

LA GAZETTE BLINDÉE

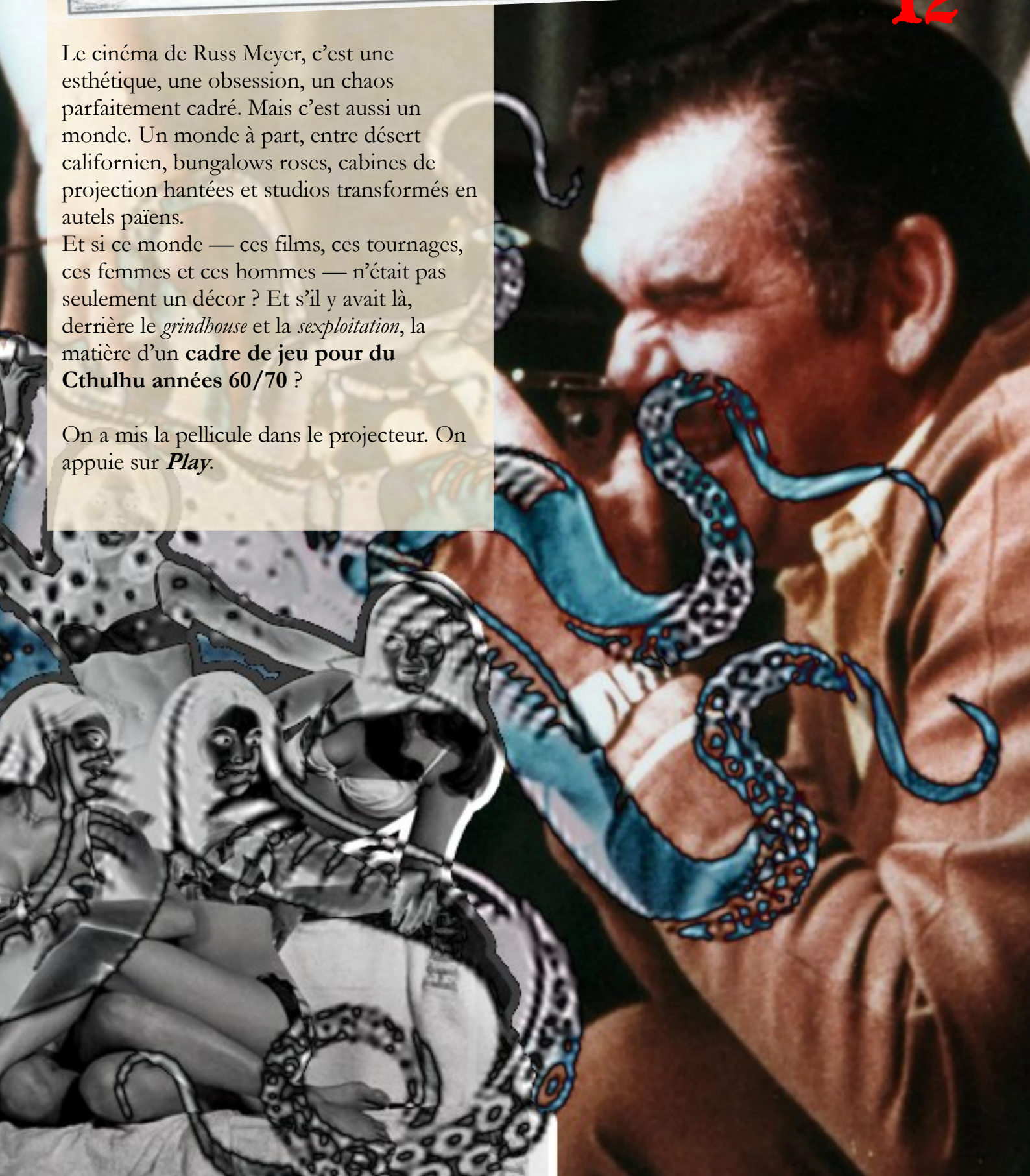
FANZINE ALTERNATIF GRATUIT - IRRÉGULIER - ET COMPLÈMENT ALÉATOIRE

N° 12

Le cinéma de Russ Meyer, c'est une esthétique, une obsession, un chaos parfaitement cadré. Mais c'est aussi un monde. Un monde à part, entre désert californien, bungalows roses, cabines de projection hantées et studios transformés en autels païens.

Et si ce monde — ces films, ces tournages, ces femmes et ces hommes — n'était pas seulement un décor ? Et s'il y avait là, derrière le *grindhouse* et la *sexploitation*, la matière d'un **cadre de jeu pour du Cthulhu années 60/70** ?

On a mis la pellicule dans le projecteur. On appuie sur *Play*.



