

Table des matières

Introduction	6
---------------------------	----------

Créer un investigateur des Années 20 10

Penser votre investigateur	10
Jouer en groupe.....	10
Les styles de jeu.....	10
L'âge	10
Choisir les origines de votre investigateur	10
Les grandes zones des États-Unis	11
La population	12
Générer les caractéristiques & attributs de votre investigateur	14
Score des caractéristiques.....	14
Caractéristiques & attributs détaillés.....	15
Déterminer le cheminement professionnel de votre investigateur	17
Choisir ses occupations.....	17
Définition des occupations	18
Choisir les événements marquants de la vie de votre investigateur	21
Choisir les compétences de votre investigateur...	21
Acheter ses compétences	21
Les compétences d'occupation.....	21
Les intérêts personnels	21
Définition des compétences.....	22
Calculer les valeurs dérivées de votre investigateur	25
Déterminer la personnalité de votre investigateur.....	26
Jouer les troubles de la personnalité	27
Les personnalités	27
Déterminer le niveau de vie de votre investigateur.....	33
Résumé des niveaux de vie.....	33
Personnaliser le niveau de vie de votre investigateur.....	33
Figurer votre investigateur	34
Choisir son état civil.....	34
Finir sa description	34
Choisir ses motivations.....	36
Choisir son équipement.....	36

Événements historiques de 1900 à 1929 aux États-Unis 38

Les occupations des Années 20 62

Les artistes	62
<i>Architecte</i>	62
<i>Peintre</i>	62
<i>Photographe</i>	63
<i>Musicien classique</i>	63
<i>Illusionniste</i>	64
<i>Ecrivain</i>	64
<i>Dossier : Jouer un écrivain dans les années 20</i>	65

Les baroudeurs	68
<i>Aviateur</i>	68
<i>Dossier : Jouer un aviateur dans les années 20</i>	69
<i>Article d'époque : L'aviation commerciale</i>	70
<i>Cartographe</i>	77
<i>Globe-trotter</i>	77
<i>Guide touristique</i>	78
<i>Navigateur</i>	79
<i>Dilettante</i>	79
<i>Article d'époque : Mettre les États-Unis sur 4000m2 de papier</i>	80
<i>Article d'époque : Carte des terres inexplorées</i>	85

Les criminels	86
<i>Voleur</i>	86
<i>Bootlegger (Contrebandier)</i>	86
<i>Fausseur</i>	87
<i>Tueur à gages</i>	87
<i>Avocat véreux</i>	88
<i>Gangster</i>	88
<i>Dossier : Jouer un gangster dans les années 20</i>	89

La classe laborieuse	92
<i>Cow-boy</i>	92
<i>Fermier</i>	92
<i>Mineur</i>	93
<i>Ouvrier</i>	93
<i>Marin</i>	94
<i>Pompier</i>	94
<i>Dossier : Jouer un pompier dans les années 20</i>	95

Les médecins	96	Les scientifiques	145
<i>Aide-soignant</i>	96	<i>Archéologue</i>	145
<i>Infirmier</i>	96	<i>Article d'époque : La vie</i>	
<i>Médecin généraliste</i>	97	<i>du passé sort de terre</i>	146
<i>Médecin en chirurgie</i>	97	<i>Dossier : Jouer un archéologue</i>	
<i>Article d'époque : Comment est</i>		<i>dans les années 20</i>	148
<i>conduite une opération chirurgicale</i>	98	<i>Article d'époque : Les aventuriers</i>	
<i>Pharmacien</i>	100	<i>de la science explorent le passé</i>	146
<i>Aliéniste</i>	100	<i>Naturaliste</i>	158
<i>Désordres Mentaux</i>	101	<i>Anthropologue</i>	158
<i>Asiles</i>	102	<i>Scientifique/chercheur</i>	159
<i>Dossier : Jouer un médecin dans les années 20</i>	103	<i>Linguiste</i>	160
		<i>Astronome</i>	160
Les commerçants	107	Le milieu du cinéma	161
<i>Commerçant</i>	107	<i>Metteur en scène</i>	161
<i>Vendeur itinérant</i>	108	<i>Technicien</i>	162
<i>Comptable</i>	108	<i>Maquilleur</i>	162
<i>Publicitaire</i>	109	<i>Cascadeur</i>	163
<i>Banquier</i>	109	<i>Impresario/agent</i>	163
<i>Cadre / Dirigeant d'entreprise</i>	110	<i>Acteur</i>	164
		<i>Dossier : Jouer un acteur dans les années 20</i>	165
Les prestataires de service	111	Les explorateurs	168
<i>Secrétaire</i>	111	<i>Chasseur d'épaves</i>	168
<i>Coursier/postier</i>	111	<i>Article d'époque : Des millions</i>	
<i>Barbier</i>	112	<i>en or à qui veut les prendre !</i>	169
<i>Cireur de chaussures</i>	112	<i>Chasseur de gros gibier</i>	175
<i>Chauffeur de taxi</i>	113	<i>Alpiniste</i>	175
<i>Employé de maison</i>	113	<i>Article d'époque : L'homme sous-marin</i>	176
<i>Article d'époque : Nos Domestiques</i>	115	<i>Journaliste du sensationnel</i>	179
		<i>Chasseur de trésors</i>	179
Les politiciens	119	<i>Article d'époque :</i>	
<i>Homme politique</i>	119	<i>Sachons nous abriter au grand air</i>	180
<i>Dossier : Choisir son mouvement politique</i>	120	<i>Explorateur</i>	181
<i>Agitateur politique</i>	121	Les sportifs	182
<i>Attaché de presse</i>	121	<i>Sportif professionnel</i>	182
<i>Conseiller</i>	122	<i>Dossier : Jouer un sportif</i>	
<i>Dossier : les rouages de la politique</i>		<i>professionnel dans les années 20</i>	183
<i>américaine des années 20</i>	123	<i>Pilote de course</i>	186
<i>Diplomate</i>	124	<i>Agent sportif</i>	186
<i>Espion</i>	124	<i>Dirigeant d'équipe</i>	187
<i>Article d'époque : Les astuces scientifiques</i>		<i>Patron de club</i>	188
<i>des experts en espionnage</i>	129	<i>Bookmaker</i>	188
<i>Article d'époque : Le chiffre diplomatique</i>	134	Les forces de l'ordre	189
<i>Article d'époque : Télégraphie, petit</i>		<i>Agent de police</i>	189
<i>vocabulaire abrégé, chiffré</i>	135	<i>Article d'époque : Pas de tâche</i>	
		<i>trop dure pour les flics d'élite</i>	190
Les journalistes	136	<i>Inspecteur</i>	194
<i>Magnat de la presse</i>	136	<i>Médecin légiste</i>	194
<i>Chroniqueur</i>	137	<i>Dossier : Jouer un médecin</i>	
<i>Animateur radio</i>	138	<i>légiste dans les années 20</i>	195
<i>Photographe de presse</i>	138	<i>Agent fédéral</i>	202
<i>Dossier : Manipuler un appareil</i>			
<i>photo dans les années 20</i>	139		
<i>Correspondant étranger</i>	140		
<i>Reporter</i>	141		
<i>Dossier : Jouer un reporter dans les années 20</i>	142		

