

LA GAZETTE BLINDÉE

FANZINE ALTERNATIF GRATUIT- IRREGULIER - ET COMPLEMENT ALEATOIRE

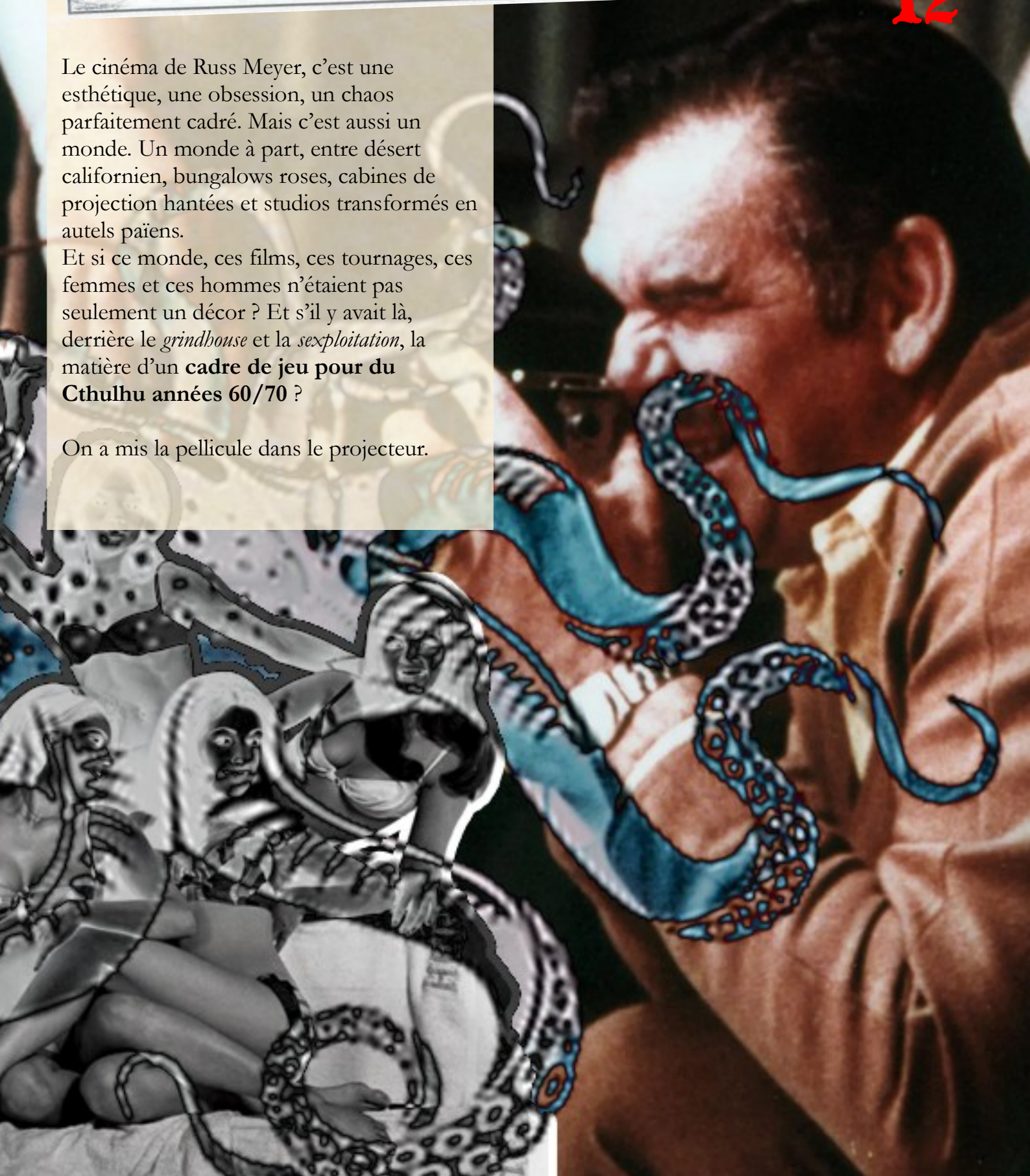
N°

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'étaient 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.



