

---

## 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 démystificateur<sup>1</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.*

---

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, prêts 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 côtiers<sup>2</sup> 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 expresse 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.

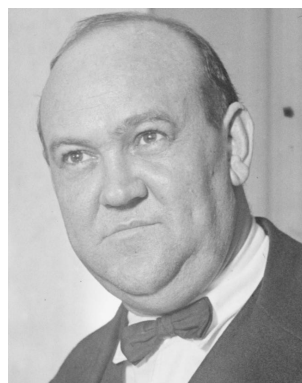


FIGURE 1 – Gaston Means - 1924

"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 siècle sans un sens aïgu 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 tout les forces de polices ou agences gouvernementable impliqué dans les investigations sont suffisamment désespérés 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

Une fois Gaston Means arrêté et remis au plus proche poste de Police, les agents sont peuvent enfin se précipiter à leur rendez avec Edgar J. Hoover. Même, si le directeur n'est au contrôle du Bureau que depuis le milieu des années 20, sa "légende" au sein de ce dernier est déjà en place. Les investigateurs savent qu'ils doivent la jouer fine avec ce dernier, car, si il lui déblaise, leur carrière sera fini net. Et même si jamais, les investigateurs n'avaient que faire de leur carrière, il est important de leur signaler que la capacité de "nuissance" du Directeur dépasse largement les limites du FBI.<sup>3</sup>.

Déjà fidèle à son poste, c'est la secrétaire personnelle du Directeur, Helen Gandy qui, malgré l'heure tardive de leur arrivées, accueille les investigateurs. Elle les salue brièvement, et se lève pour se rendre dans le bureau Edgar J. Hoover pour lui signifier leur présence. Elle en ressort quelques instants plus tard, pour les prier de rentrer.

A peine les investigateurs sont ils rentrés dans le bureau, plongé dans une semi obscurité - la seule source de lumière est la lampe posé sur le bureau du directeur, que la secrétaire referme derrière eux la porte. Il faut quelques secondes pour leurs yeux s'habituent a lumière tamisée de la pièce. Alors que leur vue s'accommode, ils constatent que le directeur les regarde en silence, en les invitant d'une main à s'asseoir sur les quelques sièges installés, en contre bas, devant son bureau.

Sans transition, il leur demande si l'arrestation de Gaston Means s'est bien déroulé. Le directeur écoute les calmement, sans faire de commentaire, le récit des personnages. Néanmoins, il ne peut contenir un sourire de satisfaction, au fur et à mesure de leur récit. Une fois leur rapport terminé, il les félicite pour cette affaire "rondement menée". Avec un test de psychologie, les personnages pourront comprendre que ces félicitations gratuites ne sont due que à la bonne humeur du directeur, qui est très satisfait de voir enfin Gaston Means derrière les barreaux.

Après ce petit moment de joie, Edgar J. Hoover il reprend immédiatement un ton très grave : "Messieurs, je pense que la presse et l'agent spécial Léon G. Turrou vous permettent d'avoir un vue à peu près complète de l'affaire Lindbergh, à ce jour. Il y a néanmoins une élément nouveau qui ne vous a pas encore été transmis". Le

---

3. Pour donner du relief à cette scène, le meneur de jeu est invité à se renseigner quelques peu sur l'étonnant personnage qu'était Edgar J. Hoover, pour lui en faciliter l'interprétation



directeur leur résume alors succinctement l'implication de Jafsie, sans cacher son irritation autant au sujet du vieux professeur que des choix malheureux de Charles Lingbergh. Il conclut son récit en leur annonçant que ce soir, le vieux professeur et ``John`` doivent de nouveau se rencontrer, pour transmettre le paiement de la rançon. A la demande express de Charles Lingbergh, aucune force de police ou agence gouvernementale ne doit interférer avec cette opération.

“Messieurs, après une longue réflexion, j’ai décidé de prendre le risque de ne pas respecter les demandes de Charles Lingbergh, qui j’estime dans ce cas sont déraisonnables et frise l’obstruction à une investigation fédérale !”, une manière, comme une autre, de légitimer une opération clairement à la limite de la légalité. Edgar J. Hoover leur explique ensuite qu’il les a donc choisis pour prendre en charge cette mission, car il sait qu’ils savent être discret, et la discrétion est la clé de l’opération. “En effet, comprenez immédiatement que si vos agissements compromettaient le sauvetage du jeune Lindbergh, le Bureau serait très *embarrassé*.”, et comme le savent tout agent, *embarrasser* le Bureau, signifie, au moins, la fin de sa carrière, et probablement le début de beaucoup d’ennui généré par Edgar J. Hoover.

Les investigateurs, qui ont rencontrés Léon G. Turrou à New York, réalisent qu’il n’a pas le profil pour ce genre d’opération quasi illicite. Entre autre, ils comprennent aisément aussi que le choix s’est porté sur eux, car ils n’ont pour l’instant aucun rapport avec l’équipe associée à l’Affaire Lindbergh.

