

LA GAZETTE BLINDÉE

FANZINE ALTERNATIF GRATUIT - IRREGULIER - ET COMPLEMENT ALEATOIRE

14

Édito

Quatorze numéros déjà, et cette fois on change un peu les règles du jeu. La Gazette Blindée ne se contente plus de s'imprimer en PDF artisanal, elle se glisse directement dans votre boîte mail.

Expérimentation assumée, bricolage assumé aussi : on teste, on ajuste, on verra bien. C'est l'esprit fanzine, après tout.

Pour ce numéro, on a voulu croiser les époques et les obsessions. Louise Brooks, actrice du muet, flapper récalcitrante et muse éternelle, sert de fil conducteur. Elle surgit dans un article biographique nourri de documents, mais aussi comme personnage jouable, arrachée aux pages d'anciens jeux de rôle. Elle nous entraîne vers l'Appel de Cthulhu, cinquième édition française, celle de 1993, avec sa couverture de Caza et ses pages épaisses qui ont bercé une génération de rôlistes. Elle nous pousse aussi vers des ambiances musicales : le dark jazz de Bohren & der Club of Gore, idéal pour faire planer les soirées d'enquête.

En contrepoint, un détour par les Ziegfeld Follies rappelle que derrière les plumes et les paillettes, il y avait un monde de rivalités, de scandales et de coulisses inquiétantes. Et comme on ne serait pas la Gazette si on ne glissait pas un scénario dans la besace, vous trouverez une graine de partie : *La bobine maudite*, une pellicule hantée qui traverse aussi bien Simulacres que Cthulhu ou Mega.

Bref, cette Gazette est un patchwork : un peu de mémoire, un peu de musique, un peu d'histoire, et beaucoup de jeu. On espère que ce format plus direct vous plaira. Installez-vous, allumez une lampe tamisée, lancez Bohren en fond sonore, et plongez dans ce numéro 14.



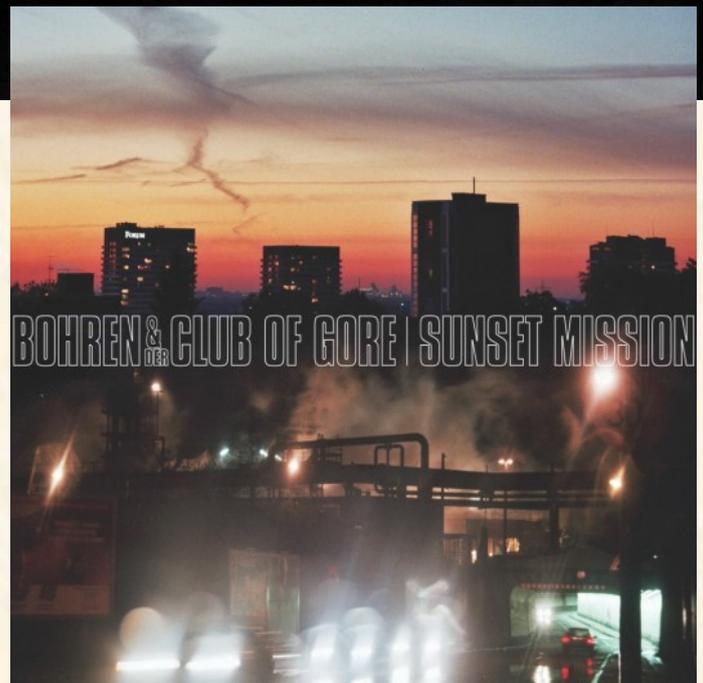


Bohren & der Club of Gore

Pour poser une ambiance à la table, rien ne vaut Bohren & der Club of Gore. Ce groupe allemand, né en 1992, se présente comme les apôtres d'un « doom jazz » qui n'a rien à voir avec le swing ou le bebop. Ici, tout est ralenti, épaissi, étiré comme une cigarette qu'on laisse se consumer dans l'ombre. Chaque note tombe au compte-gouttes, et résonne comme dans une pièce enfumée, tard dans la nuit.

Leur album *Sunset Mission* (2000) est devenu culte, au point de figurer dans les playlists de nombreux meneurs de Cthulhu. Le saxophone y flotte comme un spectre urbain, la contrebasse déroule des lignes graves et pesantes, le piano pulse doucement comme un battement de cœur nocturne, et la batterie, réduite à sa plus simple expression, scande une marche lente vers l'inconnu. Rien de spectaculaire, mais une lente descente vers un état d'hypnose collective.

À une table de jeu, Bohren devient un décor invisible. Les rues désertes d'Arkham prennent des teintes plus inquiétantes, les coulisses d'un cabaret où disparaît une actrice se chargent d'électricité, et même une traversée interdimensionnelle façon *Mega* trouve dans ces



nappes sonores une étrange légitimité. La musique ralentit les gestes, rend chaque regard plus appuyé, chaque silence plus pesant.