<i>Dossier : Jouer un agent fédéral dans les années 20</i>	203	<i>Ancien cultiste</i>	260
<i>Article d'époque : Les Fédéraux combattent le crime par la science</i>	208	<i>Charlatan</i>	260
<i>Commissaire de police</i>	216	<i>Article d'époque : Astuces de Medium</i>	243
<i>Détective privé</i>	216	<i>Investigateur de l'occulte</i>	264
<i>Dossier : Jouer un détective privé dans les années 20</i>	217	<i>Article d'époque : Les expériences spirites secrètes d'Edison</i>	265
<i>Dossier : Jouer un détective de la Pinkerton National Detective Agency</i>	221	Les juristes	268
Les universitaires	226	<i>Avocat au pénal</i>	268
<i>Etudiant</i>	226	<i>Avocat d'affaires</i>	269
<i>Chercheur</i>	226	<i>Juge</i>	270
<i>Instituteur</i>	227	<i>Procureur</i>	270
<i>Bibliothécaire</i>	227	<i>Notaire</i>	271
<i>Dossier : Les bibliothèques dans les années 20</i>	228	<i>Avoué</i>	271
<i>Administrateur d'université</i>	231	<i>Dossier : La justice américaine dans les années 20</i>	272
<i>Professeur d'université</i>	231	Les religieux	275
<i>Dossier : Jouer un professeur d'université dans les années 20</i>	232	<i>Membre du clergé</i>	275
Les militaires	235	<i>Dossier : Les religions dans les années 20</i>	276
<i>Officier</i>	235	<i>Prédicateur</i>	279
<i>Mercenaire</i>	235	<i>Théologien</i>	280
<i>Soldat</i>	236	<i>Exorciste</i>	280
<i>Dossier : Mercenaire dans les années 20 : Où trouver du boulot ?</i>	236	<i>Moine/moniale</i>	281
<i>Dossier : Jouer un ancien combattant dans les années 20</i>	237	<i>Missionnaire</i>	281
<i>Garde-côtes</i>	241	<i>Article d'époque : Les missions catholiques françaises</i>	282
<i>Sous-marinier</i>	241	<i>Dossier : Jouer un enquêteur du Vatican dans les années 20</i>	284
<i>Enquêteur militaire</i>	242	<i>Article d'époque : La réconciliation romaine</i>	288
<i>Article d'époque : Le mécanisme d'un sous-marin</i>	243	Le quotidien de l'investigateur des Années 20	292
Le monde de la nuit	244	<i>Les années 20 au quotidien</i>	292
<i>Vagabond</i>	244	<i>Se loger</i>	293
<i>Dossier : Les hobos</i>	245	<i>Se nourrir</i>	299
<i>Dossier : Les graffiti mystiques de la pègre</i>	246	<i>Voyager</i>	306
<i>Prostituée</i>	248	<i>Prendre soin de soi</i>	315
<i>Barman/serveuse</i>	248	<i>Les lois & la prohibition</i>	319
<i>Dossier : Au cœur d'une maison close</i>	249	<i>Les hommes, les femmes a leurs mœurs</i>	324
<i>Videur</i>	251	<i>Travailler</i>	331
<i>Musicien de jazz</i>	251	<i>Se reposer et se divertir</i>	335
<i>Dossier : Cabarets, speakeasies et salles de concert</i>	252	Annexe : Dossier d'investigateur	343
<i>Joueur professionnel</i>	255		
<i>Dossier : Le monde des jeux d'argent dans les années 20</i>	256		
Les occultistes	258		
<i>Spirite</i>	258		
<i>Occultiste</i>	259		
<i>Collectionneur de livres occultes</i>	259		

Créer votre investigateur

Les étapes de la création de votre investigateur

Voici le résumé de la création de votre investigateur :

- 1 Imaginer l'investigateur que vous souhaitez jouer
- 2 Choisir ses origines
- 3 Générer ses caractéristiques
- 4 Choisir son ou ses occupations
- 5 Choisir les événements marquants de son existence
- 6 Acheter ses compétences
- 7 Calculer ses valeurs dérivées
- 8 Déterminer sa personnalité
- 9 Déterminer son niveau de vie
- 10 Fignoler le tout

Le système de création avancée

Pourquoi un système de création avancée pour *L'Appel de Cthulhu* ? Au final, la réponse est simple : pour aller plus loin. Le but de ce manuel est de fournir une bible au joueur pour lui permettre de s'immerger plus encore dans cette période fabuleuse que constituent les années 20. Dans cette quête d'approfondissement de l'époque et du quotidien des investigateurs, il nous a semblé souhaitable de donner au joueur des outils destinés à créer un investigateur plus complet, plus vrai et plus réaliste. Véritablement intégré à son époque.

Cette méthode de création ajoute un certain nombre de paramètres (occupations multiples, personnalité, motivation, niveau de vie), qui restent toutefois en accord avec le processus de création décrit dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*.

De nouveaux personnages créés selon la méthode avancée de ce manuel seront par conséquent tout à fait compatibles avec d'autres personnages créés suivant les anciens procédés. De même, ce manuel pourra parfaitement être utilisé par des joueurs ayant déjà un investigateur, qu'ils pourront approfondir par petites touches durant le jeu en piochant des informations dans les pages qui suivent.

Jouer des équipes officielles ?

Certaines occupations, dont la majorité sont développées dans un dossier, sont très adaptées pour jouer un groupe partageant les mêmes buts. Ainsi, les agents du BOI, les détectives de l'Agence Pinkerton ou encore les enquêteurs du Vatican peuvent former un groupe spécialisé avec en son sein des différences notables.

La première partie de ce manuel vous guidera pas à pas pour vous permettre de créer votre investigateur pour *L'Appel de Cthulhu*, en fonction du style de jeu choisi par votre gardien. Vous serez amené à déterminer non seulement ses statistiques, mais vous pourrez également inventer son histoire personnelle, définir sa personnalité et choisir ses motivations. Enfin, vous trouverez dans ce chapitre un récapitulatif des compétences à consulter durant la phase de création, mais également pendant le jeu.

Denser votre investigateur

Avant de commencer la création proprement dite, il convient de se poser quelques questions. Quel personnage avez-vous envie de jouer ? Un professeur passionné par le folklore et les légendes, un officier de l'armée qui a servi dans les colonies ou un enquêteur privé, ancien moine, qui s'occupe des affaires dont personne d'autre ne veut entendre parler ? Vous n'avez que l'embarras du choix dans *L'Appel de Cthulhu*, car il vous est possible, au travers des occupations et des compétences, de créer votre investigateur tel que vous l'aurez imaginé. Vous pouvez d'ores et déjà feuilleter les pages consacrées aux occupations (pages 38 à 59), qui vous donneront une idée des professions typiques que l'on rencontre dans les années 20. Certaines occupations, considérées comme emblématiques ou particulièrement adaptées à un jeu d'enquête occulte, bénéficient d'un traitement en dossier, mais cela ne veut en aucun cas dire que les autres professions sont pénalisées.

Prenez le temps de réfléchir à votre investigateur et écoutez les recommandations du gardien qui saura vous guider en fonction du type de scénarios qu'il a l'intention de vous faire jouer.

Jouer en groupe

Le plus souvent, la table de jeu de *L'Appel de Cthulhu* sera composée de plusieurs joueurs. Pensez à vous concerter afin de créer un groupe qui soit cohérent, c'est-à-dire dont les personnages sont susceptibles de collaborer, en raison d'affinités ou sur une base de complémentarité. La diversité au sein d'une équipe d'investigateurs est souvent gage de succès. Un groupe composé uniquement de professeurs d'université pourrait rencontrer de gros soucis si le scénario comporte plusieurs scènes d'action, tandis qu'un groupe composé uniquement d'investigateurs « musclés » risque d'avoir du mal à résoudre une enquête délicate.

Les styles de jeu

L'Appel de Cthulhu vous propose trois styles de jeu qui chacun correspondent à une ambiance spécifique. En fonction de celui choisi pour la

partie, la création de personnage sera légèrement différente. Le joueur disposera de plus ou moins de points pour acquérir les compétences et pourra obtenir des points d'Aplomb à la création. La table **Les styles de jeu**, p. 18 résume l'ensemble des différences à la création.

L'âge

L'un des premiers choix que vous aurez à faire sera de déterminer l'âge de votre investigateur. La méthode de création avancée se voulant plus réaliste, être jeune ou vieux aura des conséquences concrètes sur votre investigateur : les personnages plus jeunes bénéficieront de caractéristiques physiques plus élevées, tandis que les plus âgés traduiront leur expérience de la vie par des compétences plus développées.