La mission des investigateurs en tant que telle consiste donc à suivre le plus discrètement possible Jafsie jusqu’au lieu de son entretien avec son contact parmi les prétendus kidnappeurs, ``John``. Ils devront observer, sans intervenir, l’échange et suivre ensuite le kidnappeur et tenter d’assurer le retour sain et sauf du bébé. Attention aussi, ils ne doivent pas non plus, par leurs agissements, compromettre la manœuvre de Charles Lingbergh. “Si vous avez l’impression que les kidnappeurs sont prêts à remettre l’enfant en échange de leur rançon, surtout n’interférez pas. Votre mission consistera simplement dans ce cas, à regrouper le plus possible d’informations, pour assurer l’arrestation des kidnappeurs par la suite...”

Edgar J. Hoover prend le temps, autant que nécessaire, pour répondre aux questions des investigateurs. Il en profitera à chaque fois pour leur rappeler l’aspect délicat de leur mission et aussi qu’ils ne doivent en aucun cas *embarrasser* le Bureau. Après ce long *briefing*, les investigateurs quitteront vraisemblablement le quartier général du bureau aux alentours de minuit. Ils ne disposent que de peu de temps pour dormir avant de reprendre la route, pour être à temps à New York, demain soir. Officiellement, Edgar J. Hoover a signé un document affirmant qu’ils sont à Washington DC, pour s’occuper des suites de l’arrestation de Gaston Means...



## 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>4</sup>. Les investigateurs arrivent juste à temps pour voir, le vieux monsieur, clairement nerveux, mais décidé, verrouille la porte et se prépare à partir.

Libre aux investigateurs de s'organiser comme ils veulent pour suivre le vieux professeur (Se déguisent ils pour ne pas être repérés facilement ? Conserve t il leur voiture - ce qui peut se révéler difficile pour suivre un homme à pied,...). Quelque soit la qualité de leur plan et les scores qu'ils obtiendront à leurs différents tests de discrétion, il y a peu de chance qu'ils se fassent repérer par le vieux professeur. Quand aux kidnappeurs, ils seront absent de la plupart des lieux que va devoir traverser **Jafsie** avant de retrouver ``John``.<sup>5</sup>

#### 3.1.1 Morgens Institute et les premières escales

La première escale de **Jafsie** l'emmène très loin de son point de départ dans le Bronx puisqu'elle se trouve en plein Manhattan. Du coup, le professeur commence par prendre le bus pour rejoindre l'île. Une fois le bus arrivée dans sur l'île, le professeur quitte le bus et s'embarque sur la *81st* pour atteindre son embranchement avec *York Street*. A cet endroit, se tient l'institut Morgens, centre de recherche géré par **Ambrose Morgens**. **Jafsie** ne se rend pas dans les batiments de l'institut, mais juste dans son parking. Là, sous une poubelle, il exhume un papier, sur lequel a écrit un message à son intention.

Utiliser l'institut de **Ambrose Morgens** comme lieu de rendez vous est un pied de nez de la part des membres de **L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck**. Néanmoins, si les investigateurs enquêtent sur chacune des étapes choisis par la secte, cette manoeuvre aura pour effet de les mettre sur la piste de **Ambrose Morgens**.

Une fois le message des kidnappeurs récupéré, **Jafsie** reprend son souffle un instant, et reprend dans le sens inverse la *81st* pour remonter vers Central Park. Il ne pénètre pas dans le park, mais rejoint le Museum d'Histoire Naturelle, dans Central Park West. Là encore, caché dans le rebord d'une fenêtre, un nouveau message attend le vieux professeur. Il le lit rapidement puis reprend son chemin, avant d'atteindre, quelques instants plus tard, la *Century Theater*, un somptueux théâtre, à l'abandon depuis le début de années 1920.

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

5. Note historique : les kidnappeurs ont réellement fait faire un grand tour de Manhattan au pauvre **Jafsie**. Néanmoins, le parcours qu'il a dû effectuer n'a pas été repris ici. Le parcours sur lequel les investigateurs suivront **Jafsie** s'appuie sur de nombreux éléments proposés par le guide *Secrets of New York*. Il vous permettra ainsi de nourrir de fausses pistes votre scénario mais aussi d'exploiter autant que possible ce guide si vous l'avez.



---

## Les Goules du Century Theater

---

*Parmi les fausses pistes sur lesquelles vous pouvez lancer vos investigateurs, le Century Theater est l'une des plus intéressantes. En effet, comme décrit dans les Secret de New York, le bâtiment est habitué par des Goules, à l'insu de la population très aisée du quartier.*

---

Devant le théâtre, dans un lampadaire éteint, Jafsie réussit, après une série de gesticulations, à extirper le message et à découvrir, sa prochaine destination.

### 3.1.2 Trinity Cemetery

L'escale de suivante de Jafsie l'emmène, lui et les investigateurs qui le suivent avec, jusqu'au Trinity Cemetery, situé juste à côté de l'église du même nom. C'est cette escale est l'une qui pose le plus de risques aux investigateurs. En effet, c'est l'une des rares étapes du parcours de Jafsie où les investigateurs croiseront un agents de L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck. Alors que le vieil homme pénètre dans le cimetière à la nuit tombée, vers 21h, la seule âme qui vive en ce lieu est un employé de l'église occupé à ramasser les feuilles mortes.

