

---

## 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 rappeler suite à leur précédente enquête sur le sinistre sorcier. Si ils avaient réussi à éliminer l'individu, ils se rappelleront 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. 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.

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 Eugene Vander Klei, qu'il considère plus comme un outil qu'un collègue, 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 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 empêcha 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

### 1.5.1 L'alliance avec Ambrose Morgens

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.

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 Esoterique 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 squatté 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, dégénérante, au large de New York. Cette dernière, fidèle aux règles de la reproduction de ces

