemblant à des valises) et y entrent pour en ressortir une demi-heure plus tard, retourner à l'hélicoptère qui emmène l'équipe DELTA tandis que des charges de thermite détruisent le bâtiment.

De nouveaux ennuis

En septembre 2008, Valiant se débarrassa d'un dealer concurrent dans le quartier est de Saint-Louis, en le shootant à l'héroïne et en le brûlant vif avec de l'essence, attirant sur lui l'attention de la police de la ville. Les cadavres de trafiquants se comptant treize à la douzaine dans ce quartier, Valiant n'aurait probablement pas eu à s'en faire s'il s'était contenté de quitter la ville mais, pour quelque raison, il s'y refusa, préférant se retourner vers son père pour lui demander son aide. Le Sénateur DiTorrio, par amour paternel ou par peur du scandale, s'arrangea pour faire venir par avion un chirurgien esthétique de Californie et pour acheter les papiers et documents nécessaires à une nouvelle identité.

Une fois encore, Valiant se retrouva en convalescence dans la propriété du Colonel Daniels. La vie de ce dernier était alors presque aussi pourrie que celle de Valiant, ses goûts sexuels ayant dégénéré avec sa virilité, passant de la puissance sexuelle à la perversion. Sa chambre semblait sortie tout droit de l'esprit du Marquis de Sade et il avait eu plusieurs fois à verser de grosses sommes pour payer l'hospitalisation discrète de compagnes sérieusement blessées par ses excès déments. Il tendait de plus en plus vers « l'exotique » au point de devoir aller chercher des « compagnes » jusqu'à New York ou Los Angeles. Il était également salement accro à la cocaïne, grâce à son protégé.

Avant son opération chirurgicale, Valiant paraissait un peu moins de quarante ans, mesurait 1m76, avec des yeux bleus un peu tristes et des cheveux blonds en brosse. Il avait le menton pointu, des pommettes pratiquement inexistantes et un nez cassé plusieurs fois au cours de son séjour dans les prisons sandinistes. Aujourd'hui, sous son nouveau nom de Doug Walters, il paraît plus jeune de dix ans, porte des cheveux noirs tombant sur les épaules et arbore une mâchoire carrée, des pommettes saillantes et un petit nez presque élégant. Il a toujours cependant ses yeux bleus faussement pensifs, un front haut et bombé, et un physique body-buildé.

L'entrée chez Enolsis

Valiant comptait reprendre ses trafics de drogue mais se rendit compte qu'il valait mieux rester à l'écart de ses anciens terrains de chasse. Il traîna dans le secteur de l'université, usant de son charme, de sa belle gueule améliorée chirurgicalement et de son physique pour faire passer un nombre respectable de conquêtes dans son lit. C'est l'une de celles-ci qui lui fit découvrir Enolsis et les incroyables sensations de puissances associées à la méditation sur les cristaux. La stimulation engendrée par la méditation lui plaisait plus encore que la cocaïne et lui donnait plus de force que les stéroïdes anabolisants. La capacité des cristaux d'insuffler de l'énergie fascina Valiant qui, après avoir expérimenté d'autres, fut

vite convaincu que seuls les cristaux procurés par la branche locale d'Enolsis étaient à même de procurer ces influx d'énergie.

Valiant rejoignit Enolsis en février 2009 dans le but de découvrir le secret des cristaux et se retrouva rapidement assistant du diacre, accomplissant diverses tâches à travers la salle de réunion d'Enolsis pour y glaner des informations. Il apprit que le gros cristal utilisé lors des séances de méditation de groupe mensuelles était remplacé tous les sept ou huit mois et, plus curieux encore, qu'entre les cérémonies, le « Réservoir Spirituel » était conservé dans un coffre-fort scellé dans un mur. Au cours du mois de juillet 93, tard dans la nuit et alors que le diacre était à Tulsa pour assister à une conférence, Valiant s'introduisit dans la place par effraction et descella carrément le coffre du mur. Après l'avoir ouvert avec un marteau-pilon, Valiant se gorgea de l'énergie stockée dans le cristal. Le Réservoir lui dura des mois. Lorsqu'il se tarit, Valiant sut qu'il lui en faudrait plus. Seul problème : le nouveau coffre-fort, enchâssé dans le béton, interdisait le vol du nouveau Réservoir. La seule personne à avoir accès au coffre étant le diacre, Valiant en conclut que le meilleur moyen d'avoir un accès sûr à une source illimitée de puissance était de devenir diacre et, avec son habituel manque de subtilité, sa première initiative fut d'éliminer le diacre d'une décharge de chevrotines, dérochant son portefeuille pour faire croire à un vol qui aurait mal tourné.