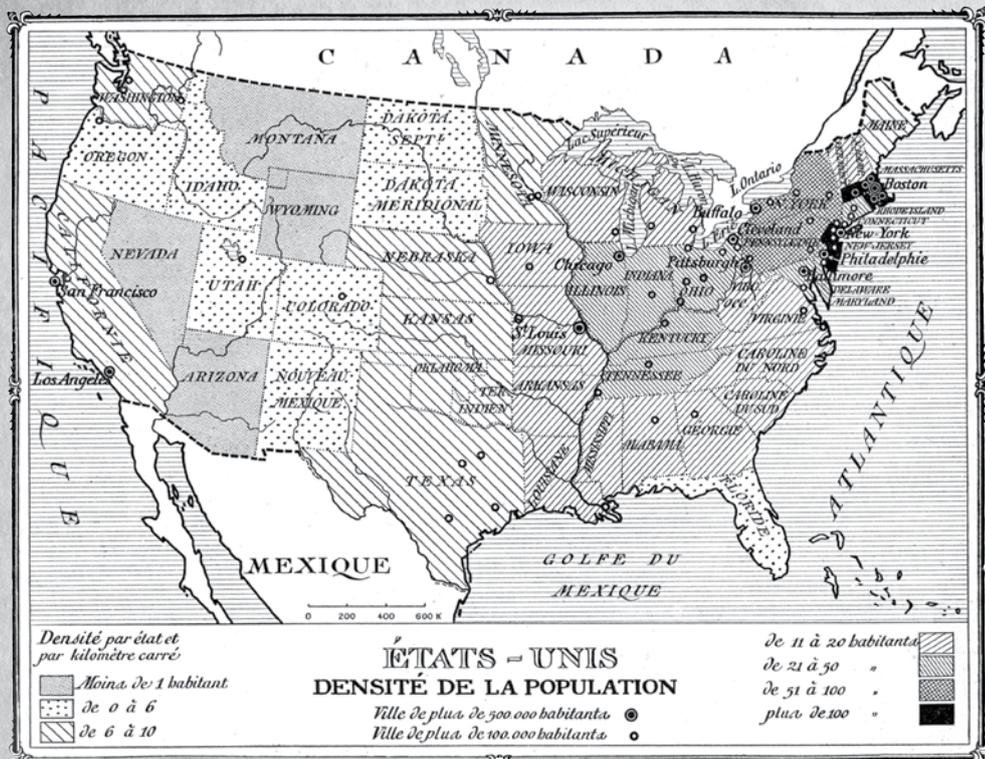
Choisir les origines de votre investigateur

Les États-Unis, dans les années 20, sont loin de constituer une nation monolithique où tous les individus vivent de la même façon et pensent à l'identique. Bien au contraire. Les années 20 voient s'entremêler des populations variées, issues de communautés différentes, tant par leur couleur de peau, leur nation d'origine, leur religion ou, même pour ceux dont les familles sont installées en Amérique depuis longtemps, par la région du pays dont ils sont issus.

La guerre de Sécession a laissé des traces dans l'inconscient collectif, et l'immigration massive ne va pas sans poser de menus problèmes de cohabitation. Le *National Origins Act* de 1924 limite drastiquement l'immigration, en particulier celle en provenance d'Europe de l'Est et d'Asie.

La population américaine vit majoritairement dans le nord, la densité des États du centre et du sud étant largement inférieure. Certains États, tels le Wyoming et les Dakotas, confèrent au désertique, tandis que d'autres, tels Rhode Island et le Massachusetts, se rapprochent des modèles européens.

Le panorama qui suit vous présentera les grandes lignes des régions des États-Unis et des populations qui y vivent, afin que vous puissiez choisir une origine pour votre investi-



Source : Nouvelle Géographie Universelle, Hachette 1922

gateur. Il n'a nullement l'ambition de proposer une étude sociologique, mais simplement de donner quelques tendances générales pouvant apporter un peu de profondeur à votre investigation.

Les grandes zones des États-Unis

La Nouvelle-Angleterre : la population y est urbaine à 80 %, établie dans les grandes villes mais surtout dans les foyers industriels déjà anciens. C'est l'une des premières régions colonisées, et on y sent chez la population une fierté encore renforcée par la victoire du Nord contre le Sud au siècle dernier.

- *Villes principales* : Boston, Providence
- *États* : Connecticut, Maine, Massachussets, New Hampshire, Rhode Island, Vermont

L'Atlantique moyen : urbain à 75 %, il se caractérise par de très grandes villes, qui sont aussi d'importants ports de débarquement pour le commerce, les immigrants et les centres industriels. La vie urbaine est concentrée dans ces grands centres. La population y est variée, et même bigarrée. On y ressent la fierté et l'idéalisme des premiers colons, mais aussi le poids des modes de vie des communautés immigrantes regroupées en quartiers entiers.

- *Villes principales* : New York, Philadelphie, Baltimore
- *États* : New York, New Jersey, Pennsylvanie

Le centre nord-est : la population y est urbaine à 60 %. Avec le développement plus récent des villes, on y trouve une population rurale dense aux côtés des grandes cités en plein essor. La

fierté nordiste y est très présente, et cette région accueille d'ailleurs de nombreux membres des communautés noires du Sud.

- *Villes principales* : Chicago, Detroit, Milwaukee, Columbus
- *États* : Indiana, Illinois, Michigan, Ohio, Wisconsin

Le centre nord-ouest : urbain à 35 %, cette région ne possède que peu de grandes villes, et reste essentiellement agricole. Sa vie s'organise le long des grands axes de transport que constituent les fleuves Mississippi et Missouri.

- *Villes principales* : Saint Louis, Saint Paul
- *États* : Dakota du Nord, Dakota du Sud, Iowa, Kansas, Minnesota, Missouri, Nebraska

L'Atlantique Sud : urbain à 30 %, cette part des habitants y est concentrée dans les quelques villes importantes de la région. La densité de population est plus élevée que dans les autres régions du Sud, notamment grâce à une agriculture prospère implantée depuis l'arrivée des colons et favorisée par un climat clément.

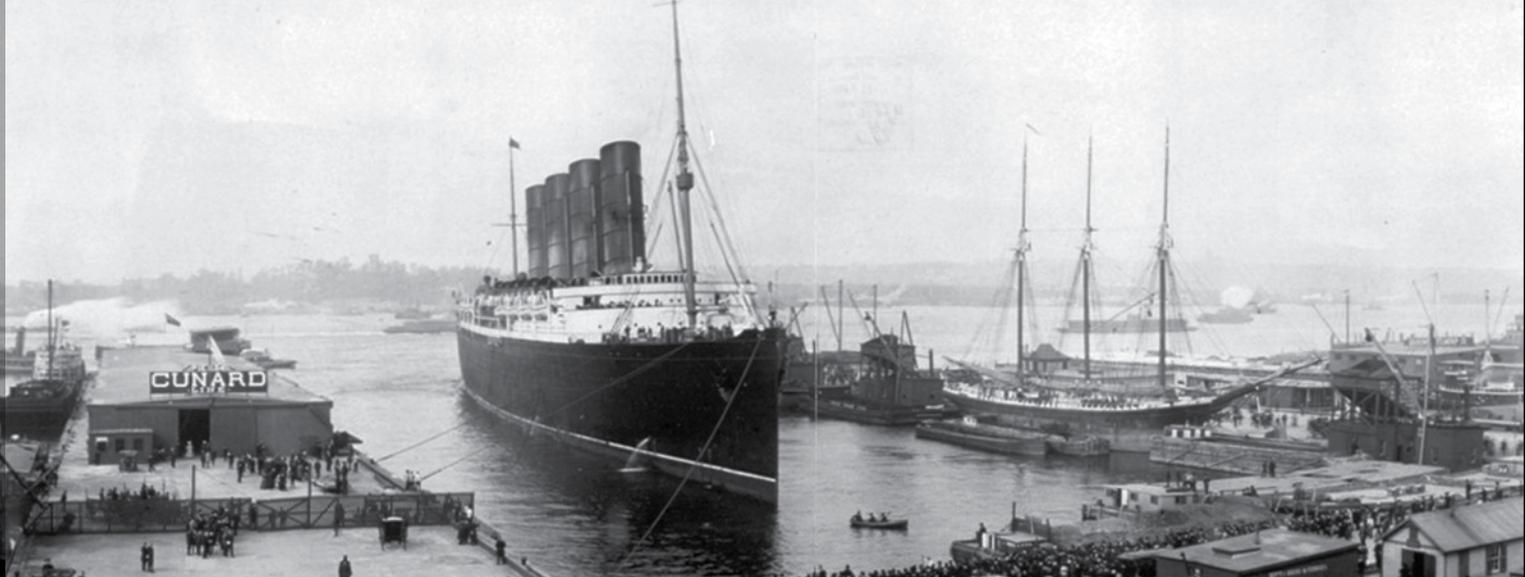
- *Villes principales* : Atlanta, Washington
- *États* : Delaware, Maryland, Virginie, Virginie Occidentale, Caroline du Nord, Caroline du Sud, Géorgie, Floride

Le centre sud-est : urbain à 25 %, il a vu ses terres se dépeupler suite au départ des anciens esclaves noirs. Plus que dans toute autre région des États-Unis, le racisme et le ressentiment envers les Noirs et les nordistes atteint des sommets.

