

---

## Lindbergh Case

---

# WANTED

INFORMATION AS TO THE  
WHEREABOUTS OF



## CHAS. A. LINDBERGH, JR.

OF HOPEWELL, N. J.

### SON OF COL. CHAS. A. LINDBERGH

World-Famous Aviator

This child was kidnaped from his home  
in Hopewell, N. J., between 8 and 10 p. m.  
on Tuesday, March 1, 1932.

#### DESCRIPTION:

Age, 20 months	Hair, blond, curly
Weight, 27 to 30 lbs.	Eyes, dark blue
Height, 29 inches	Complexion, light
Deep dimple in center of chin	
Dressed in one-piece coverall night suit	

#### ADDRESS ALL COMMUNICATIONS TO

COL. H. N. SCHWARZKOPF, TRENTON, N. J., or  
COL. CHAS. A. LINDBERGH, HOPEWELL, N. J.

ALL COMMUNICATIONS WILL BE TREATED IN CONFIDENCE

March 11, 1932

COL. H. NORMAN SCHWARZKOPF  
Supt. New Jersey State Police, Trenton, N. J.

---

*Auteur :*  
Romain PELISSE

---

*Un scénario pour :*  
L'Appel de Cthulhu©

## Résumé

Le *Lindbergh Case* est un scénario pour l'Appel de Cthulhu inspirée par l'enquête du même nom sur le *kidnapping* du fils du célèbre aviateur Charles Lindbergh. Prenant le rôle d'investigateurs spéciaux mandés par le directeur du FBI, le non moins fameux Edgar J. Hoover, les investigateurs auront l'opportunité de soulever le voile de mystère autour de l'affaire...

# 1 Intrigue et contexte

## 1.1 Introduction

## 1.2 Le Lindbergh Case

Ce scénario se déroule donc dans le cadre historique du *Lindbergh Case*, comme l'a baptisé le FBI. Le déroulement des actions, et l'implications des différents personnages historiques et la chronologie, y est autant que possible respecter, ce qui vous permettra de vous référer sans difficultés aux nombreuses sources disponibles sur le sujet. Une bibliographie et une "webliographie" est présente en annexe à cette intention.

Bien évidemment, pour vous faciliter la lecture et la prise en main du scénario, un résumé de l'affaire, du déroulement des événements et des personnages clés est présent ci dessous. Si il devrait suffir à mener ce scénario sans difficultés majeures, se plonger un peu plus en profondeur sur le contexte historique du scénario vous permettra d'apporter vraisemblablement une touche de profondeur et d'authenticité supplémentaire appréciable à votre narration. Sans compter évidemment qu'une connaissance claire de cette dernière vous permettra plus aisément de répondre aux interrogations de vos investigateurs.

## 1.3 Les Secrets de New York

L'action du *Lindbergh Case* se déroulant essentiellement à New York City, et plus spécifiquement, dans sa banlieue célèbre du Bronx, le guide pour l'Appel de Cthulhu *Les Secrets de New York* a aussi été une inspiration importante pour ce scénario. Les deux principales opposants des investigateurs en sont directement extraits :

- **Ambrose Morgens**, un sorcier plusieurs fois centenaires, mais aussi un riche - mais discret, notable de New York est décrit amplement dans le guide *Les Secrets de New York*. Il est le "véritable" commanditaire du *kidnapping* du jeune fils de **Charles**

### Jouer avec ses investigateurs habituels

Si vous souhaitez jouer ce scénario dans le cadre de votre campagne avec les personnages habituels de vos joueurs, il est peu probable que vous puissiez facilement les transformer subitement en enquêteurs du FBI. Ceci ne forme pas néanmoins pas un réel problème, ni une réelle difficulté.

Si **Edgar J. Hoover** confie naturellement cette mission à des agents du FBI, il peut tout autant la confier à des "consultants externes" du bureau - vos investigateurs peuvent avoir déjà été engagés par le bureau, probablement pour aider des agents empêtrés dans une affaire quelques peu étrange. Que vos investigateurs y aient joué un rôle de démystificateur<sup>4</sup> ou au contraire aient usées de leurs connaissances des abominations du Mythe de Cthulhu, ils n'en restent pas moins qu'ils ont été chaudement recommandé par des agents du FBI au directeur.