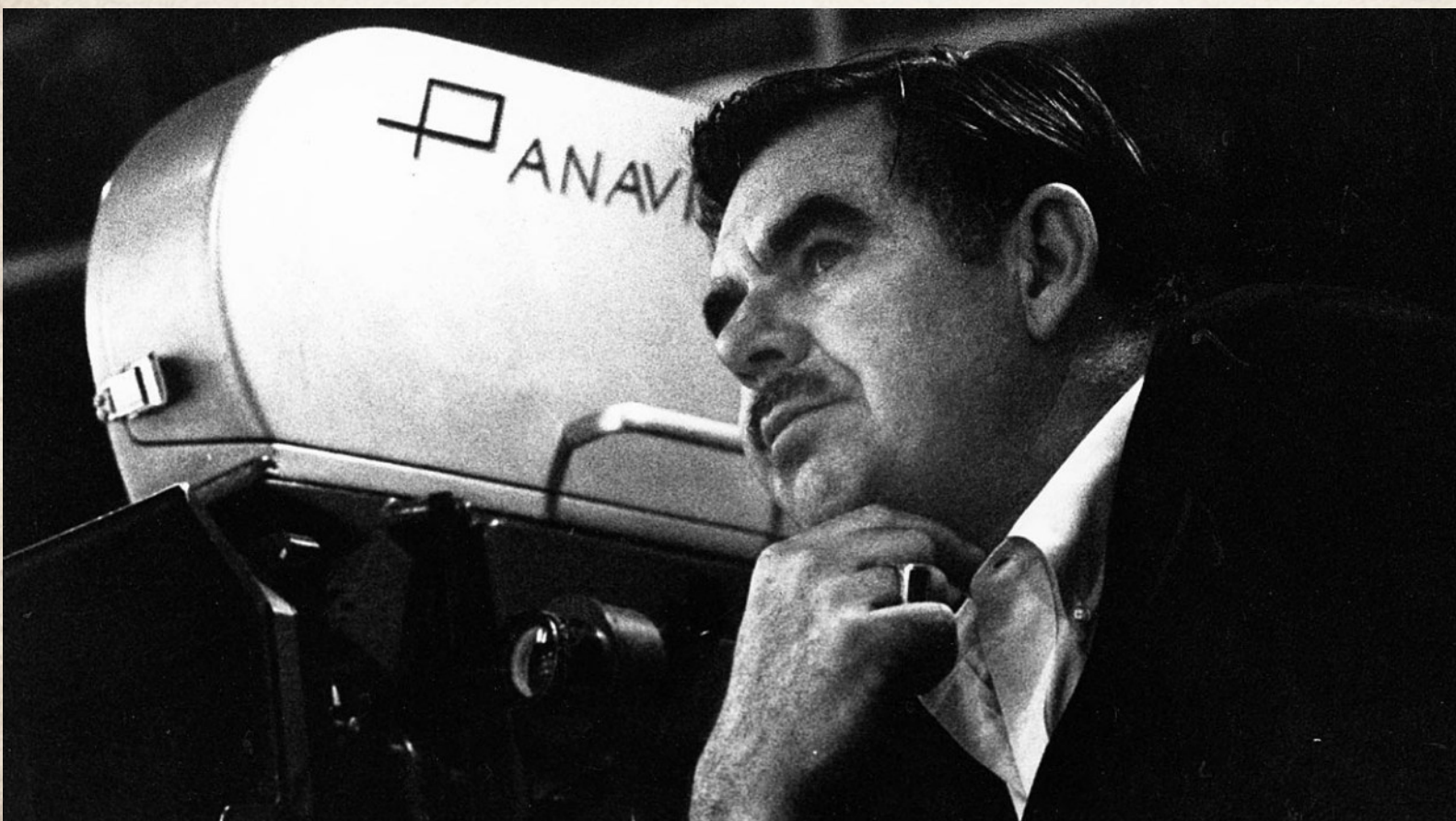


Un monde en 35mm : l'esthétique Meyerien

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 bis et inspiration lovecraftienne douteuse : comment transposer les films de Russ Meyer dans une ambiance occulte, tout en gardant leur folie propre.

Russ Meyer au service du Mythe

Petit guide des adaptations audacieuses (et parfois carrément hasardeuses)

Lorna (1964)

Lorna est une jeune femme sexuellement insatisfaite, mariée à un homme trop absorbé par ses études pour la voir vraiment. Dans cette petite ville californienne léthargique, un évadé de prison surgit et fait basculer ce fragile équilibre. Un prédicateur en noir rôde en marge du récit, voix de la fatalité plus que personnage à part entière.



