
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 Lindergh Case

Ce scénario se déroule donc dans le cadre historique du *Lindbergh Case*, comme l'a baptisé le **FBI**. La 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.

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 empêtré dans une affaire quelques peu étrange. Que vos investigateurs y ait joués un rôle de démystificateur¹ 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.*

¹Dévoiant, encore une fois, comme dans tout bon épisode de *Scoobidoo*, que le fantôme, c'était le directeur du musée.



*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.*

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 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*.
-

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 écrouer l'individu, ils se rappelleront que ce membre de la secte avait réussi à échapper aux poursuites judiciaire, faute de preuves. Notez qu'un membre de la cour suprême ferait un bon remplaçant à **Ambrose Morgens**, car un tel personnage entrainerait 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. Le guide **Les Secrets de New York** vous aidera dans cette tâche, mais, en guise de suggestion, **Ambrose Morgens**
 - Si **Ambrose Morgens** 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. Evidament, 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.
-



1.4 Les rêves eugéniques de Ambrose Morgens

Comme décrit dans *Les Secrets de New York*, Ambrose Morgens est sorcier aux services de Nyarlathotep qui est obsédé, 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 entres autres, et jusqu'à la crise de 1929, de nombreux financements.

Il se sent, avec son comparse Eugene Vander Klei, qu'il considère plus comme un outil qu'un collaborateur, 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 star" pour l'époque, même si son dégoût pour les bains de foules à fini 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 polices 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 Esotérique de Dagon de Throg's Neck

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

1.5.1 L'alliance avec Ambrose Morgens

Au début des années 1930, Ambrose Morgens est rentrée en contact avec quelques uns des membres de l'Ordre Esotérique 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.

Néanmoins quand il ne s'agit plus de kidnapper quelques jeunes adolescents brillant de la haute société New Yorkaise, mais le fils du plus grand héros des états unis (Charles Lingbergh est une véritable icône pour ses contemporains), Ambrose Morgens décide d'utiliser le culte comme intermédiaire, sachant que sa relation avec eux est très tenue. Le culte ignore qui il est vraiment, car si il préfèrent rencontrer L'Ordre Esotérique de Dagon de Throg's Neck en personne, généralement dans les cimetières du Bronx, il prend toujours soin de masquer son visage, comme sa voie, à l'aide de Magie.



1.5.2 Profonds et reproduction

La communauté de Throg's Neck est essentiellement composée de vieilles familles de pêcheurs, qui se sont recyclés en garde maison quand les riches ont transformé, assez brièvement, le village en une sorte de port de plaisance pour riche désœuvrés dans les années 20.

La communauté est entièrement noyauté par L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck, à l'insu des rares notables de New York qui fréquente encore le lieu pour son port de plaisance. Une splendide demeure de vacances, situé presque au centre de la ville est à l'abandon. C'est du moins l'impression qu'ont les visiteurs du port de plaisance quand ils viennent, à partir du 1er juin. En fait, cette dernière est squattée depuis des années par le culte, et ses sous sols abritent les reliques du cultes et sert aussi à dissimuler les jeunes femmes et jeunes hommes fournies par Ambrose Morgens

Mais que fait L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck des victimes de L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck ? Ils les livrent simplement aux profonds, il en existe une petite communauté, dégénéréscente, au large de New York. Cette dernière, fidèle aux règles de la reproduction de ces créatures, a connu une brutale chute de la natalité à partir de 1925. En effet, les profonds avaient atteint leur population "maximum" et, naturellement, comme ils arrivent souvent pour ces créatures, la croissance de leur population s'est donc arrêté. En effet, les Profonds étant immortels, se reproduit sans arrêt auraient des effets plus que néfaste sur leur communauté.