Peut être, ont ils aidés **Clyde Tolson**, le fidèle bras de droit de **Edgar J. Hoover** avant qu'il n'accède à un si haut échellons du Bureau. A moins qu'il n'est aidé, le numéro 3, **Cartha (TODO)** dans une affaire embarrassante. Quoiqu'il en soit, les investigateurs sont fortement recommandés pour leur discernement et leur discrétion au directeur qui opte donc pour les utiliser, plutôt que ses propres agents, diminuant d'autant plus le risque d'implication du Bureau.

<sup>4</sup>Dévoiant, encore une fois, comme dans tout bon épisode de *Scoobidoo*, que le fantôme, c'était le directeur du musée.



Lingbergh et le démasquer forme donc, du point de vue des investigateurs un objectif essentiel.

- L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck, très succinctement évoqué dans le guide, joue ici un rôle de "sous traitant" pour Ambrose Morgens s'étant chargé pour son compte du kidnapping.

## 1.4 Les rêves eugéniques de Ambrose Morgens

Comme décrit dans Les Secrets de New York

Et si les investigateurs ont déjà joué le scénario la Demi Lune ?

Ce scénario, inclut dans Les Secrets de New York, base sa trame sur la découverte et la destruction du sorcier et de son culte par les investigateurs. Dans le cas, où vous souhaiteriez jouer ce scénario avec les mêmes investigateurs, il faudra opérer quelques modifications au scénario :

- les pistes du scénario menant à Ambrose Morgens mèneront à un membre de sa secte, dont les investigateurs pourront se rappeler suite à leur précédente enquête sur le sinistre sorcier. Si ils avaient réussi à écrier l'individu, ils se rappellent que ce membre de la secte avait réussi à échapper aux poursuites judiciaires, faute de preuves. Notez qu'un membre de la cour suprême ferait un bon remplaçant à Ambrose Morgens, car un tel personnage entraînerait autant de prudence que Ambrose Morgens chez Edgar J. Hoover.
- les installations de la Morgens Institute (TODO page du guide) auront été vraisemblablement abandonnées à la suite des investigations de vos joueurs, il faudra donc relocaliser ces derniers dans le guide Les Secrets de New York vous aidera dans cette tâche, mais, en guise de suggestion, Ambrose Morgens
- Si ils n'avait pas survécu à sa rencontre avec vos personnages, il sera de retour pour ce scénario, réincarné par l'un des survivants de la secte. Evidemment, la résurrection de ce dernier nécessitait de s'emparer du corps, sans éveiller les éventuels autorités, une tâche, où là encore, un juge de la Cour Suprême excellerait.

Ambrose Morgens est sorcier aux services de Nyarlathotep qui est obséder, depuis maintenant plusieurs millénaires, par l'amélioration, par transformation relativement radicale, de l'espèce humaine. Les idées eugénistes sont à la mode dans les années vingt et l'on discute à tout bout de champs du "problème" du mélange des races. C'est ce genre de réflexion qui aboutira en 1924 (TODO, lien date) à la publication du National Immigration Act. Néanmoins, cette mode a beaucoup aidé le sorcier dans ses recherches, lui apportant entre autres, et jusqu'à la crise de 1929, de nombreux financements.

Il se sent, avec son comparse, qu'il considère plus comme un outil, XXXXX, près à réaliser l'ultime transformation, qui aboutira à la création d'une nouvelle espèce, supérieur, de l'homme. Pour réaliser ce dernier pas vers leur succès, ils ont décidés qu'il leur faudrait, en guise de cobaye, un bébé de quelques mois à peine, mais au potentiel génétique de forte qualité.