Valiant se proposa pour assumer la direction « temporaire » du chapitre en octobre 2009. Bien qu'il en ait été l'un des membres les plus récents, il en était aussi (apparemment) l'un des plus zélés et des plus dévoués. Une fois en place à la tête du chapitre, Valiant sut appliquer son charisme et son ascendant pour gagner la confiance des fidèles et se maintenir au poste de diacre. Il avait maintenant accès à volonté au Réservoir Spirituel. Il découvrit par contre assez vite que le quartier général d'Enolsis à Tulsa était capable de vérifier la quantité d'énergie envoyée. Suite à un cristal en partie déchargé en mars 2010, il reçut une note l'informant que le siège central avait constaté une baisse de fréquentation des cérémonies mensuelles et lui recommandant de prendre des mesures en vue de s'assurer que les membres soient présents aux réunions mensuelles afin de « charger positivement le Réservoir Spirituel ». Valiant comprit que s'il voulait continuer à pomper de l'énergie, il lui faudrait en couvrir toute trace et eut alors l'idée d'enrôler de nouveaux membres sans les déclarer sur les registres officiels.

Il commença par casser des Réaliseurs en deux, doublant ainsi le nombre de membres potentiels, puis lança une campagne de recrutement, enrôlant de nouveaux membres, dont son vieil ami le Colonel Larry Daniels, sans les signaler au siège central d'Enolsis à Tulsa. Avec deux douzaines de fidèles non inscrits apportant leurs cotisations à son portefeuille et leur énergie pour sa consommation personnelle, Valiant pensait être tranquille définitivement.

Agent fédéral standard (FBI, ATF, DEA, etc.)

La trentaine passée
L'élite de la police

Race : Variable

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	27 %
Bibliothèque	48 %
Comptabilité	23 %
Conduire automobile	62 %
Discretion	58 %
Écouter	52 %
Métier	
Informatique	28 %
Psychologie	46 %
Sciences humaines	
Droit	54 %
Trouver Objet Caché	53 %

Langues

Anglais	74 %
---------	------

Combat

• Bagarre	72 %
• Boxe anglaise	62 %
• Armes de poing	61 %
Beretta 92, dégâts 1D10	
Armes de chasse	62 %
Mossberg 500, dégâts 4D6 / 2D6	

Armure : Veste légère en kevlar, 5
Protection

gouvernante philippine, Ernesto Montez, son mari, valet de chambre, Emily Beauchamp, la femme de chambre haïtienne, sa sœur Jeanette, cuisinière, Henri Kim, le jardinier coréen et Jerry Fletcher, le chauffeur jamaïcain. Tous ont leur carte verte et sont aux États-Unis tout à fait légalement. Ils ne peuvent dire ce qui s'est passé, seulement que, quelques heures après qu'ils aient été libérés de leur service, il y a eu comme un bruit de tonnerre et un éclair aveuglant et que la maison entière a tremblé. Tous les employés, où qu'ils se soient trouvés à cet instant, ont pu voir l'éclair.

En ce qui concerne les préférences sexuelles du Colonel, tout ce qu'ils peuvent dire est que depuis quelques années, Daniels s'est comporté en obsédé, s'accouplant avec plusieurs femmes chaque semaine, parfois en même temps. Il est devenu un super étalon à l'époque où il a abandonné ses manies sado-maso, environ un an auparavant. Si on leur demande si tous les invités ont bien été recensés, les domestiques sont incapables de dire le nombre de personnes présentes à la soirée.