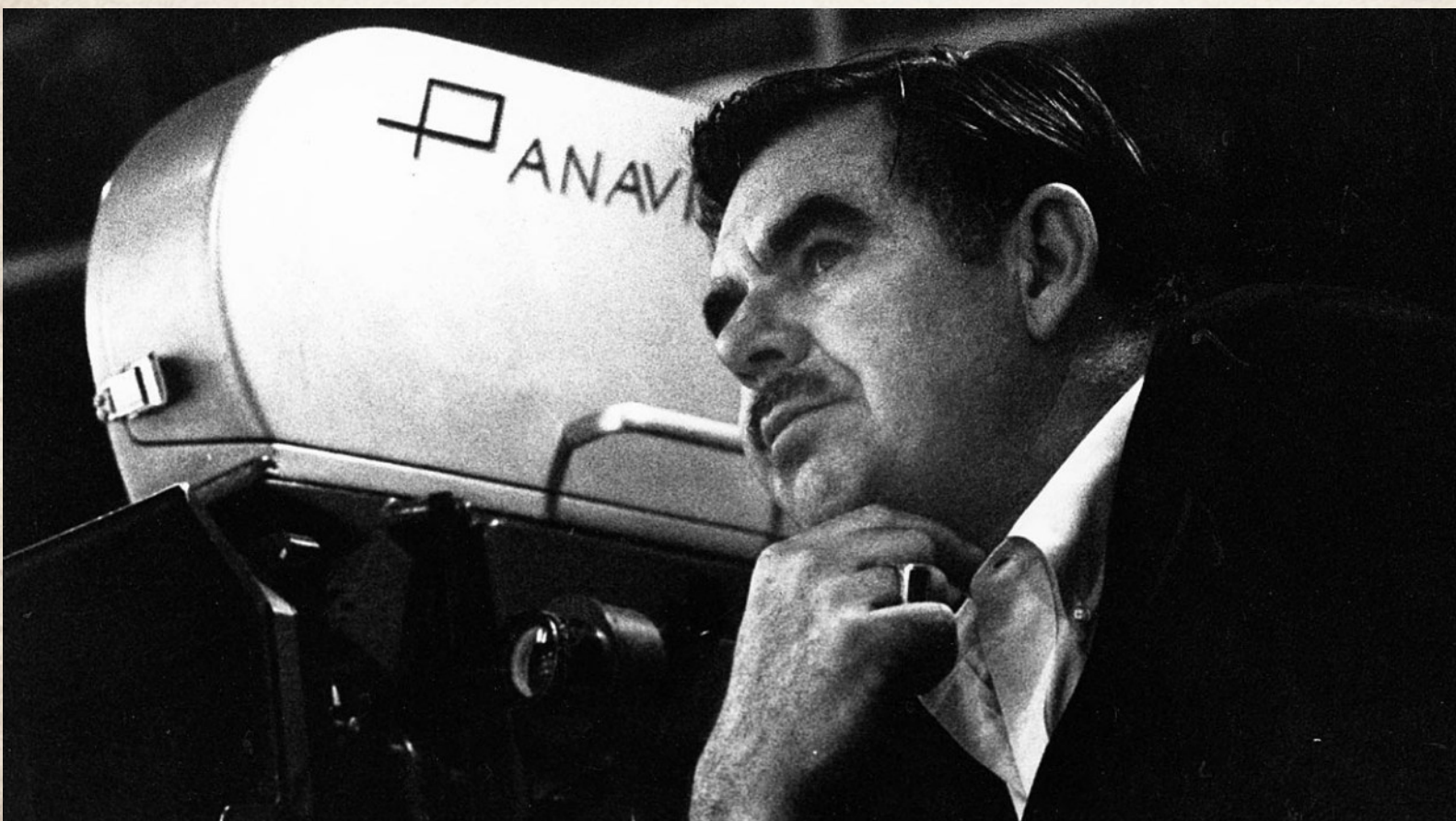


Un monde en 35mm : l'esthétique Meyerien

L'univers de Russ Meyer est plus qu'un style. C'est une grammaire.

Plans rapides, dialogues à double sens, musique omniprésente, et surtout : des personnages plus grands que nature, filmés comme des archétypes mythologiques dans un monde trop petit pour eux.

À la table de jeu, ça devient une **ambiance unique** : pas vraiment réaliste, pas encore fantastique, mais où l'irruption de l'étrange fait soudain *parfaitement sens*. Car dans ce monde-là, les actrices peuvent être des médiums malgré elles, les réalisateurs des hérauts du chaos, et chaque bobine **un vecteur d'invocation cosmique**.



RUSS MEYER ET INSPIRATION DOUTEUSE POUR AMBIANCE CTHULHU ?



On bascule ici dans un exercice de style **fiction/jeu de rôle**, à la frontière entre **cinéphilie déviante** et **inspiration lovecraftienne douteuse** : comment transposer les films de Russ Meyer dans une ambiance **Cthulhienne** ou **occulte**, tout en gardant leur folie propre.

Russ Meyer au service du Mythe

Petit guide des adaptations audacieuses (et parfois carrément hasardenses)



Lorna (1964)

Une femme frustrée vit dans une ferme isolée avec un mari impuissant et un prêtre lubrique. L'arrivée d'un prisonnier évadé fait tout dégénérer.

Adaptation Cthulhu :
Lorna pourrait être l'objet d'un culte sexuel rural

ancien, chaque "homme de passage" n'étant qu'un sacrifice.

Faisabilité : ★★★★★ – Mélange de drame sudiste et de *Wicker Man* potentiel.

Mudhoney (1965)

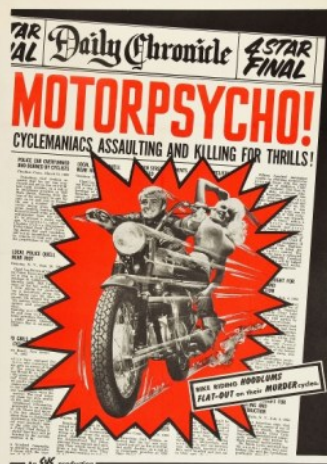
Drame dans une petite ville poisseuse : alcool, violence domestique, fanatisme religieux, et pulsions incontrôlables.

Adaptation Cthulhu :
L'église locale dissimule une entité lovecraftienne qui influence les habitants via sermons hallucinés.

Faisabilité : ★★★★★
– Atmosphère poisseuse et claustro idéale.



Motorpsycho (1965)



Une bande de motards psychotiques sème la terreur dans le désert. Un vétérinaire décide de se venger.

Adaptation Cthulhu : Les motards seraient des agents ou serveurs d'un esprit du désert (Gnoph-Keh ou chamanisme corrompu).

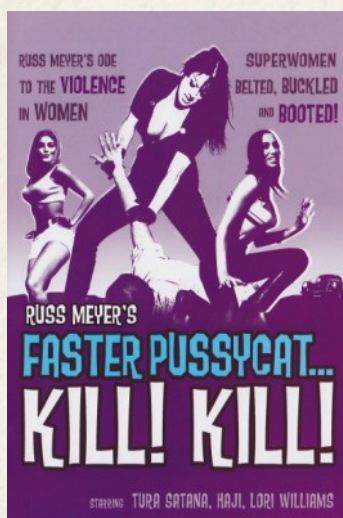
Faisabilité : ★★★★★ – Action violente + entité semi-sauvage = combo possible.

Faster, Pussycat! Kill! Kill! (1965)

Trois go-go danseuses violentes et armées traversent le désert, pillent, tuent, dominant.

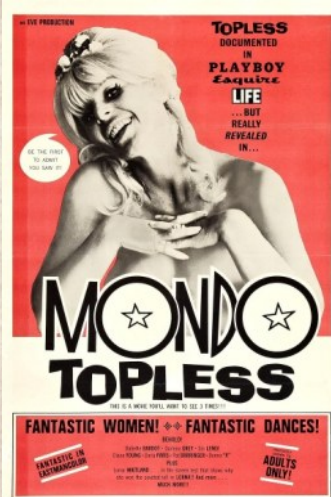
Adaptation Cthulhu : Les trois femmes seraient les **hérauts d'une déesse ancienne**, et chaque rencontre dans le désert fait partie d'un rite d'éveil.

Faisabilité : ★★★★★ – Mais il faut éviter le cliché des "sorcières sexy". Suggérer plus que montrer.



Mondo Topless (1966)

Documentaire érotique sur des strip-teaseuses à San Francisco.