L'idée de kidnapper le fils de Charles Lingbergh leur vint presque naturellement. En effet, Charles Lingbergh est une sorte de "super start" pour l'époque, même si son dégoût pour les bains de foules par retourner une partie de l'opinion, frustré de son manque de présence, contre lui. Néanmoins, pour Ambrose Morgens, son fils, possédant clairement des gènes de grandeur, aux regards des exploits de son père, est un parfait cobaye pour réaliser leur prochaine expériences.

Il reste pour autant encore de réaliser le rapt en lui-même, ce qui n'est pas simple, car la célébrité de l'aviateur lui assure la collaboration de nombreuses forces de police et agence - comme ça sera le cas, or la secte n'apprécie pas l'idée de risquer d'être découverte lors



de l'enquête qui suivra l'exécution du crime. C'est alors que le sorcier pense à L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck

## 1.5 L'Ordre Esotérique de Dagon de Throg's Neck

Au début des années 1930, Ambrose Morgens est rentrée en contact avec quelque uns des membres de l'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck, et a commencé avec eux un avantageux commerce. En échange des services de la secte, le sorcier leur fournit, sur une base régulière, des *femelles* - comprendre des femmes qu'il a kidnappées pour ses propres besoins. Une fois ces dernières rescapés du laboratoire de son comparse, et créature, Eugene Vander Klei.

## 1.6 Le crime

At 8 :00 pm on March 1, 1932, the nurse-maid, Betty Gow, put 20-month-old Charles Lindbergh, Jr., in his crib. She then proceeded to pin the blanket covering him with two large safety pins so as to prevent it from moving while he slept. At around 9 :30 p.m., Col. Lindbergh heard a noise that made him think some slats had fallen off an orange crate in the kitchen. At 10 :00 p.m., Gow discovered that the baby was missing from his crib. She in turn went to ask Mrs. Lindbergh, who was just coming out of the bath, if she had the baby with her. After not finding Charles Lindbergh, Jr., with his mother, the nurse-maid then proceeded down stairs to speak with Lindbergh, who was in the library/study just beneath the baby's nursery room in the southeast corner of the house. Charles Lindbergh then proceeded up to the nursery to see for himself that his son was not in his crib. While surveying the room, he discovered a white envelope had been left on the radiator that formed the window sill. Lindbergh proceeded to locate his Springfield rifle and search the rest of the house looking for intruders. Within 30 minutes, the local police were on route to the house, as were the media and Lindbergh's attorney. There was a single distinguished footprint and indentations discovered a short time later just below the window in the mud due to the rainy and blustery conditions that day and into the evening. After the authorities arrived on the scene and began to search the immediate area surrounding the house, a short distance away in a cluster of bushes were found three sections of a smartly designed but rather crude-looking ladder.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Evalyn\\_Walsh\\_McLean](http://en.wikipedia.org/wiki/Evalyn_Walsh_McLean)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Gaston\\_Means](http://en.wikipedia.org/wiki/Gaston_Means)

<http://www.charleslindbergh.com/>

## 1.7 timing

- Edgar J. Hoover enterre l'affaire dès la découverte du jeune Lindberg le 12 mai :

On May 12, 1932, delivery truck driver William Allen pulled his truck to the side of a road about 4.5 miles (7.2 km) from the Lindbergh home. He went to a grove of trees to relieve himself, and there he discovered the corpse of a toddler



## 2 Arrestation de Gaston Means

### 2.1 Briefing avec Leon Turrou

PJs envoyés arrêtent **Gaston Means** suite à la plainte **Evalyn Walsh McLean**, mais ce dernier en profite pour faire le malin auprès d'eux, prétendant en savoir bcp sur l'affaire : *Sans moi, vous pouvez déjà oublier tout espoir de retrouver le bébé en vie.* Ils l'arrêtent le matin à Washington, à son domicile, et se rendent ensuite dans le bureau de **Edgar J. Hoover**, le siège du gouvernement

**Edgar J. Hoover** sort **Léon G. Turrou** de l'opération car il est connu comme le loup blanc par les différents intervenants et qu'il le soupçonne, probablement à raison, de manquer de la subtilité nécessaire pour une telle opération. (PJs rapportent à **Edgar J. Hoover** à midi qui les informe du rdv secret de ce soir entre **Jafsie** et les kidnappeurs.