Premiers indices

Un investigateur comptant les vêtements traînant dans la pièce note une paire de chaussures et une culotte de femme en trop, ainsi qu'un pantalon masculin surnuméraire. La criminologie trouve un poil blond dans le pantalon, appartenant d'après les analyses à un homme de groupe sanguin A. Demander aux domestiques d'indiquer quelles voitures appartiennent aux invités et au colonel permet de découvrir que la Mercedes de ce dernier a disparu.

Pour résumer, à ce moment-là, les investigateurs peuvent avoir remarqué les indices suivants : les anomalies relatives à l'explosion, la Mercedes disparue, la présence d'ouvrages d'Enolsis dans la maison de Daniels, un ami prénommé « Ron » (dont il est possible de trouver le nom — « Valiant » — par analyse de la photographie), la possibilité qu'il manque un homme et une femme parmi les personnes présentes lors de la soirée, les corps en cours d'autopsie, le cristal et ce que le Sénateur DiTorrio peut leur dire à l'hôpital.

Les paragraphes suivants couvrent certains de ces indices (il est impossible d'enquêter avec succès sur les autres, comme la nature de l'explosion). On notera que certaines informations peuvent nécessiter que les investigateurs en aient découvert d'autres au préalable et que toutes ne seront pas forcément données lors du premier examen. L'interrogatoire du sénateur, par exemple, est bien plus profitable si les investigateurs connaissent déjà Valiant, ce qui peut nécessiter de lui faire une seconde visite en cours de scénario. Les informations pertinentes sont toutes regroupées ci-dessous pour des raisons de facilité, mais cela ne signifie pas que vous soyez obligé de les livrer toutes aux investigateurs dès qu'ils se présentent quelque part.

Comment se déplacer

Avant que les investigateurs ne quittent la maison, Gaston leur assigne une voiture (ou plusieurs s'ils sont plus de quatre) du parc du FBI et leur donne le numéro de son téléphone cellulaire afin qu'ils puissent rester en contact. Il exige que les investigateurs le tiennent au courant mais ne disent rien au bureau de Saint-Louis de leur enquête ni de leur conclusions. Il servira d'intermédiaire avec son personnel. Personne dans les bureaux du FBI à Saint-Louis n'a jamais entendu parler de Delta Green et Gaston entend bien que cela continue.

La Mercedes

Si les investigateurs apprennent la disparition de la Mercedes et lancent un avis de recherche à son sujet, on la retrouve le lendemain matin dans le quartier est de la ville, de l'autre côté du Mississippi. Dans le cas contraire, la police la retrouve dans l'après-midi et le signale aux investigateurs. La voiture a été désossée par des voyous du coin.

Un examen complet par les services de criminologie (nécessitant quelques heures) fait apparaître plusieurs empreintes digitales essuyées. Quelques empreintes peuvent être relevées, appartenant à des truands du quartier est (mais aucune à Valiant). Si ceux-ci sont recherchés et arrêtés, ils ne savent rien d'intéressant. Ils se sont contentés de piller la voiture et de voler le sac à main sur le siège. Ils n'ont pas vu la fille mais elle est tout près. Les investigateurs peuvent fouiller les environs de l'endroit où la voiture a été découverte. S'ils ne le font pas, la police locale le fait.

Rachel Marx, une des gagneuses du maquereau défunt Neal Beagley, git dans une benne à ordures. Il faut recourir à ses empreintes digitales pour l'identifier, son visage étant réduit à l'état de bouillie sanglante, ses dents dispersées dans la ruelle et son sac et ses papiers disparus. Elle ne porte ni chaussures ni culotte. Son visage semble avoir été écrabouillé.

Un test sous *Trouver Objet Caché* réussi permet de découvrir du sang et des cheveux de Rachel sur un mur de la ruelle. Il semble que celle-ci ait quitté la voiture vivante et que quelqu'un l'ait frappée contre le mur pour la tuer.

L'autopsie pratiquée un peu plus tard dans la journée indique que son crâne n'est plus qu'une coquille brisée et qu'elle est morte à peu près au moment de l'explosion (en fait, environ une heure après). On ne retrouve pas d'arme mais des fragments de briques dans ses cheveux et son crâne. Si les investigateurs n'ont pas remarqué les marques sur le mur, ces résultats devraient les y guider.