Adaptation Cthulhu : Lorna est l'objet inconscient d'un culte rural ancien. Chaque homme qui passe n'est qu'un vecteur, un maillon d'un rite d'éveil qu'elle ne comprend pas. Le prédicateur, lui, sait exactement ce qui se passe.

Faisabilité : ★★★★★ – Atmosphère rurale étouffante, fatalité omniprésente, figure du prophète comme possible serviteur du Mythe. Plus *Lovecraft Country* que *Wicker Man*, mais le potentiel est là.





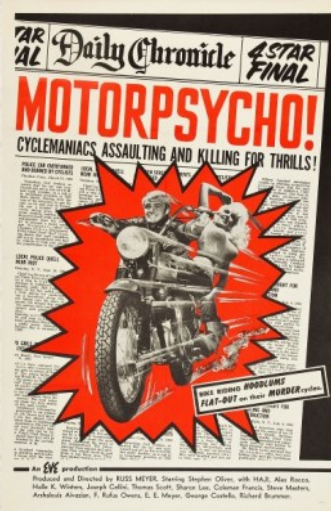
Mudhoney (1965)

Dans une bourgade du Missouri rongée par la misère des années 30, un étranger de passage trouve du travail chez un vieux fermier dont le gendre, ivrogne et violent, règne sur sa femme par la terreur. Le prédicateur local, aussi

fanatique que corruptible, sert d'instrument à ce tyran de pacotille pour retourner la communauté contre l'intrus. Ça finit en lynchage .

Adaptation Cthulhu : La folie collective n'est pas que sociale : quelque chose dans le sol de cette ville amplifie la haine et efface le jugement. Le prédicateur ne sait pas qu'il n'écrit plus ses sermons seul. Et la fosse où finit le tyran n'était pas creusée pour lui.

Faisabilité : ★★★★★ – L'un des films de Meyer les plus directement adaptables. La structure du film est implacable : chaque personnage incarne une faute portée à l'extrême, et personne ne s'en sort indemne.



Motorpsycho (1965)

Une bande de motards viole la femme d'un vétérinaire et laisse pour morte une autre femme dont ils ont tué le mari. Les deux survivants s'associent pour traquer le gang à travers le désert. Le leader des motards, vétéran du Vietnam, sombre

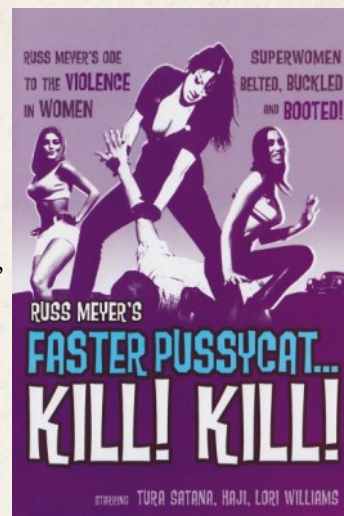
progressivement dans une psychose de guerre qui lui fait confondre le désert californien avec la jungle.

Adaptation Cthulhu : Ce que Brahmin a vu au Vietnam n'était pas la guerre. Quelque chose l'a touché là-bas, quelque chose qui dort dans certains esprits fracturés et se réveille dans les moments de violence extrême. Ses deux poursuivants commencent à se demander s'ils traquent un homme ou autre chose.

Faisabilité : ★★★★★ – Le cadre Delta Green période La Chute de Delta Green s'impose : vétérans du Vietnam, désert, psychose et entité parasite. Moins immédiat que Mudhoney, mais le potentiel est solide. .

Faster, Pussycat! Kill! Kill! (1965)

Trois go-go danseuses brutales sillonnent le désert en voiture de sport. Après un meurtre, elles embarquent de force la petite amie de leur victime et se retrouvent dans un ranch isolé, chez un vieux paraplégique qui vit avec ses deux fils et cache une fortune. Varla, leur chef, entend mettre la main dessus.

