
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.*

1. Dévoilant, 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 arrêter. 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 file 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 veillard 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 veillard 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

Pour les investigateurs, le scénario commence par une rencontre avec **Léon G. Turrou**, dans le bureau qu'il occupe dans un commissariat de New York City. Sommairement, l'agent les informe que le Bureau vient de les réaffecter en renfort à sa *task force* sur le *Lindberg Case*. Leur arrivée est appréciable, car il y a beaucoup à faire, mais le dossier est vaste, il va être difficile de vite les mettre à niveau. "En conséquence, le Directeur et moi avons commencé par confier un tâche ne nécessitant pas une connaissance profonde du dossier : l'arrestation de **Gaston Means** !".

Léon G. Turrou rappelle sommairement le "brillant" parcours de **Gaston Means** au sein du **FBI** et décrit sommairement comment il a profité de l'affaire Lindbergh pour escroquer la jeune héritière. Il ajoute qu'il est fort content que cet ultime bévue permette enfin au Bureau de placer cet ancien collaborateur plus qu'embarrassant sous les barreaux.

Il souligne de manière un peu condescendante que l'arrestation est une opération simple que les investigateurs seront à même de réaliser sans maîtriser entièrement le dossier. Une fois l'odieux personnage remis au plus proche commissariat, les investigateurs pourront rejoindre la "task force" dédié à l'affaire Lindbergh.

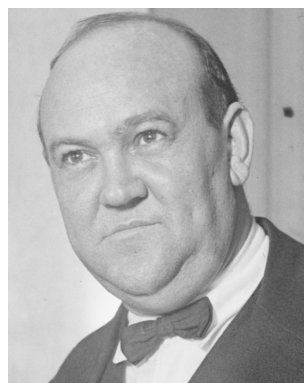


FIGURE 1 – Gaston Means - 1924

"Ah, et un dernier point, le Directeur (**Edgar J. Hoover**) souhaite que vous profitiez de votre passage à Washington, pour le rencontrer, après l'arrestation **Gaston Means**. Ca sera tout, merci.". L'agent **Léon G. Turrou** les remercier promptement. Arrivée à ce stade, il est important de faire comprendre à vos agents, que la dernière remarque de **Léon G. Turrou** leur fait l'effet d'une bombe. Rencontrer en personne **Edgar J. Hoover** peut s'avérer fatal pour la carrière de tout agent du Bureau, et l'homme est connu pour son caractère particuliers et ses réactions surprenantes.

Avec un test de psychologie sur **Léon G. Turrou**, vos agents pourront aussi noter que tout le discours de ce dernier est quelques peu étranges. Il les accueille de haut et les considérant comme des membres, mineurs, de son équipe, à qui il confie une tâche simple pour commencer. Néanmoins, sa dernière requête, la rencontre avec **Edgar J. Hoover** laisse présager que leurs rôles sera beaucoup plus cruciale.

En fait, **Léon G. Turrou** essaye de sauver les apparences. **Edgar J. Hoover** la contacter la veille pour lui demander de réunir les investigateurs, de les briefer sur l'affaire et de leur confier l'arrestation de **Gaston Means**. Il n'a jamais placé les agents sous sa juridiction et il ne compte pas le faire. En se positionnant, vis à vis d'eux,



comme le SAC (*Special Agent in Charge* du dossier, **Léon G. Turrou** espère les impressionner assez pour qu'il se place tout naturellement sous son autorité, quelques soit la mission relative à l'affaire que leur confiera le Directeur. Son comportement n'est, comme souvent dans le Bureau, qu'une simple manoeuvre politique.

Si **Léon G. Turrou** craint pour sa position de SAC de l'affaire, il n'est pas dans les projets du Directeur de le remplacer. En fait, **Edgar J. Hoover** entend juste confier aux investigateurs une mission totalement secrète, même si elle est liée à l'affaire Lindbergh, il entend bien garder son SAC dans l'obscurité la plus totale à ce sujet...

Bien que **Léon G. Turrou** essaye de clore rapidement l'entretien, rappelant aux agents qu'ils ont longue route avant la capitale et qu'ils doivent arrêter **Gaston Means** au plus tôt, le SAC acceptera de répondre à leur question. Il n'a aucun idée de ce que pourra être leurs prochaines tâches dans le cadre de l'enquête et il reste donc évasif ("Il y a beaucoup à faire et le dossier évolue rapidement, nous ferons le point à votre retour"). Il ignore aussi pourquoi **Edgar J. Hoover** les a choisis eux plus que d'autres pour arrêter **Gaston Means**. Interroger sur ce point, il sera presque honnête : "Le Directeur et moi estimons qu'il faut rapidement arrêter cet individu et j'ai besoin de toutes mes ressources actuelles à New York".

En fait, les choses utiles que les agents peuvent obtenir de lui, c'est les réponses à toutes leur questions sur l'enquête en cours et la situation actuelle. En fait, cette séquence est principalement là pour vous permettre de "briefier" les PJs sur le dossier de manière plus interactive qu'un long monologue sur le sujet.

2.2 L'arrestation de l'incroyable Gaston Means

A la fin de son *briefing*, **Léon G. Turrou** remet le mandat d'arrêt pour **Gaston Means**, obtenue auprès d'un juge de New York, et les clés d'un véhicule de fonction du Bureau, pour se rendre à la capitale. Il y a près de 250 *miles* qui sépare la grande Pomme de Washington DC, et si on peut aujourd'hui réaliser ce trajet en 5h, à l'époque la vitesse des véhicules et la qualité des infrastructures ne permettraient vraisemblablement pas de faire le trajet en moins de 8h - et encore avec un minimum de pause.