Après l'accident avec le cristal, Valiant s'est enfui dans la Mercedes de Daniels, avec Rachel, puis a tué cette dernière de façon à être sûr de son silence. Il a essuyé ses empreintes sur la voiture mais l'analyse de la sueur laissée sur le volant confirme que le conducteur était

un appartement tout différent. Près du lit, camouflé par le tissu blanc, se dresse un ensemble incluant téléviseur à écran géant, lecteur CD et CDV et chaîne stéréo. Valiant dispose également d'une collection importante de cassettes vidéo pornographiques, certaines personnelles filmées grâce à sa caméra montée sur trépied. Une armoire dissimulée par les tentures renferme une série de fusils. Il ne s'agit pas d'une armurerie d'Enolsis mais de la collection personnelle de Valiant, de ses armes préférées, dont des M-16, AK-47, divers fusils à lunettes et un fusil à pompe Franchi SPAS-15 automatique de calibre 12. C'est avec ce dernier qu'il a tué le précédent diacre mais il n'existe aucun moyen de le prouver, Valiant s'étant servi de chevrotine et ayant jeté la douille. On peut trouver ici également une scie à diamant qui sert à Valiant pour couper les cristaux en deux, ainsi qu'une série de demi-cristaux plus petits que ceux de Diane et Sarah.

Les vidéos pornos maison sont étiquetées avec les noms des femmes, la date du film et une petite description des points forts de chacune. Un test de *Psychologie* réussi au cours du passage de l'une des bandes indique que Valiant est obsédé par le besoin de contrôler les autres, obligeant toujours ses partenaire à se comporter de façon à lui montrer à quel point il compte pour elles, de lui prouver leur amour. Il n'y a ni liens ni domination. Rien que des pressions et manipulations psychologiques. Valiant adore que ses partenaires accomplissent des actes qu'elles n'aiment pas, ou qui les gênent. Celles-ci semblent accéder trop facilement à ses requêtes, même si elles les trouvent clairement bizarres ou répugnantes. La bande la plus récente montre Sarah et Diane, mal à l'aise, ensemble sous la « direction » de Valiant. Elles ont accepté parce que Valiant a usé de sa projection empathique pour manipuler leurs émotions et leurs personnalités mais avec un test de *Psychologie* lors du visionnage de la cassette, après avoir parlé avec les deux femmes, laisse penser qu'elles ont pu être droguées, leur expression étant nettement troublée et pas en phase avec leurs actes.

X

On peut trouver, au milieu des autres vidéos pornographiques, une cassette marquée simplement d'un « X », contenant des scènes de Valiant en train de s'accoupler avec une Hope protoplasmique, dont la description est laissée à l'imagination enfiévrée (et aux limites personnelles en matière de bon goût) de chaque Gardien. Cette épouvantable copulation d'un Valiant au physique d'athlète et du protoplasme polymorphe de Hope provoque un choc (regarder ne serait-ce qu'une partie de cette cassette infligera une perte de 1D2/1D6 points de SAN, la femme — dont le nom n'est pas indiqué — n'étant à l'évidence pas humaine).

À l'intention du Monde

Une autre cassette porte la mention *À l'intention du Monde* et contient un monologue haché, haletant, éprouvant de Valiant, concernant la « récolte d'énergie par les extraterrestres » au cours duquel il précise que :

- Des extraterrestres, déguisés en dirigeants d'Enolsis, drainent l'énergie des hommes à travers la Fondation et les autres religions terrestres qu'ils ont créées : Bouddhisme, Islam, Christianisme. Toutes les religions du monde sont infiltrées et les plus hautes personnalités du clergé sont des extraterrestres déguisés.
- Les extraterrestres se nourrissent de ces énergies volées et appartiennent à une race de « parasites énergétiques » qui se sont attachés à de nombreuses races à travers toute la galaxie.
- Lui, Valiant, a obtenu d'incroyables pouvoirs par utilisation de ces énergies qu'il a dérobées aux Réservoirs Spirituels d'Enolsis. Il s'est servi de ces pouvoirs pour dominer Hope, la servante inhumaine des extraterrestres envoyée par ceux-ci pour le