- *Villes principales* : Birmingham, Jackson

Jouer un homme ou une femme ?

Dans les années 20, beaucoup de professions sont exclusivement masculines. Peu de femmes sont journalistes, professeurs ou enquêtrices. Par ailleurs, dans l'œuvre de Lovecraft, la femme est pour ainsi dire absente. Mais dans *L'Appel de Cthulhu*, sentez-vous libre de faire selon votre bon vouloir. Après tout, il n'est pas surprenant de voir une journaliste dont le père est directeur de journal, des aventurières de tous bords sillonner le monde, etc. Cela peut même être l'occasion de jouer des personnages hauts en couleur !

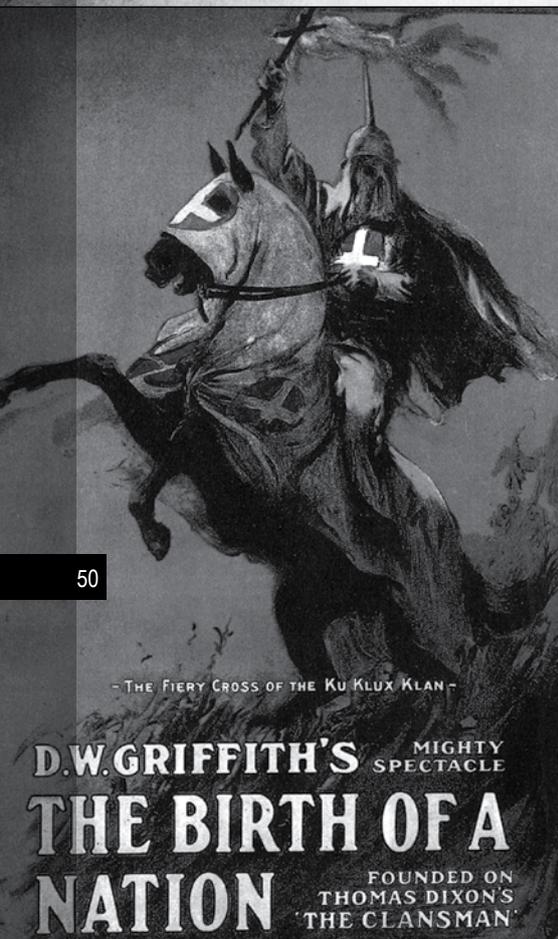


Le Lusitania dans le port de New York en 1907

La naissance d'une nation

Ce film de G.W. Griffith, sorti exactement cinquante ans après la fin de la guerre de Sécession, raconte le déroulement de ce conflit et la reconstruction qui suivit selon le point de vue sudiste. C'est un grand succès populaire, le plus important de l'histoire du cinéma jusqu'alors. Mais il est aussi l'objet de nombreuses controverses, pour son discours raciste et son apologie du Ku Klux Klan, ce qui lui vaut d'être interdit dans plusieurs villes des États-Unis. La popularité du film contribue à la renaissance du Ku Klux Klan, qui avait disparu à l'époque de sa sortie.

L'Affiche du film « Naissance d'une Nation »



L'année 1916

Le raid de Pancho Villa

Pancho Villa, le révolutionnaire mexicain, conduit mille cinq cents hommes dans un raid prenant pour cible le village américain de Columbus, au Nouveau-Mexique. L'attaque fait dix-sept morts, et entraîne l'intervention de la cavalerie américaine menée par John Pershing. Celui-ci poursuit Villa jusqu'au Mexique.

Wilson réélu président

Woodrow Wilson, le président démocrate, est réélu pour quatre ans en écartant son rival républicain, l'ancien gouverneur de New York, Charles Evans Hughes. Les résultats de l'élection restent suspendus des semaines, dans l'attente de ceux de la Californie. Le deuxième mandat de Wilson restera essentiellement marqué par la guerre. Il demeurera tout de même le président ayant instauré le *Star-spangled Banner* comme hymne national.

La guerre mondiale

Les combats font rage durant toute l'année, qui restera marquée par la fin de la bataille de Verdun. Les Allemands sont repoussés par les troupes françaises. Plus de trois cent mille soldats alliés et allemands meurent dans cette bataille, l'une des plus symboliques et des plus meurtrières de la guerre.

Pâques sanglantes à Dublin

Le lundi de Pâques, des membres de l'Irish Citizen Army et de l'Irish Volunteers Force prennent possession de bâtiments stratégiques de la capitale irlandaise.

Patrick Pearse proclame la République irlandaise, mais on est loin d'une insurrection générale, certains voyant la rébellion comme une trahison vis-à-vis

des nombreux soldats irlandais qui se battent encore en France. Durant toute l'après-midi, les assauts de l'armée britannique sont systématiquement repoussés, mais finalement les renforts prennent le dessus. Après cinq jours de chaos, l'insurrection est étouffée. La répression anglaise est terrible : plus de cinq mille personnes arrêtées et des exécutions sommaires, comme celles des leaders Pearse et Connolly.

L'assassinat de Raspoutine

En décembre, Raspoutine, un moine thaumaturge et débauché, accusé d'avoir exercé une influence néfaste sur la famille impériale russe, est assassiné par le prince Félix Ioussouppoff. Originaire des confins de la Sibérie, Raspoutine est un mystique errant, parfois surnommé « le moine fou ». Il choque par sa réputation sulfureuse, et ses relations débauchées avec des femmes de la haute noblesse. En pleine guerre mondiale, le bruit court qu'il espionne pour l'Allemagne. Plusieurs complots se trament contre la vie du moine sibérien, mais c'est finalement lors d'un dîner, et après une tentative d'empoisonnement infructueuse, que Raspoutine est abattu.

L'année 1917

L'exécution de Mata Hari

Accusée d'espionnage au profit de l'Allemagne au cours d'une enquête sommaire, Mata Hari passe du statut d'idole à celui de coupable idéale dans une France traumatisée par la guerre. Le procès ne dure que trois jours, et elle est condamnée à mort pour intelligence avec l'ennemi en temps de guerre. Mata Hari est fusillée le 15 octobre 1917. Son corps est ensuite confié à la faculté de médecine de Paris, où il est disséqué par des étudiants.

La Révolution russe

La révolution d'Octobre en Russie, aussi connue sous le nom de Révolution bolchevique, fait référence à la révolution qui a commencé par le coup d'état mené par Lénine, Trotsky et les bolcheviks le 25 octobre 1917. Cette révolution renverse le gouvernement provisoire et donne le pouvoir aux bolcheviks. Elle se déroule sans effusion de sang excessive, mais sera suivie par la guerre civile russe, et finalement par la création de l'Union des républiques socialistes soviétiques en 1922.

Les États-Unis entrent en guerre

Le 6 avril 1917, le président Woodrow Wilson déclare la guerre à l'Allemagne. Avec l'entrée des États-Unis dans la Grande Guerre, celle-ci prend un caractère non plus européen mais mondial. Ce n'est toutefois qu'un an plus tard que les premiers « *Sammies* », soldats appelés ainsi en référence à l'Oncle Sam, seront engagés dans les combats...

Les premiers prix Pulitzer

Les premiers prix Pulitzer sont attribués en juin. On retiendra que les premiers lauréats sont Laura Richards, Maud Howe Elliot et Florence Hall pour une biographie, Jean-Jules Jusserand pour la catégorie Histoire, et Herbert Bayard Swope pour la catégorie Journalisme.