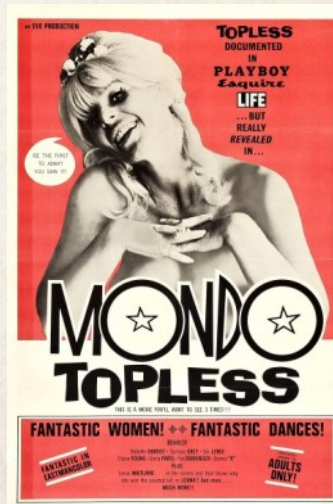


Adaptation Cthulhu : Les trois femmes sont les hérauts inconscients d'une déesse ancienne. Chaque acte de violence dans le désert est un rite. Le vieux du ranch, lui, sait exactement ce qu'elles sont et il les attendait.

Faisabilité : ★★★★★ – Riche en archétypes utilisables, mais il faut éviter de réduire les trois femmes à de simples "sorcières". Le Mythe doit rester en arrière-plan, suggéré plutôt qu'affiché.

Mondo Topless (1966)

Pseudo-documentaire sur les danseuses topless de la scène go-go californienne des années 60. Les performeuses dansent, parlent de leur métier, de leurs mensurations, de leurs vies, pendant qu'une narration au double sens appuyé commente le tout. Tourné rapidement après la "période gothique" de Meyer, le film joue la forme documentaire pour contourner la censure.



Adaptation Cthulhu : La caméra ne capte pas que

des corps. Les mouvements répétitifs, les regards dans l'objectif, la narration hypnotique : tout cela ressemble de plus en plus à un rituel. Qui a financé ce film ? Qui a choisi ces femmes ? Et pourquoi certaines séquences manquent-elles dans les copies qui circulent ?

Faisabilité : ★★★★★ – Difficile à jouer sérieusement. Réservé à un one-shot expérimental ou à une séquence onirique dans une campagne plus large.

Vixen! (1968)

Dans un lodge isolé du bush canadien, Vixen séduit tout le monde à portée, y compris son propre frère, tout en affichant un racisme virulent envers Niles, l'ami noir de ce frère, déserteur du Vietnam. Quand un sympathisant irlandais de l'IRA tente de détourner l'avion du mari vers Cuba, tout le monde se retrouve coincé en l'air avec ses contradictions.



Adaptation Cthulhu : L'isolement du bush cache quelque chose d'ancien. Vixen n'est pas maîtresse de ses pulsions : elle est un vecteur, une fissure dans le réel par laquelle quelque chose cherche à passer. Niles, lui, a vu des choses au Vietnam. Il reconnaît les signes.

Faisabilité : ★★★★★ – L'isolement géographique et la tension politique sont exploitables, mais le film résiste à une lecture purement occulte. À manier avec recul.

Pendant ce temps, un Amérindien surnommé Apache sabote le trafic. Le film se révèle à la fin être le manuscrit de Raquel elle-même. Des séquences oniriques d'une femme nue dans le désert ponctuent le tout sans logique narrative apparente.

Adaptation Cthulhu : l'ensemble du film est un rêve lucide ou une vision contrôlée par un parasite psychique. Raquel n'a pas écrit cette histoire : elle l'a reçue. La femme du désert n'est pas Uschi Digard. Et le manuscrit existe vraiment, quelque part.

Faisabilité : ★★★★★ – Le dispositif méta et les inserts oniriques font un terrain Cthulhu naturel. Parfait pour un scénario autour d'un artefact qui réécrit la réalité de ceux qui le lisent.

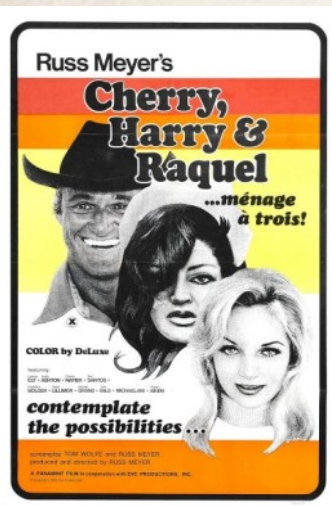
Beyond the Valley of the Dolls (1970)

Trois musiciennes montent à Hollywood et tombent sous l'influence de Z-Man, producteur excentrique et flamboyant qui rebaptise les artistes, organise des fêtes somptueuses et tisse autour d'eux un réseau de dépendances. Scénario de Roger Ebert. Ça finit dans le sang.



Adaptation Cthulhu : Hollywood est une façade. Z-Man n'est pas fou : il sait exactement ce qu'il fait, et ce qu'il sert. Chaque fête est un rite. Chaque artiste absorbé dans son cercle cède quelque chose qu'il ne récupérera pas.