Adaptation Cthulhu : Faux documentaire tourné par un culte qui capte les mouvements du corps pour alimenter une entité non-euclidienne.

Faisabilité : ★★★★★ – Très difficile. Ou alors pur one-shot surréaliste, façon *Tetsuo* + *Cthulhu*.

Vixen! (1968)

Vixen, femme libérée, couche avec tout ce qui bouge et provoque les tensions raciales, sexuelles et sociales autour d'elle.

Adaptation Cthulhu : Vixen est une **reine sorcière amnésique**, son pouvoir sexuel réveille des souvenirs d'avant l'humanité.

Faisabilité : ★★★★★ – Intéressant, mais risqué à manier sans tomber dans la caricature ou l'excès.



Cherry, Harry & Raquel! (1969)

Film décousu mêlant shérif, drogue, triangle amoureux et inserts visuels hallucinés.

Adaptation Cthulhu : L'ensemble du film devient un **rêve lucide** contrôlé par un parasite psychique (cf. *Hypnos*, ou la *Cité sans Nom*).

Faisabilité : ★★★★★ – Parfait pour un scénario "Onirisme drogué + *Mythe latent*"



Beyond the Valley of the Dolls (1970)

Trois musiciennes montent à Hollywood et s'effondrent dans la démesure, la trahison, le sexe et la mort.

Adaptation Cthulhu : Hollywood devient une façade pour une **secte qui absorbe les esprits créatifs** dans une réalité alternative.

Faisabilité : ★★★★★ – Le plus facilement adaptable. Tout y est déjà presque là.





The Seven Minutes (1971)

Un procès autour d'un roman jugé pornographique. Moins déjanté, plus sérieux.

Adaptation Cthulhu : Le roman serait en réalité un fragment du Necronomicon, déclencheur de compulsions violentes.

Faisabilité : ★★★★★ –

Scénario d'enquête/légal type *Lovecraft Country* ou *Delta Green* "archive perdue".

Supervixens (1975)



Un homme accusé à tort fuit et croise une série de femmes violentes, sexualisées et explosives.

Adaptation Cthulhu : L'homme est poursuivi par des avatars d'une entité féminine fracturée (Shub-Niggurath ?) qui se manifeste dans les femmes qu'il rencontre.

Faisabilité : ★★★★★

– Trop délirant. À n'utiliser que comme

hallucination ou rêve corrompu.

Up! (1976)

Une série de scènes sexuelles absurdes et violentes reliées vaguement par une intrigue autour d'un assassin masqué.



Adaptation Cthulhu : L'assassin serait le vecteur d'un cycle de réincarnation cosmique, les scènes étant des fragments d'identités antérieures.

Faisabilité : ★★★★★ –

Pulp ésotérique extrême, très conceptuel.

Beneath the Valley of the Ultra-Vixens (1979)

Satire grotesque sur la sexualité répressive dans une petite ville, avec des personnages survoltés et absurdes.

Adaptation Cthulhu :

Toute la ville est en fait un récipient collectif pour une entité dormant sous les fondations.



Faisabilité : ★★★★★ – Scénario façon *Dark City* / *Stepford Wives* version détraquée.

Certains films de Meyer sont déjà **des cauchemars éveillés**, des montages hallucinés où la logique se plie au plaisir de l'œil. C'est exactement là que peut s'infiltrer le **Mythe de Cthulhu**, non pas en opposition au style Meyerien, mais en **parasitant ses images**, en **dévoiant son langage**, en infiltrant les rushs comme un virus dormant dans la pellicule.



Vous pensiez regarder une comédie sexy vintage ? Vous venez d'invoquer Yog-Sothoth par erreur.

Et la caméra continue de tourner...



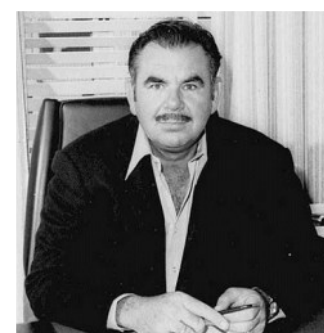
Galerie de personnages réalistes pour une Amérique pas si nette

Ils ont existé. Certains ont connu une gloire fugace, d'autres sont restés dans l'ombre, mais tous ont tourné dans l'orbite chaotique de Russ Meyer.

À la table, ils deviennent des **PNJ idéaux pour une campagne Cthulhu années 60/70**, pas parce qu'ils sont fous ou fantastiques, mais parce qu'ils sont humains, trop humains. Et parce que dans ce monde de pellicules brûlées, de bobines perdues et de souvenirs flous, **ce sont souvent les gens ordinaires qui cachent les clés du cauchemar.**

Russ Meyer

Le cinéaste démesuré.



En jeu : Véritable force de la nature — obsessionnel, épuisant, charismatique. Capable de captiver une salle ou de l'anéantir d'un regard. Il peut être un allié puissant, un ennemi involontaire, ou même un vecteur inconscient du Mythe, simplement

parce qu'il filme ce qu'il ne comprend pas.

Eve Meyer

La productrice cérébrale.



En jeu : Femme de tête, stratège froide, cœur discret. Elle sait tout des tournages, des deals, des secrets de l'industrie. Elle ne croit pas au surnaturel... mais elle sait quand quelque chose cloche. Elle peut être la clé d'un mystère, ou celle qui tente de l'enterrer.

Tura Satana

La survivante absolue.

En jeu : Protectrice brutale, redresseuse de torts à sa manière. Respectée même par les pires types du milieu. Elle intervient quand les autres fuient. Elle ne craint ni les monstres, ni les cultes, ni les souvenirs. Elle en a vu d'autres — littéralement.



Haji

La magnétique silencieuse.

En jeu : Moins une actrice qu'une présence. Elle comprend les non-dits, elle pressent les ambiances, elle voit ce que les autres ignorent. Elle peut être le lien sensoriel avec un monde invisible, sans jamais en avoir conscience elle-même.



Charles Napier

Le vétéran à la mâchoire carrée.

En jeu : Ancien militaire reconverti, mâchoire carrée, regard lucide. Pas du genre à croire aux fantômes... jusqu'à ce que les images se mettent à bouger toutes seules. Il peut être un protecteur, un fusible, ou celui qui pose les bonnes questions au mauvais moment.



Erica Gavin



La lucide qui reste en marge, pas en retrait

En jeu : Actrice culte, toujours vivante dans les mémoires — et pas tout à fait disparue de la scène. Erica est une voix critique, ironique, lucide, qui peut aider ou contrecarrer les PJ avec une maîtrise discrète. Elle a vu le cirque Meyerien de l'intérieur, et en est sortie plus maligne que blessée.