La cassette « À l'intention du Monde » de Valiant

La cassette porte la mention *À l'intention du Monde* et contient un monologue haché, haletant, éprouvant de Valiant, concernant la « récolte d'énergie par les extraterrestres » au cours duquel il précise que :

- Des extraterrestres, déguisés en dirigeants d'Enolsis, drainent l'énergie des hommes à travers la Fondation et les autres religions terrestres qu'ils ont créées : Bouddhisme, Islam, Christianisme. Toutes les religions du monde sont infiltrées et les plus hautes personnalités du clergé sont des extraterrestres déguisés.
- Les extraterrestres se nourrissent de ces énergies volées et appartiennent à une race de « parasites énergétiques » qui se sont attachés à de nombreuses races à travers toute la galaxie.
- Lui, Valiant, a obtenu d'incroyables pouvoirs par utilisation de ces énergies qu'il a dérobées aux Réservoirs Spirituels d'Enolsis. Il s'est servi de ces pouvoirs pour dominer Hope, la servante inhumaine des extraterrestres envoyée par ceux-ci pour le tuer et maintenant son esclave. Il pourra bientôt leur prendre tous leurs esclaves et retourner ceux-ci contre leurs anciens maîtres.
- S'il peut obtenir assez de puissance des Réservoirs Spirituels, Valiant est assez fort pour se rendre au siège central d'Enolsis à Tulsa et y détruire la colonie extraterrestre. Une fois ceux-ci écartés d'Enolsis, il mènera la croisade destinée à purger toutes les religions de l'influence des étrangers, ce qui fera de lui une sorte de Messie *übermensch* devant lequel une humanité reconnaissante s'inclinera pour l'adorer.