Faisabilité : ★★★★★ – Le plus directement adaptable de toute la filmographie Meyer. Le gourou charismatique, les disciples, la spirale vers la violence rituelle, des victimes qui n'ont rien vu venir.



Cherry, Harry & Raquel! (1969)

Harry est shérif et trafiquant de marijuana pour le compte d'un notable local. Entre deux contrats, il jongle avec Cherry, une infirmière anglaise, et Raquel, une femme libre du désert.

The Seven Minutes (1971)

Un libraire est arrêté pour avoir vendu un roman érotique interdit depuis trente ans. Un adolescent accusé de viol affirme avoir agi sous son influence. Un avocat prend la défense de l'éditeur pendant qu'une



classe politique hypocrite instrumentalise l'affaire. Adaptation du roman d'Irving Wallace. Le film le plus atypique de Meyer, presque sans excès visuels.

Adaptation Cthulhu : Le roman existe depuis trente ans et personne n'en connaît l'auteur réel. Ceux qui l'ont lu jusqu'au bout ne sont plus tout à fait les mêmes. L'avocat commence à se demander si son client défend vraiment un livre ou autre chose.

Faisabilité : ★★★★★ – Structure d'enquête juridique idéale pour Delta Green période La Chute ou pour un scénario Cthulhu centré sur un artefact textuel. Le cadre fait tout le travail.



Supervixens (1975)

Clint est pompiste dans l'Amérique profonde. Sa compagne est assassinée par Harry Sledge, flic psychopathe qui laisse tout accuser Clint. Obligé de fuir, le jeune homme traverse un pays peuplé de femmes fortes et d'hommes conservateurs et brutaux, jusqu'à ce que Sledge le retrouve.

Adaptation Cthulhu : Sledge n'est pas seulement un flic sadique. Quelque chose en lui a basculé, quelque chose qui ressemble à ce que Meyer ne montre jamais directement. Chaque femme que Clint rencontre sur la route a vu Sledge, ou quelque chose qui lui ressemble.

Faisabilité : ★★★★★ – a dimension cartoonesque du film résiste à une lecture occulte sérieuse. À réserver à une hallucination ou à un rêve corrompu dans une campagne plus large.

Up! (1976)



Adolf Hitler, planqué sous le nom de Schwartz dans un château bavarois au milieu de la Californie, est tué par un piranha dans sa baignoire. Une femme nue joue le rôle de chœur grec entre les scènes et commente les événements. Le reste du film est une enquête chaotique sur l'identité du meurtrier,

entrecoupée de violence et de sexe cartoonesques.

Adaptation Cthulhu : Le château existe depuis avant la guerre. Schwartz n'était pas seulement Hitler en caverne : il avait rapporté quelque chose d'Europe. La narratrice nue ne dort jamais. Elle a toujours été là.

Faisabilité : ★★★★★ – Le dispositif du chœur omniscient et le château bavarois en Californie sont exploitables. Le reste résiste à toute lecture sérieuse. À distiller plutôt qu'à adapter en bloc.

Beneath the Valley of the Ultra-Vixens (1979)

Dans la petite ville de Small Town, tout le monde couche avec tout le monde. Lamar refuse à sa femme Lavonia la sexualité qu'elle désire. Une prédicatrice évangélique aux formes démesurées officie sur les ondes et baptise ses fidèles dans sa baignoire. Martin Bormann a des relations sexuelles dans un cercueil. Un



narrateur omniscient commente le tout jusqu'à ce que la réalité le rattrape chez lui. Dernier film de Meyer, scénario de Roger Ebert.

Adaptation Cthulhu : Small Town n'est pas une ville ordinaire. Quelque chose sous les fondations alimente tout ça depuis des décennies. Le narrateur commence à remarquer que certains habitants ne vieillissent pas. Et que Bormann est là depuis trop longtemps.

Faisabilité : ★★★★★ – a structure de ville close et le narrateur omniscient sont exploitables. L'excès grotesque du film résiste à une lecture occulte sérieuse, mais le cadre Dark City version détraquée tient la route.