Elle n'a rien d'une recluse : elle observe, analyse, témoigne avec distance, mais elle est là. Et elle sait quand quelque chose ne tourne pas rond.

Edy Williams

La tornade rose et dentelle.



En jeu : On la prend pour une idiote. Elle en joue. Mais elle sait parfaitement ce qu'elle fait. Elle a gardé des souvenirs que d'autres ont voulu effacer, peut-être des preuves. Elle est épuisante, drôle, touchante, et dangereusement proche de dire la vérité sans s'en rendre compte.

Lorna Maitland/Barbara Ann Popejoy

L'ombre d'un rôle passé.



En jeu : Ex-actrice recluse, douce et craintive, mais marquée par quelque chose de plus profond qu'un simple échec de carrière. Elle **détient une vérité floue**, une mémoire altérée, ou peut-être un fragment de film qui n'aurait jamais dû exister.

Pourquoi eux ?

Parce qu'ils sont le décor et l'action en même temps.

Parce qu'ils permettent de jouer une Amérique en mutation, rongée par les images, la célébrité, le sexe, la peur du changement. Parce qu'ils incarnent le point de bascule entre le réel et le fantasme — là où le Mythe aime s'installer.

Tous ces personnages ont existé. Et dans un bon scénario, **ils peuvent redevenir vivants. Ou jamais vraiment morts.**

Russ Meyer

Réalisateur, vétéran et témoin de l'Indicible

Russell Albion Meyer, cinéaste américain né en 1922. Célèbre pour ses films érotiques survoltés, ses femmes fortes et pulpeuses, son indépendance artistique totale... et sa folie douce.

CONTEXTE HISTORIQUE :

Dans un scénario se déroulant entre 1965 et 1975, Russ Meyer est au sommet de sa carrière underground. Il tourne, produit, monte, distribue. Il traîne à Los Angeles, San Francisco, Las Vegas, dans les studios désaffectés et les clubs libertins. Mais surtout : il filme tout, convaincu que sa caméra est un outil de vérité ultime.

Et parfois... il filme des choses qu'il ne devrait pas.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 60	CON 65	TAI 55	DEX 50	INT 70
APP 60	POU 80	ÉDU 75	SAN 45	PV 12

Imp : aucun Carrure : +0 MVT : 8 PM : 16

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3
 Revolver calibre 38 55% (27/11), dégâts 1D10
 Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Tournage/Caméra) 85%, Crédit 60 %, Connaissances des rituels symboliques 30%, Intimidation 60%, Persuasion 70%, Psychologie 50%, Mythe de Cthulhu 8%

LANGUES :

Anglais (langue natale) 85%, Allemand 40%, Français 25%, Latin 10%

EQUIPEMENT

- Caméra 16mm Bolex modifiée.
- Pellicules stockées dans des frigos industriels (certaines sont interdites).
- Scénarios gribouillés, remplis de notes, de croquis de seins et de symboles étranges.
- Carnet de rêves cryptés ("Le buste cosmique", "la gorge de l'univers", "l'œil d'Ushnugal").



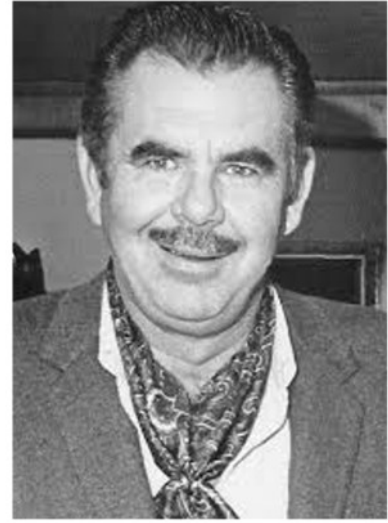
COMPORTEMENT :

Parle vite, coupe la parole, donne des ordres comme sur un tournage.

Fait des allusions sexuelles même quand il parle de dieux cosmiques.

Ne croit pas aux mythes... mais croit que "l'érotisme est une force plus puissante que la bombe A".

Si confronté à une créature du Mythe, il filme, il monte... puis il panique.



"Je suis un soldat du chaos, un poète de la chair, et je monte mes films comme j'ai nettoyé des bunkers en 44 : à la main, au rasoir, et sans merci."

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

Témoin d'un rituel qu'il pensait être une "performance underground" — il en a capté des extraits.

Ennemi involontaire : ses films maudits déclenchent une résurgence du culte de Shub-Niggurath à travers les USA.

Allié précieux : il connaît les recoins sombres d'Hollywood, les sectes d'artistes, les backrooms des cinémas déserts.

Objet de quête : des cultistes cherchent à retrouver une pellicule maudite, qu'il a enfermée dans un coffre depuis 10 ans.

Corruption lente : il devient un héraut du Mythe, sa filmographie évolue vers une imagerie cauchemardesque, et ses actrices... ne sont plus vraiment humaines.

LIEUX OÙ LE TROUVER :

Son studio privé à Los Angeles (bric-à-brac de pellicules, affiches, mannequins en plastique et armes de poing).

Le ranch où il tourne ses films, à moitié abandonné, rempli de décors de western et de rituels païens.

Dans un club enfumé de Sunset Boulevard, toujours flanqué de deux actrices au regard vide.

À noter :

Russ Meyer est dangereux non pas parce qu'il est un combattant, mais parce qu'il est déterminé, résilient, et qu'il croit en sa propre légende. Il est capable d'improviser, de charmer, de manipuler, et de prendre des décisions radicales.

Et s'il pense qu'un de ses acteurs est possédé par une entité cosmique ? Il peut très bien l'abattre, puis dire à la police que c'était "pour l'art".

Eve Meyer

La productrice, la muse, la gardienne des bobines

Evelyn Eugene Turner, alias Eve Meyer (1928-1977), modèle et actrice devenue productrice de cinéma. Elle fut l'âme discrète mais stratégique de l'univers de Russ Meyer, jusqu'à sa mort dans la tragédie du crash du vol 981 de la Turkish Airlines.

CONTEXTE HISTORIQUE :

En 1975, Eve Meyer est à la fois productrice exécutive et gardienne des archives Meyer. Elle connaît tous les recoins du business, a côtoyé des acteurs brisés, des mafieux reconvertis en distributeurs de pellicules, et des adorateurs de forces bien plus anciennes que le cinéma muet.

Elle ne croit pas aux monstres. Elle croit aux deals bien ficelés. Mais au fond... quelque chose l'inquiète. Un projet de film non terminé, une pellicule retrouvée à Istanbul, des symboles récurrents qu'elle a repérés sur les storyboards de Russ...