Malheureusement pour eux, les assauts du FBI, en 1926 et 1927, sur leurs refuges côtiers² ont largement semé la panique chez les Profonds. Leur population a mal survécu au stress, et le réflexes naturellement isolationnistes de ces créatures, ont détruit des communauté entières. Ainsi,

1.6 Déroulement de l'affaire

1.6.1 Le kidnapping

Le 1 mars 1923, à 20h, la nurse du tout jeune fille de Charles Lingbergh, Betty Gow, couche le bébé dans son berceau. Vers 21h30, Charles Lingbergh entend un bruit qui lui fait penser que quelques choses est tombé dans la cuisine. A 22h, Betty Gow réalise que le bébé n'est plus dans son berceau. Elle se renseigne auprès de Madame Lindergh, qui vient de sortir de son bain. Réalisant que le bébé n'est pas non plus avec sa mère, elle se rend auprès de Charles Lingbergh, qui était dans la bibliothèque juste en dessus de la nurserie.

Charles Lingbergh se rend à son tour dans la nurserie et constate la disparition de son fils. Alors qu'il fouille la chambre, il découvre une enveloppe blanche qui a été laissé sur le radiateur, près de la fenêtre. Il s'empare ensuite de son fils et explore la maison à la recherche d'intrus. Dans la demi heure qui suivirent, les forces de police locales sont en route pour la demeure, comme les médias, et l'avocat de Charles Lingbergh.

² Voir la nouvelle de HP Lovecraft *Les Ombres de Innsmouth*.



La police fouille les lieux et trouve rapidement une piste boueuse reliant la fenêtre du jeune enfant à un bosquet où est dissimulée une échelle bricolé mais astucieusement conçu. Si la criminalistique, déjà à l'époque, aurait permis de retirer beaucoup plus d'éléments à partir de ces quelques traces, le temps pluvieux et la contamination rapide de la scène du crime, n'a pas permis de découvrir plus d'éléments.

Le *kidnapping*, bien que réalisé un membre de L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck, n'a fait appel à aucune sorte de magie ou de créatures du Mythe de Cthulhu. Le cultiste habile a juste pensé à bien masquer ses empreintes dans le sol, une fois l'échelle abandonnée et à droguer légèrement le jeune bébé pour s'assurer qu'il ne crie pas pendant sa fuite. Un comparse, aussi membre du culte, l'attendait non loin dans une voiture.

1.7 Tout le monde s'emmêle

La notoriété de Charles Lingbergh a effet probablement très désastreux sur l'affaire. Dans la nuit même, Edgar J. Hoover, réveillé exprès par un de ses assistants ayant appris la nouvelle, appelle Charles Lingbergh pour l'informer que le Bureau se tient prêt à assister l'enquête. Dans le même temps, William Sullivan, le fondateur de la future OSS et de la CIA, arrive et offre aussi ses services. Bientôt, la situation remonte jusqu'au bureau du président Roosevelt...

1.8 Gaston Means et la jeune héritière

L'affaire Lindergh, à cause de la notoriété de sa victime, allait connaître un nombre assez invraisemblable d'interférences, et parmi elle, celle de Gaston Means. Le "surprenant" Gaston Means, comme le décrira plus tard Edgar J. Hoover dans un livre sur lui, est un ancien agent du FBI, mais d'un autre temps. Du temps de président Harding et de la corruption rampante, du temps, où un agent du Bureau se paye sur l'habitant, utilisant son badge pour extorquer des l'argents et des biens aux contribuables. Une époque qui paraît insensé aujourd'hui avec l'image d'intégrité et d'honorabilité que Edgar J. Hoover a grandement participé à construire, mais qui était bien la nature du bureau avant l'arrivée de ce dernier au poste de directeur.

Si Gaston Means a quitté le FBI, il n'a pas renoncé à ses arnaques, et l'affaire Lindergh lui présente une occasion en or d'en monter une juteuse. Se rapprochant des milieux fortunés, tout aussi choqué, si ce n'est plus, que le reste du pays par l'odieux *kidnapping* dont est victime Charles Lingbergh, il propose son "expertise". Une jeune héritière, Evalyn Walsh McLean, mort à l'amançon et accepte de financer les mystérieux contacts que Gaston Means prétend avoir avec les milieux de la pègre.