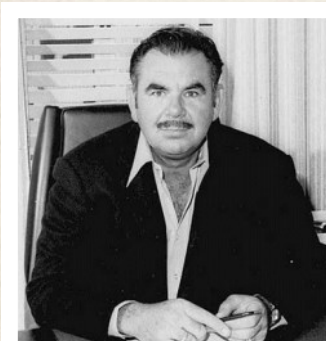
Certains films de Meyer sont déjà **des cauchemars éveillés**, des montages hallucinés où la logique se plie au plaisir de l'œil. C'est exactement là que peut s'infiltrer le **Mythe de Cthulhu**, non pas en opposition au style Meyerien, mais en **parasitant ses images**, en **dévoiant son langage**,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



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 muse devenue productrice.

En jeu : Modèle, actrice, Playmate Playboy de juin 1955, puis productrice exécutive de presque toute la filmographie Meyer des années 60. Elle connaît chaque deal, chaque acteur

brisé, chaque distributeur louche du circuit bis.

Elle a divorcé de Russ en 1969 mais continue à travailler avec lui. Elle ne croit pas au surnaturel, elle croit aux contrats bien ficelés. 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 : Canadienne venue de Québec, danseuse exotique reconvertie en actrice sur les films Meyer depuis *Motorpsycho* (1965). Elle ne se contente pas de jouer : elle écrit ses propres dialogues, introduit des éléments de sorcellerie

et de psychédéisme dans les scènes, remodèle ses rôles de l'intérieur. Elle voit des choses que les autres ignorent, et contrairement aux autres, elle sait exactement ce qu'elle fait. Elle peut être une alliée inattendue, ou introduire les PJ dans des cercles très particuliers gravitant autour des tournages.





Charles Napier

Le vétéran à la mâchoire carrée.

En jeu : Ancien sergent parachutiste, passé par l'université et les

planches avant d'atterrir dans les films Meyer par hasard, en accompagnant une amie à une audition. En 1965-1975, il est encore en train de se faire un nom. 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.

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.



Erica Gavin

La lucide qui regarde le cirque de l'intérieur.

En jeu : Actrice par hasard, entrée dans l'orbite Meyer via une annonce dans *Variety* lue chez son dentiste. Fille d'un acteur blacklisté à l'époque McCarthy, elle a grandi dans les marges d'Hollywood et ça se voit. Lucide, ironique,

elle observe et analyse ce qui se passe autour d'elle avec une distance que les autres n'ont pas. Elle sait quand quelque chose ne tourne pas rond, et elle n'a pas peur de le dire.

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.

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.



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").



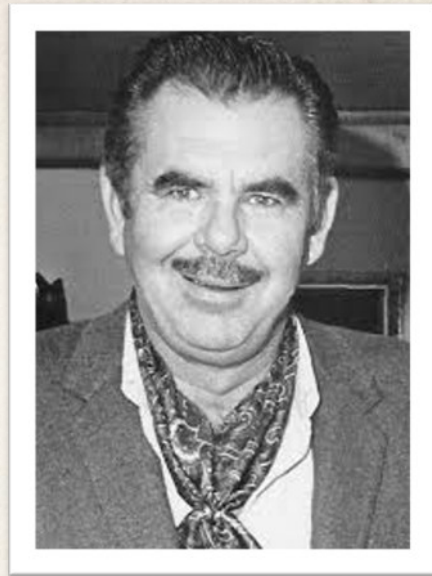
COMPORTEMENT :

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

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, née en 1928 à Atlanta. Modèle pin-up de premier plan dans les années 50, Playmate Playboy de juin 1955, actrice dans plusieurs films Meyer avant de devenir la productrice exécutive de presque toute sa filmographie des années 60. Divorcée de Russ depuis 1969, elle reste son associée et la gardienne de ses archives.

CONTEXTE HISTORIQUE :

En 1975, Eve Meyer connaît tous les recoins du business, a côtoyé des acteurs brisés, des distributeurs louches, et des gens qui gravitent autour du circuit bis pour des raisons qui n'ont rien à voir avec le cinéma.

Elle ne croit pas aux monstres. Elle croit aux deals bien ficelés. Mais quelque chose l'inquiète depuis quelques mois. Un projet de film non terminé, une pellicule retrouvée lors d'un tournage en Europe.

Des symboles récurrents qu'elle a repérés sur les storyboards de Russ, que personne ne semble avoir dessinés.