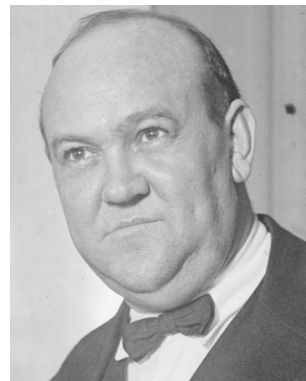


FIG. 1 – Gaston Means - 1924

### 2.2 Chez Gaston Means

- de nombreux éléments sur les précédentes escroqueries de **Gaston Means** ;
  - Dr. Clark - Eugéniste @NYC, retrouvé mort plus tard
- Dr. Clark - Eugéniste @NYC, retrouvé mort plus tard



## 3 Scène 2 : Mission secret pour le Bureau d'Investigation

### 3.1 Au chat et à la souris, à travers Manhattan

Equippé d'une seule voiture de fonction, un banal Ford T, avec dans le coffre un attirail de déguisement, les agents arrivent devant la demeure de **Jafsie**, après une route épuisante de près de 6h ou 7h<sup>1</sup>. Ils arrivent juste à temps, le vieux monsieur, clairement nerveux, mais décidé, verrouille sa porte et se prépare à partir.

### 3.2 Le Cimetière Saint Raymond

Après une délicate filature de **Jafsie**, qui a été baladé dans presque tout Manhattan, avant d'être redirigé vers le Bronx, les investigateurs arrivent, à quelques centaines de mètres derrière le professeur à la retraite, en vue du Cimetière Saint Raymond. Sachant que le premier rendez vous avec les prétendus kidnappeurs a eu lieu dans le cimetière de Woodland, les agents sentent intuitivement qu'ils parviennent enfin au lieu du rendez vous.

Pénétrer dans le cimetière à la suite du vieux homme est moins évident que la filature, pourtant déjà peu aisé, qui les a conduit ici. En effet, la zone est déserte, et **Jafsie** a fait déjà un beaucoup infernale, en faisant grincer la porte du cimetière. Si quelqu'un surveille les lieux, suivre, l'air de rien, le vieux professeur ne passera pas inaperçu.

Heureusement, même si les investigateurs l'ignorent, la secte n'a rien mis en oeuvre pour surveiller l'arrivée de leur intermédiaire. Le vieux professeur ayant respecté les règles du jeu lors du premier rendez vous, ils sont donc désormais un peu moins méfiant.

Quelques soient le stratagème de vos joueurs, leurs personnages devraient arriver, peu après **Jafsie**, au coeur du cimetière, et ils ont trouveront refuge derrière une pierre tombale, ironiquement celle d'un Mafiosi mort il y a peu - Joe Cataria, pour observer l'échange. Quelques instants après leur arrivée, une église du Bronx sonne au loin minuit - comme quoi ce n'est pas toujours un cliché, quand émerge de la partie Ouest du cimetière, très boisé, une silhouette. ``John'', le contact de **Jafsie** vient de faire son apparition.

Tremblant, le vieil homme explique qu'ils n'ont pu réunir que 50 000\$, mais sous interlocuteur ne bronche pas et accepte l'argent et lui remet une note lui indiquant que le bébé est sain et sauf à bord d'un bateau, le *Nelly*, à quai dans **Martha's Vineyard**. **Jafsie** court prévenir **Charles Lingbergh**, qui, lorsqu'ils ne trouveront pas le *Nelly*, ira jusqu'à survoler la baie pour tenter de débusquer les kidnappeurs.

Mais pour les investigateurs, le temps est venu d'honorer la mission secrète que leur a confié **Edgar J. Hoover**, suivre ``John'' et résoudre l'affaire. Une fois la transaction effectué, ``John'' regarde le vieil homme repartir au pas de course

<sup>1</sup>Test de Conduite pour le pilote, sinon -1 point de vie, causé par la fatigue à tous les passages





quelques instants, avant de lui même se replier vers la même partie boisée du cimetière d'où il a émergé.