Le Télégramme Zimmermann

Le télégramme Zimmermann est une proposition diplomatique de l'Empire allemand au gouvernement du Mexique en vue de déclencher une guerre des Mexicains contre les États-Unis, en échange d'un soutien financier et de l'annexion du Texas, du Nouveau-Mexique et de l'Arizona. Cette proposition, interceptée et décodée par les services de renseignements britanniques, provoque l'indignation générale aux États-Unis. Le Mexique refuse cette tentative d'alliance, qui accélère l'implication des Américains dans la guerre.

L'année 1918

Guerre mondiale : le soldat York

Tandis que le conflit fait rage, un soldat américain se fait remarquer par des

actes de bravoure qui lui vaudront les décorations les plus élevées décernées par l'armée. Le caporal Alvin York, aîné d'une famille pauvre du Tennessee, parvient dans la forêt d'Argonne, en France, à éliminer quasiment seul vingt-huit soldats allemands et à en capturer cent trente-deux. Il utilisera par la suite sa notoriété pour des causes civiques et le développement de son État.

La Victoire

L'armistice de 1918 marque la fin de la Grande Guerre. Il est signé le 11 novembre et marque la victoire des Alliés et la défaite de l'Allemagne. La fin des combats est effective dans la journée, entraînant sur tout le territoire français des scènes de liesse indescriptibles. Le bilan de la guerre est lourd : dix-huit mil-



Les destructions à Dublin

Mata Hari en 1910



Les forces de l'ordre

Agent de police

L'agent est employé par la police des villes, par les shérifs des comtés ou par la police d'État. Il patrouille à pied, en voiture ou parfois à cheval. Les forces de police américaines sont structurées sur le modèle militaire, avec certaines équivalences

de grades (sergent, lieutenant, capitaine).

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Corps à corps (Bagarre), Criminalistique, Discrétion, Ecouter, Interroger, Pister, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Stationné : +1 en CON
Fiable : +1 point d'Aplomb
Attentif : +10% en Vigilance

Cercles d'influence

Forces de l'ordre, Notables, Pègre

Équipement fétiche

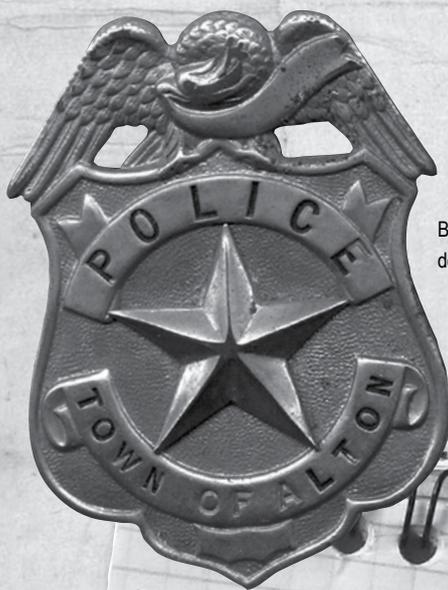
Un uniforme, qui procure un bonus de 10% en Interroger.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Trivia

Bien que les patrouilles se fassent en majorité à pied, les policiers américains se voient dotés, dès les années 10 et massivement dans les années 20, de nombreux véhicules leur permettant de rivaliser avec les gangsters bien souvent motorisés. La moto, en particulier, permet des interventions rapides. Harley Davidson est le principal fournisseur de la police.



Badge de policier américain de la ville de Salton, 1920

Une patrouille de police américaine

En 1935, la patrouille comprend trente-sept employés répartis comme suit : le superintendant Groo, le capitaine Fryer, le lieutenant Hillis, sept sergents, vingt-trois patrouilleurs, un chef administratif, deux assistants et un sténographe. Les candidats à la Patrouille Autoroutière d'Utah doivent se soumettre à des tests physiques, ainsi qu'à des épreuves orales et écrites sur des sujets d'instruction générale comme l'arithmétique, l'anglais ou la géographie. Par la suite, les nouvelles recrues suivent un cursus spécifique qui comprend des modules de droit de l'État, des méthodes de patrouille, un entraînement au tir, du secourisme et de l'entretien d'équipement.

En 1935, l'équipement de base consiste en un revolver Smith & Wesson calibre 44 et son holster, une paire de menottes, une ceinture à lanière diagonale « Sam Brown », une lampe torche, des munitions et un kit de premiers secours. La patrouille est dotée de dix-neuf motos de police, et de vingt-sept voitures de service. Les motos sont utilisées par temps sec et en journée, tandis que les voitures les remplacent par temps humide et la nuit. Les patrouilles de nuit comprennent en général deux hommes. Chaque voiture de service est dotée d'une chaîne de remorquage, d'un extincteur, d'un kit de premiers secours, de deux lanternes puissantes à lumière rouge et de fusées de détresse rouges. On y trouve également une pelle et un balai, destinés à évacuer les éventuels débris de verre présents sur la route.

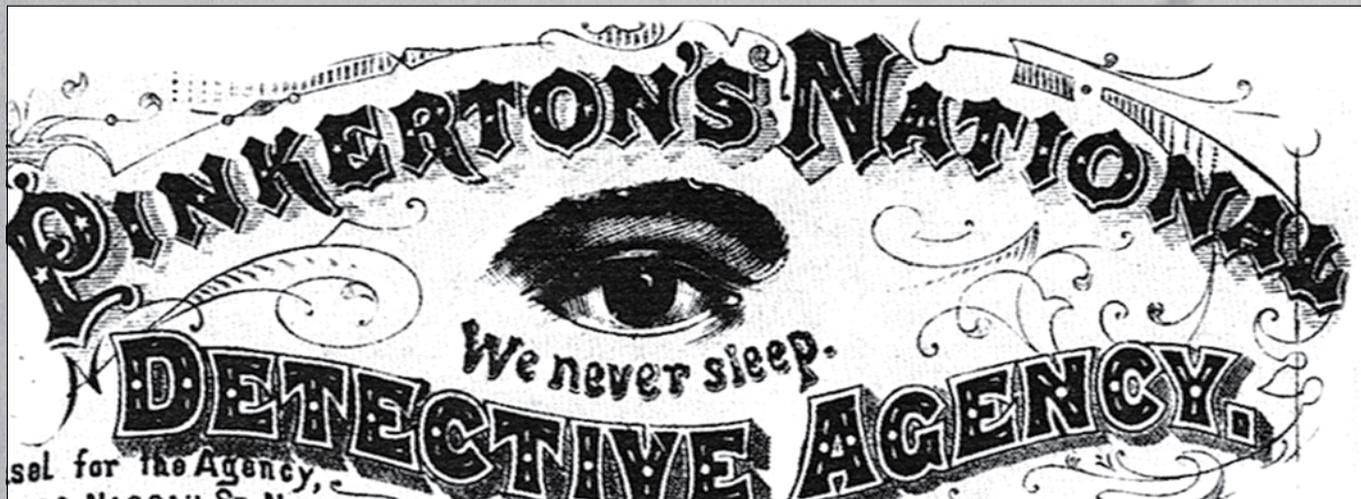
En 1935, les patrouilleurs sont stationnés dans les quinze villes suivantes : Logan, Brigham, Garland, Ogden, Farmington, Salt Lake City, American Fork, Provo, Spanish Fork, Price, Helper, Richfield, Fillmore, Cedar City et St. George. A partir de ces différents points, ils peuvent rapidement accéder aux voies rapides.

En plus de faire respecter le code de la route et les réglementations concernant le trafic d'alcool, la Patrouille d'Utah est habilitée à produire des plaques d'immatriculation, à faire passer le permis de conduire, et à récolter les taxes de transport routier. Ses membres supervisent deux cent cinquante sites d'inspection de poids lourds, et réalisent également des contrôles de sécurité sur les bus scolaires.