CARACTÉRISTIQUES

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

COMBAT

Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Cinéma/Production) 85%, Arts et métiers (Photographie) 40%, Charme 70%, Comptabilité 80%, Crédit 75%, Bibliothèque 45%, 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. Connaît 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.

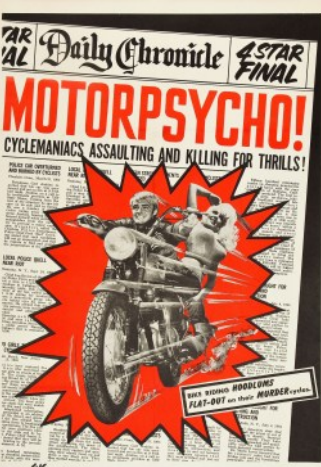
Victime d'une malédiction lente : chaque film produit depuis 10 ans contient une "image clé", un motif récurrent qu'elle n'a jamais vu être tourné...

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 :

Dans l'Amérique des années 50 à 70, entre clubs burlesques, motels poussiéreux et studios de cinéma d'exploitation, Tura Satana traverse les milieux les plus sulfureux du show-business. Ancienne danseuse exotique devenue actrice culte grâce à *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* de Russ Meyer, elle fréquente autant les plateaux de tournage que les cercles interlopes de Los Angeles et Las Vegas.

Dans un monde dominé par les hommes, elle impose une présence rare : femme racisée, indépendante, physiquement redoutable, refusant de se laisser réduire au rôle de simple pin-up.

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT

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

Corps à Corps (Karaté/aïkido) 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.



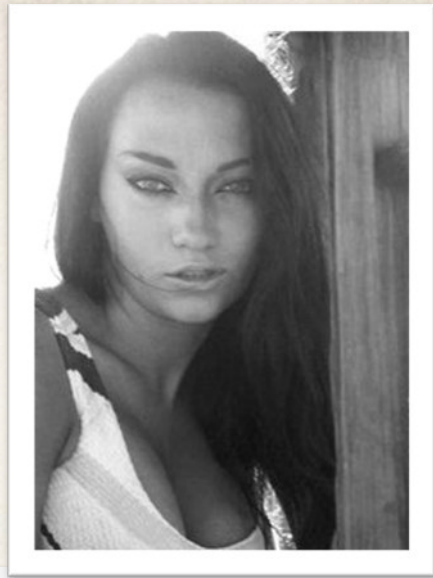
"Je n'ai jamais baissé les yeux. Même quand le monde m'a dit de rester à ma place."



L'Appel de C THULHU

Epoque :

Années 60's/70's



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

Haji

L'énigme aux yeux d'encre

Haji, née Barbarella Catton en 1946 à Québec, Canada. D'ascendance britannique et philippine. Danseuse burlesque, actrice, modèle, et l'une des présences les plus marquantes de la filmographie Meyer, dès Motorpsycho (1965) et Faster, Pussycat! Kill! Kill! (1965).

Meyer l'a repérée dans un club où elle dansait, et lui a d'abord proposé un petit rôle avant de la promouvoir au rang de protagoniste. Elle ne se contentait pas de jouer : elle écrivait ses propres dialogues, introduisait des éléments de sorcellerie et de psychédéisme dans ses scènes, et remodelait ses rôles de l'intérieur.

Insaisissable, vit à Malibu, proche de la nature et de l'océan, loin du bruit du milieu.

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) 65%, Anglais 55%, Espagnol 15%

ACCESSOIRES ET HABITUDES

Toujours vêtue avec un mélange de scène et de rue, pantalons moulants, bijoux discrets.

Un carnet noir rempli de croquis et de fragments de rêves. Une amulette héritée de sa grand-mère, qu'elle touche quand elle sent "quelque chose de mauvais".

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

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

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



Elle prévient les accidents avant qu'ils surviennent, sans savoir pourquoi elle le sait.

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 la 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%

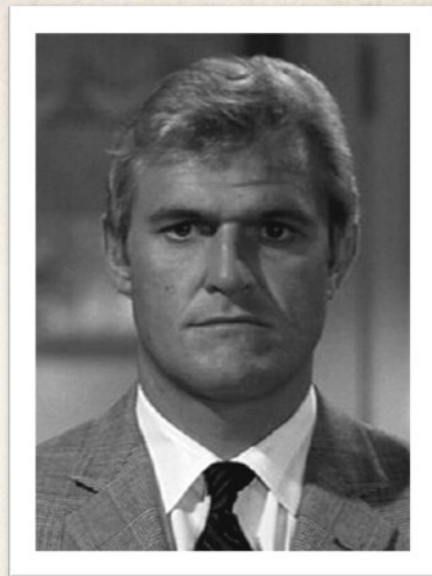
EQUIPEMENT

- Blouson militaire ou veste en jean : typique de ses années post-armée.
- Sacoches 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.