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT

FOR 40	CON 50	TAI 55	DEX 60	INT 75
APP 80	POU 70	ÉDU 80	SAN 65	PV 10
Imp : aucun	Carrure : +0	MVT : 8	PM : 14	

Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Cinéma/Production) 85%, Bibliothèque 60%, Crédit 75 %, Comptabilité 80%, Intimidation 60%, Persuasion 70%, Psychologie 65%, Mythe de Cthulhu 5%

LANGUES :

Anglais (langue natale) 80%, Français 35%, Allemand 20%

EQUIPEMENT

- Porte-documents en cuir contenant des contrats... et une bobine interdite.
- Clés d'un studio désaffecté ayant servi à *Motorpsycho!* - aujourd'hui muré, sauf pour elle.
- Un collier ancien, hérité d'un tournage en Europe de l'Est. Gravé de runes que les PJ pourraient reconnaître comme... non humaines.

COMPORTEMENT ET PERSONNALITÉ

Charismatique, froide, extrêmement lucide.

Connait tous les travers du showbiz, mais garde toujours le contrôle.

Fume lentement, parle calmement, et écoute plus qu'elle ne parle.

Très sceptique... mais troublée par certaines coïncidences récentes.



"Le chaos se vend très bien. Surtout quand il est bien éclairé."

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

Commanditaire ambiguë : elle engage les PJ pour retrouver un réalisateur disparu, ou protéger une actrice menacée.

Gardienne d'un secret : elle possède un film **jamais projeté**, qui provoquerait une perte de SAN majeure s'il était diffusé.

Mémoire vivante : elle peut raconter *ce qui s'est passé en 1962*, lors d'un tournage maudit dans le désert.

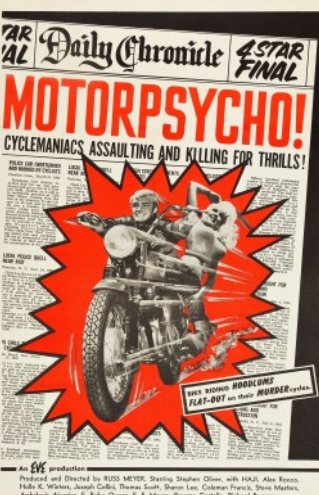
Victime d'une malédiction lente : chaque film produit depuis 10 ans contient une "image clé", un motif récurrent qu'elle n'a jamais vu être tourné...

RELATIONS AVEC RUSS MEYER (EN JEU) :

Complice, épouse, partenaire artistique... mais aussi **inquiète pour lui**.

Elle commence à penser qu'il **n'écrit plus ses scénarios tout seul**.

Elle a une copie de *Beyond the Valley of the Dolls* contenant une scène... qui n'est pas dans la version cinéma. Une scène tournée seule, de nuit. Par qui ? On l'ignore.



Tura Satana

L'ouragan en soie

Née Tura Luna Pascual Yamaguchi à Hokkaido au Japon en 1939. Danseuse burlesque, actrice, ceinture noire de karaté et icône autodidacte. D'origine japonaise, cheyenne et écossaise. Présente sur toutes les scènes alternatives des années 50 à 70, elle traverse le showbiz avec grâce et poing fermé.

CONTEXTE HISTORIQUE :

En 1975, Eve Meyer est à la fois productrice exécutive et gardienne des archives Meyer. Elle connaît tous les recoins du business, a côtoyé des acteurs brisés, des mafieux reconvertis en distributeurs de pellicules, et des adorateurs de forces bien plus anciennes que le cinéma muet.

Elle ne croit pas aux monstres. Elle croit aux deals bien ficelés. Mais au fond... quelque chose l'inquiète. Un projet de film non terminé, une pellicule retrouvée à Istanbul, des symboles récurrents qu'elle a repérés sur les storyboards de Russ...

CARACTÉRISTIQUES

FOR 70	CON 65	TAI 60	DEX 65	INT 60
APP 75	POU 70	ÉDU 50	SAN 60	PV 12
Imp : +1D4	Carrure : +1	MVT : 9	PM : 14	

COMBAT

Corps à Corps (Karaté/aikido) 75% (37/15), dégâts 1D3+ Imp
Arme de poing 40% (20/8), dégâts 1d8 (automatique cal.32)
Esquive 60% (30/12)

COMPÉTENCES

Art (danse/performance) 65%, Conduite 65%, Crédit 40%, Intimidation 80%, Persuasion 50%, Psychologie 50%, Mythe de Cthulhu 1%

LANGUES :

Anglais (langue natale) 75%, Japonais 15%



"Je suis née dans la douleur, j'ai grandi dans la rage, et je me suis faite moi-même. Je n'ai jamais demandé la permission."

EQUIPEMENT

- Robe cintrée à la taille, souvent noire ou en velours sombre, parfois brodée.
- Bijoux discrets mais marquants : bague symbolique, collier hérité.
- Escarpins vernis, bottines ou bottes fines.
- Maquillage impeccable, trait d'eye-liner vif, coiffure volumineuse.
- Peut porter un trench-coat cintré ou un manteau long en laine en déplacement.

COMPORTEMENT ET PERSONNALITÉ

Tura ne joue pas la dure. **Elle l'est.**

Très protectrice envers celles et ceux qu'elle estime — impitoyable envers les abuseurs.

Attitude calme, posée, mais un regard qui dit : *"tu as trois secondes pour changer de ton."*

Elle **a tout vu**, ou presque. Les cultes, les flics véreux, les producteurs fous. Rien ne la surprend.

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

Alliée loyale : une rare personne de confiance dans le chaos.

Contact underground : elle connaît les coulisses d'Hollywood, les recoins interlopes de Las Vegas, et les backrooms où se vendent des bobines interdites.

Mentor d'une jeune PJ ou protectrice d'un témoin clé.

Témoin d'une scène occulte lors d'un tournage burlesque : elle en parle peu, mais elle sait.



"Je n'ai jamais baissé les yeux. Même quand le monde m'a dit de rester à ma place."



Haji

L'énigme aux yeux d'encre

Haji, née **Barbarella Catton**, en 1946 à Québec. Danseuse burlesque, actrice, modèle, et l'une des muses les plus marquantes de Russ Meyer, notamment dans *Faster, Pussycat! Kill! Kill!*.

Elle était d'origine canadienne-française, métissée, avec des ascendances parfois présentées comme amérindiennes ou orientales (souvent floues, et entretenues par les attachés de presse). Avant d'être repérée par Meyer, elle fut danseuse exotique à San Francisco, puis à Las Vegas.