Rapidement, il informe Evalyn Walsh McLean qu'il suffit de lui verser 100.000\$, somme qu'il donnera aux *kidnappeurs*, bien sûr, pour obtenir la libération de l'enfant ! La jeune héritière lui remet la somme, mais l'enfant n'est pas rendu à ses parents...



1.9 Les aventures de “Jafsie”

Le *kidnapping* du jeune Lindergh émeût particulièrement un vieux professeur à la retraite, **Jafsie**. Ce dernier, habitant dans le Bronx, décide, lui aussi, d’offrir son assistance à la famille Lindergh et publie un article dans le journal local pour en faire la publicité. Contre toute attente, il réussit à attirer l’attention des *kidnappeurs* !

Ces derniers le contactent donc, en utilisant la même “signature” que sur la lettre retrouvée par **Charles Lingbergh** dans la nurserie. Malheureusement, peu de personnes sont conscientes à ce moment là qu’une fuite a permis la diffusion de dizaine de copie de cette lettre de rançon. **Jafsie** contacte l’aviateur qui décide lui faire confiance, à l’inverse des recommandations de la police et de ses nombreux conseillers, et d’utiliser le professeur comme intermédiaire avec les *kidnappeurs*.

Le vieux professeur fait une première rencontre avec ces derniers, dans un cimetière du Bronx. L’homme qu’il rencontre, qu’il décrira en détail à la police et qui sera par la suite surnommé ‘‘**John**’’, lui remet la grenouillère du bébé, en guise de preuve de sa bonne foi. Le veille homme ayant respecté les conditions des *kidnappeurs* - aucun policiers n’a suivi ce dernier, à la demande express de **Charles Lingbergh**, les *kidnappeurs* le recontacte bientôt pour effectuer le “paiement”...

1.10 L’entrée en jeu des investigateurs

Malgré les différentes agences et individus impliqués dans l’affaire Lindergh, **Edgar J. Hoover** a su littéralement *kidnapper* le dossier. En effet, le directeur est très soucieux de l’image de son Bureau et ne rate pas une occasion de le mettre en valeur. Néanmoins, la décision de **Charles Lingbergh** de faire confiance à **Jafsie** et de laisser la police, comme le Bureau, hors de l’opération l’inquiète grandement. Nous sommes maintenant début mai, et l’exposition du **FBI** est totale. Si la transaction menée par **Jafsie** ne finit par le retour du bébé, **Edgar J. Hoover** craint fortement que le blâme ne retombe sur son Bureau.

Informé par **Léon G. Turrou**, l’agent spécial de l’agence en charge de l’enquête, du second rendez vous de **Jafsie** avec les *kidnappeurs*, le directeur décide de prendre un gros risque : il va envoyer des agents pour suivre le veille homme et s’assurer, par un moyen ou un autre, une résolution heureuse - pour son Bureau, de cette affaire. Ses agents seront les investigateurs, et ils vont faire leur entrées dans l’affaire Lindergh, par la petite porte, le X mai.

1.11 Calendrier de l’enquête des investigateurs

Le 12 mai, William Allen, conducteur de camion de sa profession, décide de s’arrêter au bord de la route, à 7,2 km de la demeure des Lindergh. Il se faufile discrètement dans un sous bois pour se soulager... et découvre le corps d’un bébé. L’enquête conclura rapidement que le pauvre enfant est mort le soir de son *kidnapping*.

Dans le cadre de ce scénario, la vérité est tout autre. **Ambrose Morgens** après plus de deux mois d’expériences sur le bébé et son génôme, est acculé par les manœuvres dangereuses de ses “sous traitants”, les membres de **L’Ordre Esoterique**



de Dagon de Throg's Neck, à résistuer l'enfant avant que l'enquête ne risque de le compromettre. Il l'aide d'une ultime manipulations magique, il restitue à l'enfant une apparence à peu près normale, les alterations les plus visibles sont simplement arrachées, et déguisée en mutilation due causées par des prédateurs naturelles.