Index

1			
11 septembre 2001	30		
A			
Accréditations	192		
Affaire Mariel Guzman	141		
AFI	205		
Agences fédérales	196		
Agents Delta Green	65		
AGO	227		
Air Force	242		
Air Force Intelligence	205		
Air Force Office of Special Investigation	205		
Aktion Eisschloss	122		
Alexander, Donald	42		
ALLIANCE	54		
Alzis, Stephen	152		
Ames, Aldrich	45		
Annexes	320		
Antional Park Service	222		
AQUARIUS	92, 96, 97		
ARC RÉVE	101		
ARCHINT	189		
Architecture	186		
ARC-RÈVE	97		
Armée du Troisième œil	141		
Army	242		
Army Criminal Investigation Command	202		
Army Intelligence & Security Command	202		
Army Medical Research and Materiel Command	204		
Army Medical Research Institute of Infectious Diseases	204		
ASSISTANT	100		
ATF	233		
Attentats du 11 septembre	30		
Attorney General's Office	227		
B			
Bagdad	33		
Bâton de Mahâbad	33		
Belial	162		
Bell, Lieutenant Général Eustis	98, 114		
Bibliographie	320		
Big Brother	27		
Bischofe	129		
Bitterich, Docteur Olaf	128		
Blake, George	40		
BLUE TEAM	92, 98		
BLUEBOOK	92		
Bostick, Charles	113		
Botanique	187		
Bouleversements climatiques	34		
BRISE D'ÉTÉ	57		
Bronk, Detlev	88		
Buckley, William	43		
Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms & Explosives	233		
Bureau of Intelligence and Research	220		
Bush, George W.	47		
Bush, Vannevar	85		
C			
Camarena, Enrique	44		
Camp, Professeur Joseph	74		
Capone, Al	38		
Carpenter, Agent Matthew	75		
CATALYSEUR	102		
CBP	236		
CDC	229		
Center for Disease Control and Prevention	229		
Central Intelligence Agency	198		
Central Security Service	212		
Chambre Noire (La)	54		
Chennault, Général Claire Lee	39		
Chirurgie	186		
Choses Très Anciennes	19		
Chronologie Big Brother	37		
Chronologie Delta Green	71		
C			
CI	189		
CIA	198		
CIC	202		
CID	235		
Classification de sécurité	188		
Climatiques (Bouleversements)	34		
Clinton, Bill	47, 109		
Club Apocalypse	13, 155		
CNWDI	190		
Coast Guard	232		
CCEUR	102		
Coffey, Colonel Robert	116		
Colby, William	46		
Collier de Sanandag	33		
Comptabilité	186		
COMSEC	191		
Confidentiel	190		
Convergence	264		
Correlo, Docteur Antony	100		
COUNTRY CLUB	96, 97, 98		
Courtis, Docteur	90		
Création d'un investigateur	184		
Création d'une cellule	185		
Criminal Investigation Division	235		
Cryptographie / codes	187		
CSS	212		
Culte de Cihulhu (Le)	18		
Customs and Border Protection	236		
D			
DANSEUR	100		
DEA	224		
Defense Intelligence Agency	209		
Defense Mapping service	218		
Defense Security Service	210		
DELPHE	101		
Delta Force	243		
Delta Green	54		
Delta Green aujourd'hui	62		
DÉMENCE	58, 123		
Destinée (La)	152		
DIA	209		
Die Bauer	126		
Die Lebenstoten	125		
Dietrich, SS Obergruppenführer Josef « Sepp »	125		
Dillinger, John	38		
Divers	323		
Division of Enforcement	239		
Division P	55		
DMS	218		
Documents	193		
Documents SEAGATE	170		
Donavan, Général William « Wild Bill »	39		
Dossier OVNI	168		
Douglas, Frederick	37		
Douze Bischofe	129		
Dozier, Général de Brigade James	43		
Drug Enforcement Administration	224		
DSS	210		
Dunwoody-Smith	142		
Dunwoody-Smith, Sheridan	146		
E			
Eicke, SS Obergruppenführer Theodor	125		
Eisenhower, Dwight D.	107		
Enlèvement	138		
Environmental protection Agency	221		
EPA	221		
Équipement	322		
Erlchman, John	41		
Estancia (La)	123		
EXCALIBUR	98		
Explosifs	186		
F			
Fairfield	62		
FAS	201		
F			
FBI	225		
Federal Bureau of Investigation	225		
Federal Research Division	238		
Feuille de personnage	327		
Financial Crimes Enforcement Network	234		
FinCEN	234		
Fish & Wildlife Service	223		
Forces Armées	242		
Foreign Agricultural Service	201		
Franck, Docteur Günter	132		
FRD	238		
Freidman, William	39		
Fulani, Docteur Nadja	79		
Fungis de Yuggoth	24		
Furst, Lieutenant Colonel Emil	77		
G			
GABRIEL	98, 99		
Galt, SS Oberführer Reinhard	130		
Gates, Vice-Amiral George	101		
GESI	87		
Glaaki	20		
Glossaire	322		
Gore, Al	47		
Goss, Porter	49		
Goules	19		
Grades	244		
Grande Race de Yith	20		
GRENAT	96, 97		
Greys	105		
Guzman, Mariel (Affaire)	141		
H			
Habitants des sables	22		
Harl, Docteur Wayne	101		
Hastur l'indicible	20		
Hayden, Michael	49		
Heydrich, SS Obergruppenführer Reinhard	125		
Hinckley Jr, John W.	43		
Hitler, Adolph	120		
Hommes-Serpents	22		
Hong, Lawrence	147		
Hoover, J. Edgard	38		
HOSPITALITÉ DU SUD	58, 123		
Hubert, Robert	156, 162		
HUMINT	188		
I			
ICE	226		
ID	219		
Idole du Pharaon Noir	33		
IMINT	189		
Immigration and Customs Enforcement	226		
Imposture	186		
Individus	322		
Information et désinformation	322		
Informatique	186		
Inman, Amiral Bobby	43, 109		
Innsmouth	54		
INR	220		
INSCOM	202		
Intelligence Directorate	219		
Internal Revenue Service	235		
Introduction	4		
Investigateurs	184		
Investigations modernes	35		
IRS	235		
Ithaca	20		
J			
James, Capitaine Forrest	76		
Jamison, Hal	145		
Johnson, Lyndon	108		
JOSUÉ	98, 100		