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

Peut être très **protecteur** envers ses proches et ses 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 tranquille

Donna Graff de son vrai nom, fille d'un acteur blacklisté à l'ère McCarthy. Danseuse topless au club *The Losers* quand Meyer la repère via une annonce dans *Vixen!* lue chez son dentiste. Révélée en 1968, elle tourne ensuite dans *Beyond the Valley of the Dolls* (1970) et *Caged Heat* (1974) 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 *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. Elle a 19 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 *Beyond the Valley of the Dolls* (1970) et *Caged Heat* (1974) de Jonathan Demme, puis s'éloigne du cinéma pour rester discrète. Elle apparaît sporadiquement dans des interviews ou documentaires, sans jamais chercher à relancer une carrière.

Dans les années 70, c'est une figure du cinéma *underground* culte, connue des initiés, invisible au 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 (Jeu d'acteur) 70%, Charme 70%, Crédit 35%,
Discrétion 55%, Histoire 45%, 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. 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.



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

RÔLE DANS UN SCÉNARIO :

Témoin précieux : elle a participé à un tournage interrompu et a vu quelque chose qu'elle n'explique pas.

Contact du milieu : discrète, mais toujours en lien avec d'anciens membres de l'équipe Meyer.

Confidente : une jeune actrice parmi les PJ pourrait se lier à elle comme à un modèle désabusé.

Gardiennne d'un secret visuel : elle conserve peut-être une séquence coupée de *Vixen!*, retirée pour une bonne raison.

Personnage d'équilibre : face aux exubérances d'autres PNJ, elle apporte calme et lucidité.

RELATIONS AVEC RUSS MEYER (EN JEU) :

Respect mutuel. Elle comprend sa méthode mais s'en méfie parfois.

Elle parle de "Russ" comme d'un artiste excentrique, pas comme d'un démiurge.

Elle a gardé des notes de tournage 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.



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

Alternance de narcissisme 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.

Détentriche 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) :

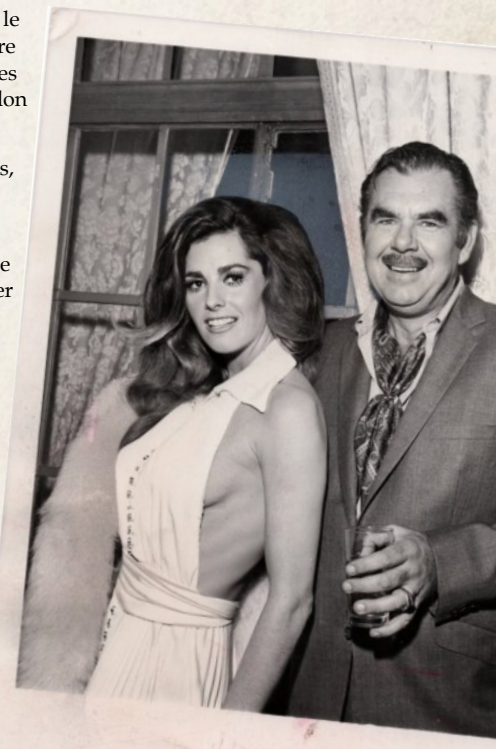
Relation passionnée, conflictuelle, explosive.

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.



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.

Systemes adaptés

L'Appel de Cthulhu (Années 60/70) : Parfait pour l'ambiance parano, underground, ésotérique des années 60-70. Les règles de santé mentale et d'investigation collent naturellement au monde Meyer.

La Chute de Delta Green : Pour jouer sur les réseaux occultes du showbiz californien dans la période 1962-1970, avec des agents qui commencent à voir des choses que leur hiérarchie préférerait ignorer.

Trail of Cthulhu (système Gumshoe) : pour une approche plus narrative, centrée sur l'enquête et la collecte d'indices. Moins de jets de dés, plus de tension dramatique.

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.