A la convention de l'Association des Officiers des Forces de l'Ordre de l'Utah, qui se tient à l'été 1936, Whitney Groo est élu président. En 1937, la réunion annuelle se tient à Price, en Utah. Dans son discours, Whitney Groo reconnaît la nécessité de poursuivre l'effort de formation et d'éducation de tous les officiers de police. Le président Groo insiste également sur le professionnalisme et la coopération entre les agences. En ces temps de restriction budgétaire, au sein d'une économie dévastée, les efforts communs des villes, des comtés, des États et des agences fédérales paraissent plus que jamais d'une importance capitale.



Dossier :
**Jouer un détective de la
Pinkerton National Detective Agency**



Histoire de l'agence Pinkerton

Allan Pinkerton, immigré écossais débarqué aux États-Unis en 1842 à l'âge de 23 ans, s'établit comme maréchal-ferrant dans la communauté de Dundee. Il y établit un atelier florissant, tout en s'intéressant de plus en plus à la vie politique et sociale de la communauté. Anti-esclavagiste assumé (son domicile est un point d'accueil sur la route permettant aux esclaves en fuite de quitter le pays), Pinkerton s'implique dans la lutte contre les faux-monnayeurs et dans la traque des voleurs de chevaux. Il est nommé assistant sheriff, puis est recruté par le Département du Trésor. Il y reproduit les méthodes et le sérieux de la police écossaise qu'il a maintes fois vue à l'œuvre et qu'il admire.

En 1849, Pinkerton s'installe à Chicago et, après avoir démissionné de la police, crée l'Agence de Police du Nord Ouest. Assistant sheriff, il continue à travailler de temps en temps pour le Trésor et pour les Postes. En 1854, il négocie un contrat de 10 000 \$ avec un consortium de compagnies de chemin de fer, qui recourt à ses services pour les protéger des attaques incessantes de leurs lignes dans le nord. Ce contrat entraîne une transformation de la petite entreprise en véritable agence de sécurité. Pinkerton se spécialise également dans la protection des chargements précieux pour lesquels les compagnies de chemin de fer refusent de fournir une assurance en cas de vol. S'ensuit une lutte sans merci entre les hommes de la Pinkerton et les bandits de grands chemins.

Hauts faits

À la fin des années 1850, Allan Pinkerton entre en contact avec Abraham Lincoln, qui deviendra président un an plus tard. Le pays est alors au bord de l'implosion. Pinkerton mène, aidé par son meilleur enquêteur Timothy Webster, une enquête minutieuse à Baltimore suite à des menaces d'attentat sur les lignes de chemin de fer par des sécessionnistes. Webster prend connaissance d'un complot visant à assassiner Lincoln. Ce dernier est alors pris en charge par Pinkerton et amené par des chemins détournés jusqu'à Washington.

La guerre civile ne tarde à pas à éclater. Là encore, Pinkerton et ses hommes sont mis à contribution. Ils effectuent pour le gouvernement nordiste des tâches d'espionnage, contre-espionnage et deviennent des experts en renseignement militaire. Tout ne va pas sans quelques accrocs majeurs, dont l'un aboutit à la pendaison de Webster pour espionnage en 1862.



Des détectives de Pinkerton entraînés d'enquête en 1908

de Astuces medium

par HAROLD L. ZIMMER

Pour le prochain Halloween, organisez une soirée medium, incluant un medium à turban, une pièce sombre, des lettres aux esprits, des tables flottant dans les airs, et d'autres astuces que les faux spirites utilisent avec tant de succès. Le seul fait de déconseiller, sur vos cartes d'invitation, la soirée aux personnes au cœur fragile devrait vous assurer une affluence nombreuse.

Aménagez une petite salle de façon appropriée, en plaçant une table et deux chaises en son centre, puis préparez vos propres atours de médium. Les messages des esprits feront leur apparition dans la pièce grâce à un procédé chimique simple mais efficace. Appelez un invité à la fois, en l'invitant à s'asseoir en face de vous, puis demandez-lui d'inscrire son nom en bas d'une feuille de papier, en apparence vierge. Roulez le papier, insérez le dans un bocal que vous avez sous la main, puis entonnez :

« Dans quelques temps, nous recevons un message pour vous du monde des esprits ».
Prenez le pot et examinez le papier à travers le verre. Le message mystérieux apparaît progressivement. Retirez le papier et donnez-le à votre invité. « Vous serez riche », dit le message. Ou « Obéissez au médium en toutes choses et vous ne prendrez jamais un mauvais chemin ». Le message peut affirmer tout et n'importe quoi.

Des messages du monde des esprits s'inscrivent magiquement sur du papier placé dans un pot en verre ordinaire. Fabriquez un turban avec de la soie noire. Portez des pantalons de pyjama, un sarrau arrivant à hauteur de genou, enfilé à l'envers, serré autour du corps et épinglé. Liez une écharpe colorée autour de votre taille, et complétez le costume par une blouse noire.

Fausse moustache, barbe...

Etoile et croissant en aluminium sur un turban en soie noire

Porter un sarrau à l'envers

Manteau noir

Pantalon de pyjama

Le fait que les inscriptions sur une ardoise deviennent invisibles une fois mouillées permet d'amener un tour de magie impliquant des écrits surnaturels. Faites une marque sur le côté de l'ardoise où l'inscription a été effectuée à l'aide d'un bout de verre. Si vous voulez renouveler le tour, prévoyez plusieurs ardoises, avec des messages différents. Retirez l'ardoise une fois que le sujet a lu le message, car son examen pourrait révéler la supercherie.



pour vos soirées d'Halloween



Le sujet (ci-dessus) inscrit une question sur l'ardoise et le médium obtient « magiquement » la réponse. À gauche, un tour permettant de faire tourner les tables.



Le tour de « jonction des mains » est expliqué sur la droite. Tapez les mains du sujet, d'abord avec deux mains, puis avec une seule, dans la pénombre. Progressivement, arrêtez le mouvement, et laissez vos doigts reposer sur les mains du sujet. Votre autre main est à présent libre de faire sonner une clochette.



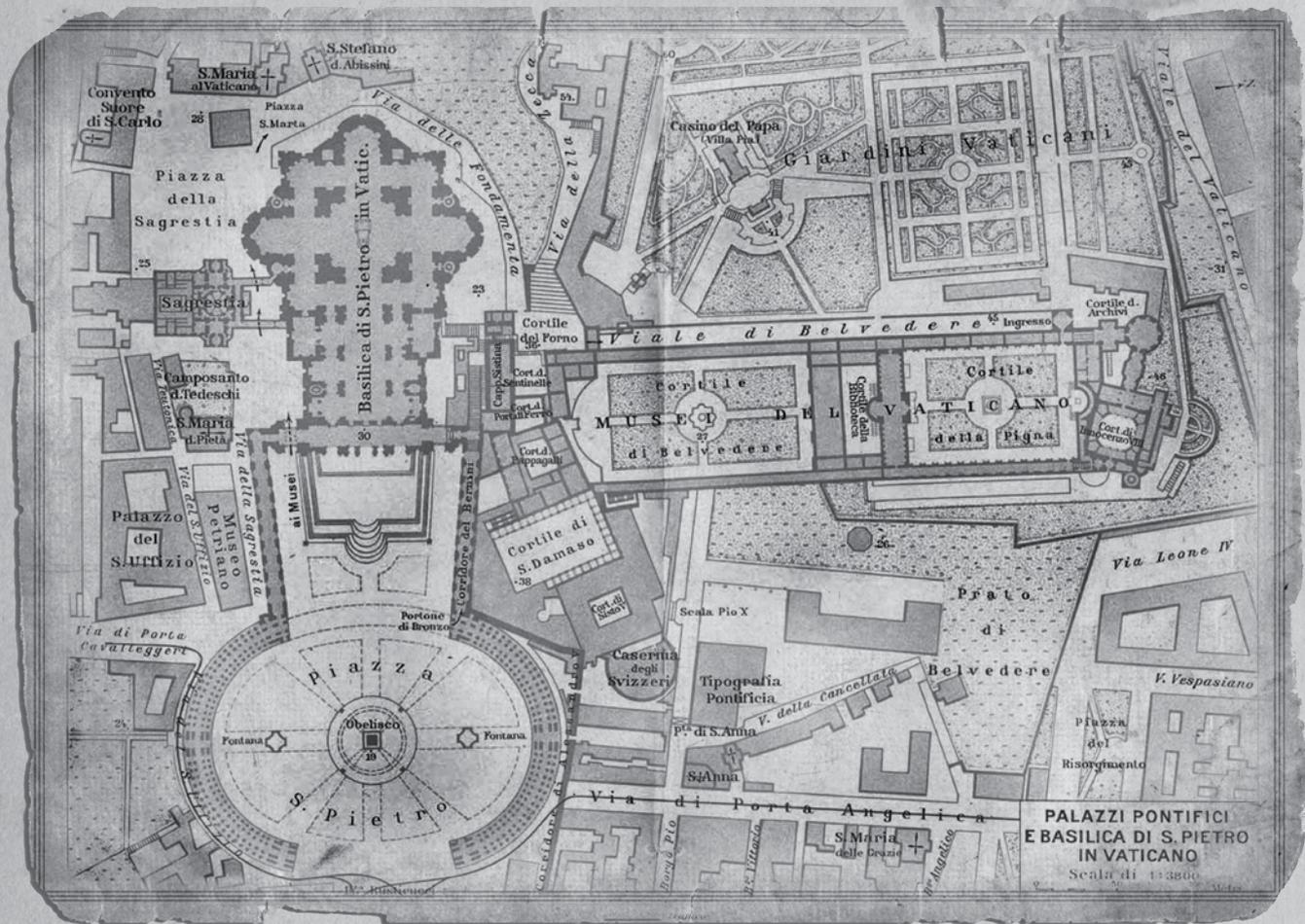
Le secret : procurez vous une bouteille de sulfate de cuivre légèrement dilué au drug store, ainsi qu'une bouteille d'ammoniac et un bloc de papier blanc. En utilisant le sulfate de cuivre, inscrivez une vingtaine de messages sur des feuilles de papier différentes. Quand le liquide sèche, il disparaît. Le bocal est alors rempli d'ammoniac qu'on laisse reposer quelques minutes, puis vidé. Ce qui reste d'ammoniac sous forme de vapeurs est suffisant pour assombrir ce qui a été écrit, quand le sulfate de cuivre entre en contact avec lui.