Elle est décédée en 2013. Mais dans les années 60/70 ? Elle était à son zénith, magnétique et insaisissable.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 50	CON 55	TAI 50	DEX 70	INT 60
APP 85	POU 65	ÉDU 45	SAN 65	PV 10
Imp : aucun	Carrure : +0	MVT : 8	PM : 13	

COMBAT

Corps à Corps 40% (20/8), dégâts 1D3

Arme de poing 25% (12/5), dégâts 1d6 (automatique cal.25)

Esquive 55% (27/11)

COMPÉTENCES

Art (danse/expression corporelle) 80%, Charme 75%, Discrétion 60%, Persuasion 50%, Psychologie 55%, Survie urbaine 40 %

LANGUES :

Français (langue natale) 45%, Anglais 55 %, Espagnol 15%

ACCESSOIRES ET HABITUDES

Toujours vêtue avec un mélange de scène et de rue (pantalons moulants, bijoux ethniques).

- Carnet noir rempli de croquis et de fragments de rêves.

- Amulette héritée de sa grand-mère qu'elle touche quand elle sent une "chose mauvaise".

- Un calibre 25ACP bien caché sous les étoffes si ça tourne mal.



"Je ne comprends pas ce que j'ai vu. Mais je sais que ça voulait être vu."

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

Témoin d'un tournage maudit (dans un désert, une vieille église, un studio fermé).



Elle prévoit les accidents avant qu'ils ne surviennent.

Les cultistes ne la voient pas dans leurs rêves, comme si quelque chose la protégeait.

Elle pourrait être l'unique survivante d'un rituel filmé qui a mal tourné.

Ou simplement une voix lucide dans le chaos, capable de guider les investigateurs là où personne ne veut aller.



Charles Napier

La gueule carrée du Cinéma

Charles Napier commence sa carrière d'acteur dans les années 60, mais ce n'est qu'à la fin de la décennie qu'il se fait vraiment remarquer, notamment grâce à sa rencontre avec Russ Meyer.

Il apparaît d'abord dans *Cherry, Harry & Raquel!* (1970), puis devient une figure masculine récurrente dans l'univers Meyerien : *Beyond the Valley of the Dolls* (1970), *The Seven Minutes* (1971), *Supervixens* (1975), ... Il incarne souvent le mâle brutal, autoritaire, parfois grotesque — mais toujours marquant.

Hors écran, Napier est un ex-militaire, un homme cultivé (il a étudié l'art dramatique à la *Western Kentucky University*), et un acteur professionnel sérieux, parfois en désaccord avec les méthodes bordéliques ou borderline de certaines productions.

Dans les années 70, il devient une gueule incontournable du cinéma américain, apparaissant chez Meyer, mais aussi dans des films d'action et des séries télé.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 70	CON 70	TAI 70	DEX 50	INT 60
APP 60	POU 55	ÉDU 65	SAN 55	PV 14

Imp : +1D4 Carrure : +1 MVT : 8 PM : 11

COMBAT

Corps à Corps 65% (32/13), dégâts 1D3+Imp
Pistolet cal.45 55% (27/11), dégâts 1D10+2
Esquive 45% (22/9)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Comédie) 75%, Crédit 40 %, Conduite 60%,
 Connaissances (cinéma indépendant) 40%, Intimidation 70%,
 Persuasion 50%,

LANGUES : Anglais (langue natale) 70%

EQUIPEMENT

- Blouson militaire ou veste en jean : typique de ses années post-armée.
- Sacoche en cuir contenant : Un petit script raturé, Une flasque (bourbon ou café, selon l'horaire)
- Un carnet de notes personnelles, Un couteau de poche
- Montre chronographe d'armée
- Clés d'un van Ford Econoline
- Photographie d'un ancien camarade de régiment (souvenir non expliqué)
- Papiers militaires

Il n'a rien d'ostentatoire. Ce qu'il transporte, c'est utile, simple, solide.

PERSONNALITÉ ET APPARENCE

- Charismatique, franc, parfois bourru.
- Sérieux, loyal, mais fatigué des "conneries du showbiz".
- A un **sens moral fort**, même s'il traîne avec des gens douteux.
- Peut être très **protecteur** envers ses proches et ses



« Je suis pas un héros. Mais si tu cherches un connard qui sait se battre... t'as de la chance. »

collègues.

- Porte souvent des Jeans ou pantalon militaire, veste de cuir, lunettes de soleil.
- Parle d'une voix grave, débit lent, regard perçant.
- Porte sur lui l'odeur de tabac froid et de studio poussiéreux.

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

- **Contact fiable** dans l'industrie du cinéma bis.
- **Ex-militaire** reconverti malgré lui dans un film devenu rituel.
- **Témoin d'un événement étrange** sur un tournage – il s'est juré de ne plus en parler.
- **Protecteur d'un e PJ** ou d'un témoin, prêt à frapper si ça tourne mal.
- **Marionnette involontaire** : un réalisateur a utilisé son image dans un film maudit, il en subit encore les conséquences.

RELATIONS AVEC RUSS MEYER (EN JEU) :

Meyer adore Napier, qu'il appelle son "acteur viril de confiance". Napier, de son côté, respecte le talent et l'indépendance de Meyer, mais a parfois du mal avec l'excentricité et les dérives sexuelles du tournage. En jeu, cela peut créer un personnage loyal mais lucide, pas dupe des délires de Meyer, mais prêt à le défendre si besoin.

Il peut :

- Parler franchement des coulisses.
- Se souvenir de "tournages qui ont mal tourné" — sans rentrer dans le mythe, mais en laissant entrevoir des bizarreries.
- Couvrir Meyer auprès des PJ si celui-ci est en danger (ou au contraire, leur donner les outils pour l'arrêter, s'il estime qu'il est allé trop loin).
- Garder en mémoire un film jamais sorti, tourné en Arizona, qu'il refuse d'évoquer... sauf s'il est ivre ou en danger.



Erica Gavin

La starlette intranquille

Elle est révélée par Russ Meyer dans *Vixen!* (1968), premier succès commercial classé "X" aux États-Unis. Elle y incarne une femme libre, provocatrice, dans un film mêlant sexe, satire sociale et tensions raciales. Erica Gavin a ensuite tourné dans *Beyond the Valley of the Dolls* (1970) et quelques autres films avant de se retirer très tôt du cinéma, préférant garder sa vie privée hors des projecteurs.

CONTEXTE HISTORIQUE :

Erica Gavin entre dans l'univers de Russ Meyer à la toute fin des années 60, en pleine mutation culturelle. En 1968, elle est révélée par le film *Vixen!*, où elle incarne une femme libre, bisexuelle, provocatrice – un rôle choc pour l'époque, qui contribue à faire du film le premier succès "X" grand public. Erica Gavin a seulement 21 ans lors du tournage, et sa prestation est marquée par un mélange d'intensité, de vulnérabilité et de maîtrise.