L'employé de l'église ne semble n'accorder aucune sorte d'attention à Jafsie mais, en fait, il est vérifié consciemment que le professeur n'a pas été suivi. Si les PJs sont repérés par le gardien, ce dernier téléphonera, à partir de la cabine la plus proche à Throg's Neck, pour prévenir ``John``.

Lors de leur filature, les investigateurs devront redoubler de vigilance si ils ne veulent pas que le gardien ne les repère pas. Néanmoins, ce dernier formera par la suite une piste permettant aux investigateurs de retomber sur la piste de la secte. En effet, le gardien est un citoyen de Throg's Neck, et si les investigateurs décident d'enquêter sur son compte par la suite, sa piste les ramèneront à la petite ville de L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck. Notez néanmoins que les investigateurs devront faire preuve de prudence, car ils ne peuvent absolument rien reprocher légalement à l'employé de l'église.

De son côté, Jafsie est totalement étranger à la filature des investigateurs comme aux regards du coin de l'oeil par l'agent de la secte. Il rentre dans le cimetière, s'assoit un instant sur le rebord d'une pierre tombale, il est en nage, et, après s'être essuyé le front avec son mouchoir, il se relève pour se diriger vers l'une des stèles. Au pied de la pierre tombale, il dégage un papier caché, qui lui révèle sa prochaine escale.

De plus en plus fatigué, et irrité par ce périple du combattant que lui impose les kidnappeurs, Jafsie reprend son chemin. Quelques instants plus tards, il traverse Morning Side Heights, puis se dirige vers le front de mer.





### 3.1.3 La Tombe de Ulysse Grant

Cette nouvelle escale présente aussi un risque, moindre certes, pour les investigateurs. En effet, les investigateurs pourront remarquer<sup>6</sup> un petit bateau de pêche, *Nelly*<sup>7</sup> qui a jeté l'ancre à quelques cent mètres du front de mer. Au premier abord, rien de choquant, si ce n'est que le navire est bien loin des zones de pêches...

A bord, le capitaine du navire, que les investigateurs recroiseront plus tard, observe avec ces jumelles le vieux professeur alors qu'il fouille autour de la tombe pour chercher le message lui indiquant sa prochaine escale. Heureusement pour lui, ce message est le dernier, mais, malheureusement, on lui indique de retourner dans le Bronx. Excédé mais pas découragé, le vieil homme saute dans un bus, qui, une dizaine de minutes plus tard, franchit le *Washington Bridge*, et ramène *Jafsie*, et les investigateurs que le suivent, dans le Bronx.

## 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 son point de départ, 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 Cateria, 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.

6. Si ils demandent à observer le front de mer et si ils réussissent un jet de Trouvé Objet Caché

7. *Nelly* est aussi le nom du bateau que n





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 effectuée, ``John`` regarde le veil homme repartir au pas de course quelques instants, avant de lui même se replier vers la même partie boisée du cimetière d'où il a émergé.



FIGURE 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>8</sup>.

Sa prise distance lui aura été fortement inutile, les agents ne le perdront pas de vue, malgré l'obscurité<sup>9</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



FIGURE 3 – Westchester Creek River

8. 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

9. 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.



FIGURE 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, essaiera 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 évènement 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 Enquête 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

#### Glossary

Ambrose Morgens	TODO Mentionné p. 2–4, 6, 7, 10, 11, 13, 18
Betty Gow	TODO Mentionné p. 4
Charles Lingbergh	TODO Mentionné p. 2–6, 12, 15
Clyde Tolson	TODO Mentionné p. 2
Edgar J. Hoover	TODO Mentionné p. 1, 2, 5–9, 11, 12, 15, 18
Eugene Vander Klei	TODO Mentionné p. 3
Evalyn Walsh McLean	TODO Mentionné p. 5, 10
FBI	TODO Mentionné p. 1, 4–6, 8, 9, 11
Gaston Means	TODO Mentionné p. 5, 8–12, 20
Jafsie	TODO Mentionné p. 6, 12–17
L'Ordre Esoterique de Dagon de Throg's Neck	TODO Mentionné p. 2–6, 13, 14, 17, 18
Léon G. Turrou	TODO Mentionné p. 6, 8, 9, 11, 12
Les Secrets de New York	TODO Mentionné p. 2, 3
Lindbergh Case	TODO Mentionné p. 1, 2
Nyarlatothep	TODO Mentionné p. 3
Prof. Louis Clark	TODO Mentionné p. 10, 11
William Sullivan	TODO Mentionné p. 5
``John``	TODO Mentionné p. 6, 12–18, 20
``Siège du Gouvernement``	TODO Mentionné p. 19



## 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 <a href="http://www.timeanddate.com/calendar">www.timeanddate.com/calendar</a>		