Un autre truc concernant les messages, très largement utilisé, consiste en une exposition à la chaleur. Utilisez une table à plateau de verre, protégée par une feuille d'aluminium pour lui éviter de craquer. Attachez un fer à repas-

ser électrique sur le dessous du plateau, et réglez-le sur la plus petite température possible. Faites courir les fils électriques sous la table, le long d'un pied et sous un tapis pour les dissimuler. En utilisant du carton ou du contre-plaqué, confectionnez un double fond pour dissimuler le fer. Un assistant peut mettre le fer à repasser en marche au moment opportun, ou vous pouvez placer un interrupteur sous le tapis.

Cette fois, écrivez avec de l'acide sulfurique dilué. L'invité note son nom, déchire la page et vous la remet. Vous l'étalez alors nonchalamment sur la table devant vous, à l'endroit où la chaleur se diffuse. Devant ses yeux ébahis, sans un mouvement de votre part, le message commence à se former puis apparaît complètement.

Dossier : Jouer un enquêteur du Vatican dans les années 20



Plan de la cité du Vatican en 1925

La cité du Vatican : 1929

Le territoire du Vatican est situé sur la colline du Vatican, enclavé dans les limites de la ville de Rome.

Son fonctionnement est défini par les accords du Latran, qui sont signés au palais du Latran le 11 février 1929 entre l'État italien, représenté par Mussolini, et le Saint-Siège, représenté par le cardinal Gasparri, secrétaire d'État du pape Pie XI. Ratifiés le 7 juin 1929, ils mettent fin à la « question romaine », survenue en 1870 après la prise de Rome et son annexion au Royaume d'Italie. Ils réduisent la souveraineté temporelle du pape au seul État de la Cité du Vatican. En contrepartie, le catholicisme devient religion d'État en Italie.

Par les accords du Latran, le pape accepte de n'être plus souverain temporel que sur l'État de la Cité du Vatican, dont l'État italien reconnaît la pleine propriété et l'autorité souveraine au Saint-Siège. Toute forme d'ingérence italienne est abandonnée. En compensation, le Saint-Siège renonce à toute prétention sur les anciens États pontificaux. Il reconnaît le Royaume d'Italie sous la maison de Savoie, et Rome comme capitale du Royaume d'Italie. L'Italie

reconnaît, quant à elle, en Rome une cité sacrée, et prend le Vatican sous sa protection. On reconnaît au nouvel État des services publics : le Vatican aura une gare, des services postaux, une monnaie (la lire vaticane), un organe de presse, et un droit d'émettre. L'État du Vatican, dernier reste subsistant des États pontificaux, devient l'instrument du Saint-Siège, personne de droit international, défini comme l'ensemble des Institutions Supérieures Catholiques.

Le pape est reconnu comme le chef d'État temporel du Vatican, avec tous les pouvoirs, législatif, exécutif et judiciaire. Toutefois, le gouvernement effectif du Vatican est délégué à un gouverneur général. En cas de vacance, le pouvoir passe au Collège des cardinaux.

Le nouveau territoire pontifical est formé de quarante-quatre hectares, ce qui fait du Vatican l'État le plus petit du monde. Pour l'essentiel, il s'agit de la place Saint-Pierre, de la basilique éponyme, du palais du Vatican et des jardins attenants.

Conformément à l'article 5 du traité stipulant : « *Le Saint-Siège veillera à en fermer l'accès, en entourant d'une enceinte les parties ouvertes, sauf la place Saint-Pierre* », son tracé suit celui des



murs d'une enceinte qui délimite la cité. Cette muraille remonte au IX^{me} siècle, mais est régulièrement rénovée. A l'est, la frontière longe les façades extérieures des colonnades du Bernin englobant ainsi la place Saint-Pierre, dont la sécurité est assurée par les carabinieri italiens. La place est, tout comme l'ensemble de la basilique Saint-Pierre, librement accessible. Le reste de la cité, close, comprend cinq points d'accès : la porte de bronze à l'entrée du palais pontifical, l'arc des cloches face à la basilique, l'entrée de la salle Paul VI, la porte Sainte-Anne et l'entrée des musées du Vatican.

L'organisation du Saint-Siège

Le pape dispose du pouvoir absolu (exécutif, législatif et judiciaire). Le pouvoir exécutif est délégué à un gouverneur nommé, qui est également chargé de la représentation diplomatique. Une commission composée de cinq à sept cardinaux exerce par délégation le pouvoir législa-



tif. Les institutions du Vatican sont réglées par une constitution, dont la première mouture a été rédigée par Pie XI au moment des accords du Latran.

C'est une monarchie élective, c'est-à-dire que le chef de l'État est élu et règne à vie. Il peut également se définir comme un État théocratique, dans la mesure où son existence, son fonctionnement et son action sont dominés par un impératif religieux : porter la parole de Jésus Christ.

La citoyenneté vaticane n'est pas l'expression d'une appartenance nationale. Elle est liée à l'exercice de fonctions au sein du Vatican ou du Saint-Siège. Par conséquent, cette citoyenneté vient toujours s'ajouter à une nationalité d'origine. Dès que ces fonctions cessent, la citoyenneté cesse. Celle-ci est attribuée également au conjoint et à la famille (ascendants, descendants et collatéraux directs) des fonctionnaires du Vatican. Les garçons en perdent les bénéfices à l'âge de 25 ans et les filles, au moment de leur mariage.

C'est le Saint-Siège, organe de gouvernement de l'Église catholique romaine, et non l'État de la Cité du Vatican, qui fait l'objet d'une représentation internationale.

Son rôle d'acteur international est aujourd'hui pleinement reconnu depuis les accords du Latran : on attribue au Saint-Siège un statut égal à celui des autres États, même s'il n'est dans les faits qu'un gouvernement. C'est, à l'heure actuelle, la seule autorité religieuse disposant d'un tel statut en droit international public. La langue diplomatique du Vatican, comme dans nombre de pays, est le français.