En étant libéré entre 9h et 10h du bureau de **Léon G. Turrou**, les Agents arriveront donc à la capitale, à la résidence de **Gaston Means** entre 17h et 19h. La rencontre avec **Edgar J. Hoover** se déroulera donc ensuite, mais les Agents savent que le Directeur sera toujours dans son bureau, près à les recevoir.

Gaston Means est chez lui et il ne s'attend pas à l'arrivée des Agents ni à son arrestation. Il ne soupçonne pas que la jeune héritière les dénoncer et même si c'est le cas il s' imagine encore que le Bureau, son ancien employeur le protégera. **Gaston Means** se croit encore du temps du président Harding, où la corruption et l'abus de pouvoir caractériser plus les agents du **FBI** que l'image de "super flic" en pardessus que nous avons aujourd'hui d'eux.



Quand les Agents viendront l'arrêter, il se comportera comme un innocent injustement accablé, insistant sur le fait qu'il a remis l'argent de la jeune héritière à l'un de ses collaborateurs. Même si ils étaient assez naïf pour croire le mythomane, les Agents ne peuvent simplement pas faire autrement que de l'arrêter. Alors que les PJs ne croit pas à ses régimiades, et ne semble pas réagir à son appel à la "camaraderie entre personnes du Bureau", il finit par jouer sa dernière carte.

"Hoover fait une grave erreur en m'arrêtant ! Sans moi, le Bureau ne retrouvera jamais le petit Lindbergh en vie ! Vous êtes entrain de sacrifier votre dernière espoir de le retrouver pour satisfaire les frasques d'une jeune riche héritière déjantée !". **Gaston Means** refusera d'être plus clair à ce sujet. Il sait que si il révèle quoique soit maintenant, il n'aura plus aucune carte à jouer en prison.

Néanmoins, les Agents ont une carte dans leur manche. Le mandat d'arrêt comprend aussi un mandat de perquisition qui leur permet de fouiller les lieux. Le juge avait remis ce mandat plus pour permettre aux agents de fouiller la résidence de **Gaston Means** au cas où celui ci est pris la fuite. Ils peuvent néanmoins s'en servir, même si **Gaston Means** s'est révélé plus collaboratif qu'escompté.

Lorsqu'ils fouilleront la demeure de l'escroc, les Agents ne trouveront qu'un seul élément relatif à l'affaire Lindbergh - mais n'hésitez pas à y placer quelques autres fausses postes. Il s'agit d'une simple carte de visite, du **Prof. Louis Clark**, glissé sous un coin du grand buvard, indemne de toute trace d'encre, qui recouvre le bureau de **Gaston Means**. Cette carte de visite représente le seul lien concret entre l'ancien agent et l'affaire.

Prof. Louis Clark lui a remis sa carte en mains propres, après l'avoir rencontré en compagnie de lajeune héritière, **Evalyn Walsh McLean**. Se servant du crédit de la demoiselle, **Gaston Means** s'est présenté comme un enquêteur spéciale, littéralement en charge secrètement de la disparition du petit Lindbergh. **Prof. Louis Clark** est tombé dans le panneau et lui a immédiatement fait part de ses soupçons envers **Ambrose Morgens**, qu'il connaît bien parce qu'il partage ses idées sur l'eugénisme.

En évoquant avec **Ambrose Morgens** l'affaire Lindbergh, lors d'un diner mondain, le riche New Yorkais lui a fait une réponse sybbiline sur le devenir du jeune bébé et la perte, en terme génétique, que représentait sa disparition. **Prof. Louis Clark** a eu du flair (01 sur un jet de psychologie !) et a compris que le millionnaire en savait plus long qu'il ne le disait sur cette affaire.

Depuis, **Prof. Louis Clark** soupçonne fortement **Ambrose Morgens** d'être impliqué par un moyen ou un autre dans cette histoire, mais il ne savait pas quoi faire. Sa rencontre avec **Gaston Means** lui a offert un moyen de soulager sa conscience, même si, malheureusement, **Gaston Means** ne sera pas quoi faire de cette information - si ce n'est l'utiliser comme un joker dans la dernière chance pour tenter d'échapper encore une fois à la justice.



Malheureusement pour le pauvre Prof. Louis Clark, Ambrose Morgens n'a pas survécu pendant plusieurs siècles sans un sens aigu de la paranoïa. Il a bien senti lors de la discussion avec lui qu'il en avait d'une certaine manière beaucoup trop dit. Il a rapidement fait surveiller le professeur, et, peu après sa rencontre avec Gaston Means, le sorcier a décidé qu'il était plus prudent de se débarrasser de lui, plutôt que de risquer de le voir l'impliquer, même sans preuve, dans la disparition du petit Lindbergh. Ambrose Morgens est conscient que toutes les forces de police ou agences gouvernementales impliquées dans les investigations sont suffisamment désespérées pour l'investiguer lui, en détail, malgré ses relations. Et comme tout cultiste, il sait que si on examine ses activités de manière trop minutieuse, on ne serait manqué toutes les choses qu'il cherche à cacher à tout prix...

2.3 Rencontre avec le Directeur

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.



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 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

3. Test de Conduite pour le pilote, sinon -1 point de vie, causé par la fatigue à tous les passages