Elle poursuit avec quelques autres rôles, dont une apparition notable dans *Beyond the Valley of the Dolls* (1970), puis s'éloigne du cinéma pour rester discrète. Elle apparaît sporadiquement dans des interviews ou documentaires, mais sans jamais chercher à relancer une carrière.

Dans les années 70, c'est une figure du cinéma underground culte, connue des initiés, et invisible aux yeux du grand public.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 45 CON 50 TAI 50 DEX 60 INT 65

APP 80 POU 60 ÉDU 55 SAN 60 PV 10

Imp : aucun Carrure : +0 MVT : 8 PM : 12

COMBAT

Corps à Corps 30% (15/6), dégâts 1D3+Imp

Esquive 45% (22/9)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Comédie) 70%, Charme 70%, Crédit 35 %, Connaissances (Contre-culture californienne) 50%, Discrétion 55%, Persuasion 60%, Psychologie 50%,

LANGUES : Anglais (langue natale) 80%

EQUIPEMENT

- Sac à main sobre : contenant des essentiels (porte-monnaie, miroir, carnet d'adresses, rouge à lèvres).
- Carnet noir souple.
- Photographie d'elle en *Vixen!* : souvent pliée, marquée. Pas de nostalgie – juste un rappel.
- Un bracelet en argent
- Poste de radio portatif : musique soul ou jazz (elle apprécie écouter Nina Simone).

COMPORTEMENT ET PERSONNALITÉ

- Réservée, calme, très intuitive.



"J'ai été tout ce qu'ils voulaient que je sois. Puis j'ai choisi le silence. Il est plus sûr."

- Pas naïve : elle a traversé les années 60 avec lucidité.
- Se méfie des projecteurs. Elle sait ce qu'ils montrent, et ce qu'ils cachent.
- Plus spirituelle que mystique, sensible aux symboles, aux silences, aux marges.

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

- **Témoin précieux** : elle a participé à un tournage interrompu. Elle a vu ou entendu quelque chose qu'elle n'explique pas.
- **Contact du milieu** : discrète, mais toujours en lien avec d'anciens membres de l'équipe Meyer (scripte, monteurs, actrices...).
- **Confidente** : une PJ jeune actrice pourrait se lier à elle comme modèle ou guide désabusée.
- **Gardiennne d'un secret visuel** : elle conserve peut-être une séquence inédite de *Vixen!* qui a été coupée – pour une bonne raison.
- **Personnage d'équilibre** : face aux exubérances d'autres PNJ (Edy Williams, Charles Napier...), elle apporte calme et lucidité.

RELATIONS AVEC RUSS MEYER (EN JEU) :

- **Respect mutuel** : Erica est considérée comme l'une des actrices les plus intelligentes que Russ ait dirigées.
- Elle **comprend sa méthode**, mais s'en méfie parfois.
- En jeu, elle pourrait :
 - **Protéger la mémoire de Meyer**, tout en **critiquant son obsession du contrôle**.
 - **Détacher le mythe de l'homme** – elle parle de "Russ" comme d'un **artiste excentrique**, pas comme d'un démiurge.
 - **Avoir gardé des lettres ou notes de travail** de lui, qu'elle n'a jamais montrées à personne.



Edy Williams

L'exubérante qui en montre trop... Ou pas assez

Edwina Beth Williams, dite Edy Williams, née en 1942 à Salt Lake City, commence sa carrière à la télévision et dans de petits rôles de cinéma dès le début des années 60. Elle devient la dernière "muse" officielle de Russ Meyer au tournant des années 70.

Elle est surtout connue pour son rôle central dans *Beyond the Valley of the Dolls* (1970), où elle incarne Ashley St. Ives, une prédatrice sexuelle aussi flamboyante que grotesque. Elle épouse Russ Meyer en 1970 — une relation autant passionnelle que chaotique, qui se termine par un divorce quelques années plus tard.

À partir de là, elle enchaîne les apparitions dans des films d'exploitation, les dérapages médiatiques, les photos topless à Cannes... et cultive son personnage de starlette outrancière, volontairement *too much*.

Edy Williams est à la fois une figure comique, une tragédienne cachée, et une satire vivante d'Hollywood.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 45	CON 50	TAI 55	DEX 60	INT 55
APP 90	POU 65	ÉDU 45	SAN 55	PV 10
Imp : aucun	Carrure : +0	MVT : 8	PM : 13	

COMBAT

Corps à corps 40% (20/8) dégâts 1D3+Imp

Esquive 45% (22/9)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (comédie) 75%, Charme 65%, Conduite 55%, Crédit 50%, Discrétion 30%, Intimidation 45%, Imposture 50%, Persuasion 65%

LANGUES : Anglais 70%

POSSESSIONS

- **Trousse de maquillage complète**, toujours sur elle (même dans le désert).
- **Carnet rose à paillettes**
- **Costumes** : robes de cocktail, manteaux en fourrure synthétique, escarpins démesurés, lunettes star XXL.
- Clichés "compromettants" qu'elle aime brandir... ou menacer de montrer.
 - Une bouteille de champagne (entamée) et un petit sac d'aspirine.

PERSONNALITÉ

- **Extrêmement expressive**, provocante, joueuse, à la limite de l'insupportable... puis soudain lucide.
- Elle fait tourner les têtes, mais aussi les nerfs.
- A une vraie conscience du cirque dans lequel elle évolue. Elle parodie son propre rôle en permanence.
- Alternance de narcissisme



« J'ai toujours su qu'un jour je serais célèbre. J'espérais juste que ce serait pour autre chose que mes seins. »

théâtral et de moments de sincérité troublante.

- Peut être très protectrice envers une autre femme du casting ou une personne vulnérable.

RÔLE DANS UN SCÉNARIO (ANNÉES 70):

Contact instable mais précieux : elle sait des choses sur Russ, sur un tournage étrange, sur une pellicule volée.

Témoin difficile à gérer : elle parle... trop, ou pas du tout, selon son humeur.

Détentrices d'un élément-clé (photo, lettre, enregistrement), mais refuse de le donner sans un "vrai moment de cinéma".

Personnage-bouffon/lanceur d'alerte : elle fait rire, mais pourrait être celle qui a tout compris depuis le début.

Peut être le **centre d'une enquête** si elle disparaît ou est retrouvée errante sur un ancien plateau de tournage, les vêtements déchirés, marmonnant des répliques d'un film qui n'a jamais été tourné.