FIG. 2 – A la poursuite de “John”

TODO : Distance / temps sur google maps

### 3.3 Retour à la baie de Huson

Selon leur discrétion, les agents effectueront une filature, assez complexe, nécessitant quatre jets réussi de Discrétion :

- un pour sortir du cimetière, sans se faire repérer par leur cible ;
- un autre pour traverser la Hutchison River Parkway - loin d'être une 4 voies d'aujourd'hui à l'époque et peu fréquenté à cette heure, toujours sans se faire voir ;
- un troisième jet pour ne pas se faire repérer en traversant les maisons entre Rohr Pl. et Senger Pl ;
- et enfin un ultime jet pour naviguer dans les entrepôt à poissons, dégageant une odeur plus que nauséabonde.

A chaque fois qu'un agent rate son jet de discrétion, 'John' peut tenter un test de Vigilance (il a 40%). Si il réussit, il repère les agents et panique : il sort son arme à feu (TODO, 30%), et effectue un *tir de barrage* pour couvrir sa fuite, maintenant au pas de courses, vers le barque qui l'attend près des entrepôt.



### 3.4 Abattre John

### 3.5 Perdre sa piste

Dans le cimetière, ils verront au moins vers où il aller , donc, reflexes de flics as-sermentés, ils pourront réveiller et interroger les habitants des maisons situés entre Rohr Pl. et Senger Pl. Après quelques maisons, un vieil homme, aussi alcoolique qu'in-somniaque, aura vu la silhouette de la ``John'' se dirigeant vers les entrepôts.

De là, les agents pour repérer (Trouver Objet Caché) la piste boueuse du suspect et la suivre (Suivre une Piste) jusqu'au bord de l'eau.

### 3.6 Suivre sa piste

Si les agents le suivent sans se faire remarquer, ils le verront monter à bord d'une petit barque, qu'il avait discrètement caché dans les arbres. ``John'' jete le lourd sac de toile noire dans lequel il a placé les 50000\$ remis par Jafsie, et, le plus silen-cieusement possible, s'engage, à l'aide de rame s'engage sur le Westchester Creek.

Si ils suspectent leur présence (plusieurs test de discrétion raté du coté des agents, sans succès de sa part pour les repérer), il s'éloignera de la cote, mais se rapprochera de nouveau dès qu'il approchera trop de Clason's Point<sup>2</sup>.

Sa prise distance lui aura été fortement inutile, les agents ne le perdront pas de vue, malgré l'obscurité<sup>3</sup>, et cette manoeuvre lui donnera l'impression erronée qu'il a semet ses poursuivants.

Suivre l'esquif alors que ``John'' canote n'est pas très difficile, mais, alors plus il descend la rivière, plus les alen-tours deviennent relativement rural pour la région de New York. Les agents longent une rivière, caché par quelques arbres, au loin, on peut distinguer la route XXX et le pont Whitestone Bridge, mais aucune voiture n'y circule à cette heure ci et force est d'admettre que le grand ou-vrage de métal est plutôt lugubre vu d'ici.

A l'exception du remoud de l'eau et de quelques hulement nocturne, le lieu est désert et semble presque sauvage. La fa-tigue et la tension de la filature continue de jouer des tours aux investigateurs qui, si ils ratent un test de SAN - gardez la caractéristique testé secrète, commence à



FIG. 3 – Westchester Creek River

<sup>2</sup>Voir les [Secrets de New York](#) pour en savoir plus sur Clason's Point et pourquoi un membre de L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck se méfie naturellement de cet endroit

<sup>3</sup>La nuit du 2 mai 1932 n'était qu'à 3 nuits d'écart de la nouvelle lune.





distinguer dans les ombres comme des silhouettes, nombreuses et que vaguement humaines, qui semblent les observer.