Le Vatican face au Mythe

Des Templiers au Nouveau Temple

Le Vatican entra directement en collision avec le Mythe de Cthulhu de la façon la plus brutale qui soit. En 1228, Olaus Wormius s'attela

La Garde suisse

La Garde suisse a été appelée au Vatican par le pape Jules II en 1505, quand le souverain pontife demanda à la Diète suisse de lui fournir un corps permanent de deux cents soldats pour sa protection. Les mercenaires suisses étaient un choix naturel car ils étaient les plus réputés d'Europe. De plus, le pape connaissait bien les « Suisses », ayant reçu en bénéfice l'évêché de Lausanne une vingtaine d'années plus tôt.

En septembre 1505, le premier contingent de gardes suisses se met en route pour Rome. Il traverse le Col du Saint-Gothard à pied, en plein hiver. La date officielle de fondation de la Garde suisse est le 22 janvier 1506, date de l'entrée d'un premier contingent de hallebardiers organisés en compagnies commandées par Kaspar Von Silenen sur la place du Peuple, à Rome. En 1512, le pape leur accorde, au cours d'une cérémonie grandiose, le titre de « défenseurs de la liberté de l'Église », car ils viennent de sauver le trône pontifical en se battant bravement contre les troupes du roi de France, Louis XII.

Les années 20 au quotidien

Note

Chaque section se termine par un questionnement lié à l'investigateur intitulé « **Les questions à se poser pour créer votre investigateur** » se présentant de la manière suivante :

Où habite-t-il ? Que mange-t-il ? A-t-il une automobile ? Sinon, quelle est celle qui le fait rêver ? Comment est-il habillé ? Que pense-t-il de la Prohibition ? La respecte-t-il ? Est-il marié ? Que fait sa femme/son époux ? Quel est son caractère ? A-t-il des obligations professionnelles ? Qui côtoie-t-il au quotidien ?

Pour chaque Zelda Fitzgerald des années vingt, on trouvait d'innombrables ouvriers d'usines textiles, de travailleurs agricoles migrants, de ménagères vivant dans les villes minières ou dans les ghettos. Et ceux-là, fatigués, souffrant de malnutrition, n'avaient jamais entendu parler de Zelda Fitzgerald.

Burl Noggle

Une nation en pleine mutation

Au lendemain de la Grande Guerre, les États-Unis sont une puissance dominante, riche d'un commerce fructueux avec l'Europe des Alliés. Pourtant, la période d'euphorie qui suit la victoire est de courte durée. L'arrêt de la guerre entraîne une baisse notable de l'activité industrielle, et le retour des ceux qui ont combattu déséquilibre plus encore le marché de l'emploi. La nouvelle prospérité ne manque pas d'attirer une population d'immigrants toujours plus nombreuse, le plus souvent non qualifiés, qui grossissent les rangs des pauvres, au sein desquels on trouve déjà des milliers de Noirs victimes des préjugés raciaux.

Le coût de la vie augmente et la pauvreté prend une ampleur que personne ne suspectait. L'inflation galope et le peuple montre de plus en plus son mécontentement. Les syndicats s'organisent, les grèves se multiplient et on voit se produire des attentats anarchistes. Les idées socialistes deviennent populaires auprès d'une population pauvre qui effectue des horaires de travail démentiels.

Le gouvernement, pour contrebalancer cette descente aux enfers, décide d'instaurer des quotas migratoires, accentuant le sentiment que les récents problèmes sont dus aux nouveaux venus dans le pays. Un climat de tension s'installe. Le Ku Klux Klan renaît de ses cendres et rencontre un succès probant. Les persécutions des minorités reprennent, et la ségrégation ne permet pas aux populations noires d'obtenir l'instruction nécessaire à leur progression sociale.

En 1919, un amendement censé imposer les bonnes mœurs dans le pays par l'instauration de la Prohibition, interdisant la vente d'alcool, amène au contraire un extraordinaire développement du crime organisé. Le pays se déchire au sujet de la Prohibition, et les bars clandestins prolifèrent.

Dans les grandes villes, les règlements de comptes sont courants pour s'assurer la mainmise sur le trafic d'alcool. La police et

le gouvernement sont gangrenés par la corruption.

Les grandes entreprises bénéficient du support du gouvernement républicain en place, celui-ci favorisant le laisser-aller économique. La majorité républicaine est très proche des milieux d'affaires, et un capitalisme libre et forcené marque la décennie.

Le coût de la main-d'œuvre chute et ce sont les industriels qui en bénéficient, tout en profitant largement des innovations technologiques de leur temps.

Les villes se développent et accueillent plus de la moitié des Américains, qui voient surgir des colonnes de bâtiments et de commerces, côtoyant les populations pauvres établies dans les vieux quartiers. Quant à l'Américain appartenant à une classe moyenne en pleine expansion, il peut maintenant prendre sa voiture pour rejoindre les nouveaux quartiers implantés dans les banlieues.

Les villes insufflent la dynamique du pays, et le monde rural peine à combler son retard, malgré l'avènement de nouvelles machines agricoles.

En parallèle de ces problèmes, la société américaine connaît néanmoins des évolutions positives. Les femmes obtiennent le droit de vote en 1920 et certaines d'entre elles s'affirment dans des domaines traditionnellement réservés aux hommes. La mode prend son essor et contamine jusqu'aux femmes de la classe moyenne. La culture se développe, que ce soit par le biais de la musique, grâce à l'explosion du jazz, du charleston ou des spectacles de Broadway, ou par celui du cinéma, des arts picturaux ou de l'écriture. Les habitudes en matière d'hygiène et d'alimentation évoluent, la médecine progresse sans cesse.

Les années 20 constituent une période de profonde mutation, une époque qui change un pays attaché à ses traditions en une nation moderne, tournée vers un avenir que tous espèrent radieux, mais qui s'effondrera partiellement en octobre 1929 avec le krach boursier.

Un peuple, des vies

Les changements considérables qui prennent place aux États-Unis durant les années 20 se déroulent sous les yeux d'une société qui vit majoritairement sa vie, jour après jour, année après année, d'une façon routinière, loin de l'image d'exubérance qui colle généralement à l'âge du jazz. Ce sont les éléments de cette vie quotidienne qui sont abordés dans cette partie du *Guide des Investigateurs*. Comment le citoyen américain ordinaire mène sa vie de tous les jours ? Certes, les innovations techniques changent le quotidien du pays, mais les différences de développement créent des inégalités entre les régions et les populations du pays. La vie quotidienne des Américains est loin d'être une expérience monolithique, et les conditions de vie varient énormément en fonction de la façon dont chacun appréhende les changements qui lui sont proposés. L'avènement de l'automobile, l'arrivée de l'électricité et de la société de consommation, le respect ou non de la Prohibition, le développement de l'industrie radiophonique et cinématographique sont autant de facteurs qui influencent grandement la vie du pays. Les mentalités changent, à des vitesses très variables. Les habitudes vestimentaires évoluent, comme les relations entre les hommes et les femmes, qui accèdent pour la première fois aux urnes durant la décennie. Les structures familiales sont

lourdement modifiées. Certains bénéficient d'un temps libre important qu'il convient d'occuper. D'autres consacrent toujours leur vie à leur travail.

Chacun voit à son niveau son quotidien évoluer, en fonction de son habitat, de son métier, de ses aspirations.

Cette partie vous fournira un véritable panorama de la vie ordinaire d'un Américain des années 20, et vous donnera la possibilité de façonner celle de votre investigateur, avant que celui-ci ne s'embarque dans des aventures extraordinaires...

Que laissera-t-il derrière lui ?

Se loger

Faire allusion devant des gens sans imagination à des horreurs au-delà de toute conception humaine – l'horreur de maisons, quartiers et villes lépreuses et cancéreuses, démoniaquement reliées à des mondes plus anciens – aurait eu pour conséquence de le faire enfermer dans une cellule capitonnée.

H.P. Lovecraft

Tendances de l'habitation

Après la Grande Guerre, d'amples changements surviennent et conduisent à une vague massive de construction immobilière. Avec l'industrialisation galopante, un grand

La 5^e Avenue à New York en 1926