RELATIONS AVEC RUSS MEYER (EN JEU)

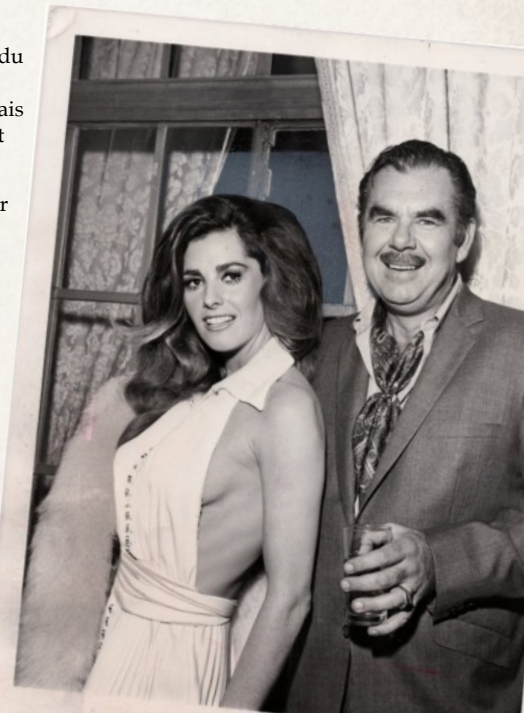
Relation passionnée, conflictuelle, explosive.

Elle l'admire autant qu'elle le déteste. Elle peut le défendre bec et ongles, ou balancer ses secrets devant un micro, selon la scène.

Elle a connu tous ses travers, toutes ses lubies, toutes ses failles.

Peut être la clé d'un mystère lié à un film perdu de Meyer — elle aurait participé à un projet jamais sorti, et elle seule connaît la fin.

Elle prétend parfois avoir vu Russ "changer de visage" pendant un tournage... ou que certains de ses films n'étaient pas tournés pour des humains.



Barbara Ann Popejoy

Fragments d'une icône

Lorna Maitland, née Barbara Ann Popejoy en 1943, grandit à Norman (Oklahoma) dans un cadre strict et oppressant. Elle quitte sa famille à 16 ans pour suivre une vie d'indépendance et de scène, entre spectacles burlesques, chant, danse et numéros de cabaret.

En 1963, alors enceinte, elle est choisie par Russ Meyer pour tenir le rôle principal de Lorna, un film qui fera date dans le cinéma d'exploitation. Elle enchaîne avec Mudhoney et Mondo Topless, mais son comportement devient de plus en plus erratique.

À la fin des années 60, Lorna multiplie les mauvaises décisions, influencée par l'usage de LSD et d'acides qui déclenchent chez elle des épisodes de confusion et de désintégration psychique progressive. Elle refuse un contrat hollywoodien majeur, s'isole, perd peu à peu contact avec ses proches.

Dès le début des années 70, elle disparaît des écrans et de la vie publique, marquée par des séjours en hôpital psychiatrique et une instabilité chronique. Le rêve de célébrité s'est brisé net — ne laissant derrière lui qu'une silhouette floue, et une poignée de pellicules devenues cultes.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 45	CON 50	TAI 65	DEX 55	INT 50
APP 70	POU 60	ÉDU 40	SAN 35	PV 11
Imp : aucun	Carrure : +0	MVT : 7	PM : 12	

COMBAT

Esquive 55% (27/11)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (comédie) 60%, Arts et métiers (danse) 60%, Arts et métiers (dessin) 45%, Charme 70%, Crédit 15%, Discrétion 60%, Occultisme 25%, Persuasion 45%, Psychologie 50%

LANGUES : Anglais 60%

POSSESSIONS

- Carnets de dessins hallucinés (yeux, spirales, scènes de plateau qui n'ont jamais eu lieu)
- Vieux flyer de Lorna avec des annotations au feutre : "JE NE SUIS PAS ELLE"
- Une boîte de médicaments non identifiés, mêlés à des pastilles à la menthe
- Un polaroid d'un plateau désert... où une ombre floue semble sourire

PERSONNALITÉ

Lorna est un personnage fragmenté, à la fois lucide et disloquée.

Elle parle en répliques de films, mélange souvenirs réels et fantasmes, se méfie de ce qu'elle a tourné autant que de ce qu'elle a rêvé.

Elle dessine ce qu'elle ne veut pas dire. Elle se protège par le flou et les symboles.



« On n'a jamais tourné la scène. Pourtant, je la vois chaque nuit. Et je suis dedans, même si ce n'est pas moi. »

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

- Survivante d'un tournage maudit ? Ou simple victime d'une industrie destructrice ?
- Peut être la clé d'un scénario, ou son miroir.
- Ses mots n'ont pas toujours de sens, mais ses visions, si.
- Un enquêteur sensible pourrait suivre ses dessins comme une carte du réel invisible.
- Elle peut disparaître en pleine partie, ou apparaître là où on ne l'attend pas.



Inspirations rôlistiques – comment utiliser l'univers Meyerien ?

Le plateau de tournage comme cercle magique

Un film expérimental des années 60 a été tourné dans le désert. Il n'est jamais sorti. L'équipe a disparu. L'un des PJ possède la bande-son originale. Que contient-elle, au juste ?

Les oubliées du cinéma

Une actrice oubliée vit recluse à Palm Springs. Chaque nuit, elle rêve d'un film qu'elle n'a jamais tourné. Les plans se précisent. Les PJ doivent l'aider... ou l'empêcher de dormir.

La bobine maudite

Une pellicule 16mm change de main dans les circuits bis. Tous ceux qui la regardent ressentent des effets physiques. Le réalisateur ? On dit qu'il avait les yeux noirs au moment du dernier plan.

Starlettes & cultistes

Un producteur underground organise une audition dans un cinéma abandonné. Mais ce casting est en fait un rite de sélection d'hôtes pour une entité ancienne. Et les candidates ne sont pas toutes humaines.

Systèmes adaptés

L'Appel de Cthulhu – Années 60/70 (BRP) : parfait pour l'ambiance parano, underground, ésotérique.

Delta Green – période "avant Majestic" : en jouant sur les anciens contacts, les réseaux occultes du showbiz. (période La Chute de Delat Green par exemple).

Gumshoe : pour une approche plus narrative et meta.

Et maintenant ?

On peut jouer avec ces personnages. Mais surtout, on peut jouer dans leur monde.

L'univers Meyerien n'est pas à prendre au premier degré. Il est à explorer, à remonter comme une vieille bobine qui sent la pellicule brûlée.

Et parfois... quand on la projette... ce n'est pas qu'un film.