### 3.7 Rendez vous sous le Whitestone Bridge

Une fois le pont atteint, ``John`` s'amarre sous le premier pylone, à 20 mètres de la rive et attend. Rapidement, un petit bateau de pêche apparaît, le *Nelly* que les investigateurs auront peut être remarqué lors de leur filature de *Jafsie* à travers Manhattan. Le navire de pêche dispose de plusieurs sources de lumière, sous la forme de lampe-tempête accroché ici et là, ce qui permet aux agents d'observer la scène de loin, avec les jumelles qu'ils auront bien évidemment penser à prendre.



FIG. 4 – Whitestone Bridge

L'échange sera rapide, ``John`` remet le sac noir contenant l'argent à un vieux marin barbu, et il se remet en route, toujours plus vers le sud. Il rentre chez lui, une maison délabré sur la rive de l'Hudson, dans le quartier de Throg's Neck, les investigateurs peuvent aisément continuer à lui suivre si ils le désirent.

Alors que ``John`` s'éloigne, le capitaine du *Nelly* disparaît dans son bateau avec le sac noir. Il ressort rapidement avec un lourd filet de pêche sur le dos. A l'aide d'un jet de Trouver Object Caché, les investigateurs observent la scène que le contenu du filet de pêche semble se débattre !

Le vieux marin jete son bardas à l'eau et dans la foulée relance son moteur pour repartir aussi en direction de Throg Neck. Si les investigateurs veulent sauver la pauvre femme - une des victimes de *Ambrose Morgens* gentilleement donner à *L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck*, il ne disposent que de peu de temps. Tout investigateurs se lançant dans une tentative de sauvetage doit réussir près de 3 jet d'Athlétisme, en tant que Natation, pour arriver assez rapidement, pour sortir la jeune femme de l'eau.

Si l'agent ne réussit pas tout ses jets de dés, il ne peut que ramener le corps noyé de la pauvre femme - et encore seulement si il réussit un test de Puissance pour soulever la frêle créature et le lourd filet de pêche. Avant de tenter la ramener à bon port, il ou ils devront aussi découper le filet de pêche, assez lourd, qui leur rendrait la tâche impossible.

Un autre élément, bien plus effrayant, s'opposera au sauvetage de la jeune femme : un Profond. Le vieux marin n'a pas jeté la pauvre demoiselle juste pour s'en débarrasser, mais pour l'offrir aux Profonds. Une de ses créatures attendait donc sous le pont pour s'emparer d'elle - et lui jeter un sort permet à la jeune femme de survivre à la noyade.



Si les investigateurs interviennent, le Profond, qui comme la plupart de ses comparses évitent la confrontation directe avec les humains, essayera juste d'attraper sa *promise* et la tirer vers les profondeurs. Une fois que les investigateurs auront ramené la demoiselle à la surface et essayeront de la libérer de son filet de pêche - action à laquelle elle n'opposera ni résistance ni assistance, elle est déjà inconsciente, le Profond se glisse entre eux et tire subitement sur le filet de pêche pour la faire replonger.

**Et si les investigateurs n'assistent pas à l'échange ?**

Dans ce cas, le cadavre de la jeune femme, qui n'aurait pas survécu à la noyade malgré le sort du Profond, réapparaîtra le lendemain, non loin de là. Comme les agents auront très probablement rapporté leur escapades dans le Bronx à **Edgar J. Hoover**, ce dernier ne manquera pas de faire le lien - ses assistants ont reçu ordre, juste après le rapport des investigateurs de lui signaler tout rapport ou événement étranges à New York et dans les environs. Néanmoins, l'information ne parviendra pas exactement au **Siège du Gouvernement**, et les investigateurs n'auront vent de ceci que la nuit d'après, soit le 3 mai.

Avec un test de Vigilance réussi, les investigateurs pourront opposer un test de Puissance face au Profond et pourront peut être l'empêcher de s'emparer de sa victime. En outre, ils pourront percevoir que *quelque chose* se déplace sous eux (Au cas où vos agents se sentent grisés de porter un badge du *Bureau of Investigation* et décide de faire un *carton*, rappelez leur l'effet regrettable de l'eau sur la poudre...).