Malheureusement pour les investigateurs, la réapparition subite du corps de l'enfant limite fortement leur marge de manoeuvre dans leur enquête. En effet, Edgar J. Hoover enterre l'affaire dès la découverte du jeune Lindergh, le 12 mai au soir, il informe les investigateurs que leur enquête est fini. Cette limite temporelle est d'autant plus critique que tant qu'il subsiste un espoir de retrouver l'enfant vivant, Edgar J. Hoover peut être convaincu de s'en prendre à un notable aussi respecté que Ambrose Morgens. Mais une fois le cadavre de l'enfant découvert, Edgar J. Hoover estimera que le jeu n'en vaudra pas la chandelle, surtout que les indices réunis par ses agents seront soit peu concluante, soit recueillis de manière trop illégale pour pouvoir être utilisés dans une cour de justice...



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.

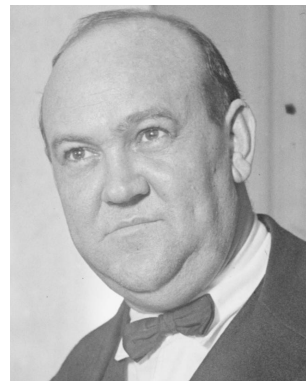


FIG. 1 – Gaston Means - 1924

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 7h³. 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 aisée, 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

³Test 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 réussis 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'insomniaque, 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 petite barque, qu'il avait discrètement caché dans les arbres. ``John'' jette le lourd sac de toile noire dans lequel il a placé les 50000\$ remis par Jafsie, et, le plus silencieusement possible, s'engage, à l'aide de rames 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 Point⁴.

Sa prise distance lui aura été fortement inutile, les agents ne le perdront pas de vue, malgré l'obscurité⁵, et cette manoeuvre lui donnera l'impression erronée qu'il a semé ses poursuivants.

Suivre l'esquif alors que ``John'' canote n'est pas très difficile, mais, alors plus il descend la rivière, plus les alentours 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 ouvrage de métal est plutôt lugubre vu d'ici.

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



FIG. 3 – Westchester Creek River

⁴Voir les [Secrets de New York](#) pour en savoir plus sur Clason's Point et pourquoi un membre de L'Ordre Esotérique de Dagon de Throg's Neck se méfie naturellement de cet endroit

⁵La 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, 5, 8
Betty Gow	TODO Mentionné p. 3
Charles Lingbergh	TODO Mentionné p. 1–4, 6
Clyde Tolson	TODO Mentionné p. 1
Edgar J. Hoover	TODO Mentionné p. 1, 2, 4–6, 8
Eugene Vander Klei	TODO Mentionné p. 2
Evalyn Walsh McLean	TODO Mentionné p. 4, 5
FBI	TODO Mentionné p. 1, 3, 4
Gaston Means	TODO Mentionné p. 4, 5, 9
Jafsie	TODO Mentionné p. 4–8
L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck	TODO Mentionné p. 2, 3, 5, 7, 8
Léon G. Turrou	TODO Mentionné p. 5
Les Secrets de New York	TODO Mentionné p. 1, 2
Lindbergh Case	TODO Mentionné p. 1
Nyarlatothep	TODO Mentionné p. 2
William Sullivan	TODO Mentionné p. 4
``John``	TODO Mentionné p. 4, 6–9
``Siège du Gouvernement``	TODO Mentionné p. 8



6.2 Calendrier de 1932

January 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:	February 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:	March 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:
April 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:	May 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:	June 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:
July 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:	August 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:	September 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:
October 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:	November 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:	December 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:
Holidays and Observances: 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