Le Profond n'insistera pas longtemps et cherchera à tout prix à éviter la confrontation, si ceux deux premières tentatives échouent ou si les investigateurs arrivent rapidement à libérer la jeune femme du filet de pêche, il abandonne et s'enfonce dans le fond des eaux, pour rejoindre l'Hudson puis l'océan.



## 4 Rapport à Edgar J. Hoover et suite de l'investigation

### 4.0.1 Enquêter sur "John"

Si les agents ont décidés de suivre ``John'' jusqu'à son domicile, ils savent désormais qu'il habite une vieille maisonnette, près de l'*Hudson River*, dans *Throg's Neck*

### 4.0.2 Le Nelly et son étrange capitaine

Bill Jones

### 4.0.3 L'Ordre Esotérique et Violet Sharpe

Culte a emprise sur Violet Sharpe =;

## 4.1 La victime, Sadie Newton

## 4.2 Ce que sait Gaston Means

- brillante étudiante des cours du soir à l'Université de la ville de New York (136ième à 140ième rue / Amsterdam Avenue)
  - issue de la *New York nobility*, père avocat
  - disparue le 4 janvier au soir après un cours (20h)
- autopsie : subies différentes opération / greffe d'organes tordues (cochon)

## 4.3 Dr. Clark

- théoricien et fervant défenseur de l'eugénisme, en contact avec Morgens, il soupçonne *Gaston Means* d'avoir kidnappé le jeune Charles et a contacté *Gaston Means* pour lui revendre l'information - décède dans la nuit de l'arrestation de *Gaston Means*, arrêt cardiaque - terrassé par un sort de la Morgens. - Mme Clark, sa mère, vit à Central Park West,

## 5 L'autre victime, Marc Oliver

- le tennisman brillant



## 6 Annexes

### 6.1 Personnages, lieux et organisations

#### Glossaire

Ambrose Morgens	TODO Mentionné p. 1–3, 8
Betty Gow	TODO Mentionné p. 3
Charles Lingbergh	TODO Mentionné p. 1, 2, 5
Clyde Tolson	TODO Mentionné p. 1
Edgar J. Hoover	TODO Mentionné p. 1–5, 9
Eugene Vander Klei	TODO Mentionné p. 3
Evalyn Walsh McLean	TODO Mentionné p. 4
FBI	TODO Mentionné p. 1
Gaston Means	TODO Mentionné p. 4, 10
Jafsie	TODO Mentionné p. 4, 5, 7, 8
L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck	TODO Mentionné p. 2, 3, 7, 8
Léon G. Turrou	TODO Mentionné p. 4
Les Secrets de New York	TODO Mentionné p. 1, 2
Lindbergh Case	TODO Mentionné p. 1
Nyarlatothep	TODO Mentionné p. 2
``John``	TODO Mentionné p. 5–8, 10
``Siège du Gouvernement``	TODO Mentionné p. 9



## 6.2 Calendrier de 1932

<b>January</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 7: 15: 23: 30:	<b>February</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 6: 14: 21: 28:	<b>March</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 7: 15: 22: 28:
<b>April</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 5: 13: 20: 27:	<b>May</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 5: 13: 20: 27:	<b>June</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 4: 11: 18: 25:
<b>July</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 3: 10: 17: 25:	<b>August</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 2: 9: 16: 24: 31:	<b>September</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 7: 14: 22: 30:
<b>October</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 6: 14: 22: 29:	<b>November</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 5: 13: 21: 27:	<b>December</b> Su Mo Tu We Th Fr Sa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 4: 12: 20: 27:
<b>Holidays and Observances:</b> Jan 1 New Year's Day Feb 12 Lincoln's Birthday Feb 14 Valentine's Day Mar 27 Easter Sunday May 8 Mother's Day May 30 Memorial Day Jun 19 Father's Day Jul 4 Independence Day Sep 5 Labor Day Oct 31 Halloween Nov 8 Election Day Nov 24 Thanksgiving Day Dec 24 Christmas Eve Dec 25 Christmas Day Dec 26 'Christmas Day' observed		

Calendar generated on [www.timeanddate.com/calendar](http://www.timeanddate.com/calendar)