Bohren n'est pas seulement un groupe d'ambiance. C'est une machine à distordre le temps, à envelopper les joueurs dans une transe douce et anxieuse. Exactement l'esthétique qu'on aime croiser dans les pages de cette Gazette.



Louise Brooks, étoile du muet

Louise Brooks



par Louise Brooks



Louise Brooks (1906-1985) reste l'une des icônes les plus fascinantes du cinéma muet. Danseuse, actrice, flapper, muse et chroniqueuse, elle a marqué l'imaginaire des Années folles avec sa coupe au carré et son regard sombre. Contrairement à d'autres stars du muet, elle a laissé des écrits incisifs (*Lulu in Hollywood*) qui témoignent d'une lucidité mordante sur l'industrie du spectacle.

Dans cette Gazette, on s'intéresse à son parcours, mais aussi à son potentiel comme **personnage de jeu de rôle**.

- Avec **Simulacres**, elle peut devenir une figure d'inspiration directe : actrice mondaine,

charmeuse et libre, mais aussi curieuse et prête à se mêler de mystères.

- En **L'Appel de Cthulhu v5** (édition Descartes, 1992), Louise devient une investigatrice crédible, à la croisée du monde du spectacle et des coulisses occultes.

Nous avons même tenté de l'adapter dans

Chroniques Oubliées

Contemporain 2e édition : l'essai est pour l'instant décevant, preuve que certaines figures historiques se plient mieux à certains systèmes qu'à d'autres.

En parallèle, un document « **réservé à un public averti** » rassemble quelques photographies de Louise à l'époque des **Ziegfeld Follies** : témoignages visuels d'un autre temps, précieux pour qui veut recréer l'atmosphère d'une époque où le glamour flirtait avec la provocation.



Louise Brooks fascine encore aujourd'hui par son allure de flapper, son regard sombre et son refus obstiné de plier aux règles d'Hollywood. En jeu de rôle, l'utiliser ne revient pas seulement à plaquer une célébrité dans un scénario. C'est incarner un personnage qui bouscule les conventions, qui attire les regards, qui provoque autant qu'elle séduit.

Qu'apporte-t-elle à une table ? D'abord une présence. Sa simple apparition suffit à créer une ambiance : coupe au carré, robe scintillante, cigarette au bout des doigts. Elle peut être la cliente qui vient engager les PJ pour une affaire, l'amie insaisissable qui disparaît au moment crucial, ou même une enquêtrice improvisée, propulsée dans un univers qui la dépasse. Son charisme naturel fait qu'elle ne sera jamais un PNJ de fond, mais un moteur d'intrigue.

Faut-il la jouer dans un contexte fantastique ou sans fantastique ? Tout dépend du ton de la partie. Sans surnaturel, Louise incarne déjà une figure dramatique forte : elle porte les excès des Années folles, la liberté des cabarets et le déclin brutal des carrières hollywoodiennes. Avec du fantastique, elle devient une icône troublante, la victime parfaite d'une malédiction ou



l'intermédiaire involontaire d'un culte occulte. On peut même imaginer qu'elle soit elle-même un avatar, une incarnation passagère de quelque entité plus ancienne.

Et où placer Louise ? Aux États-Unis, bien sûr, sur les planches de Broadway ou dans les studios de Paramount, mais elle prend aussi tout son sens en Europe. Son passage à Berlin ou à Paris, sa fréquentation des cercles artistiques, en font une figure cosmopolite qu'on peut croiser autant dans les cabarets de la capitale française que dans les arrière-salles enfumées de Weimar. L'Europe lui donne une densité supplémentaire, une aura de mystère qu'Hollywood n'a pas su exploiter.

Enfin, comment le meneur de jeu peut-il la jouer ? Pas comme une vedette capricieuse de cinéma, mais comme une femme vive, ironique, imprévisible. Elle parle vite, coupe court, désarçonne ses interlocuteurs. Elle n'a pas peur de rire des conventions et d'égratigner les égos. Son rôle à la table doit être celui d'un catalyseur : celle qui fait basculer une scène, qui pousse les PJ hors de leur zone de confort, qui transforme une enquête banale en histoire mémorable.



PRIX DE BEAUTÉ (BEAUTY PRIZE, 1930, AUGUSTO GENINA)



Film parlant mais doublé (la voix de Louise fut remplacée par une autre), qui raconte l'ascension d'une dactylo devenue reine de beauté. Entre satire des concours et drame intime, le film explore les dangers de la célébrité soudaine.

En JdR : un cadre parfait pour Simulacres ou Chroniques Oubliées Contemporain, où les PJ se retrouvent mêlés à des intrigues liées au monde du spectacle, des concours et des magouilles politiques.

A GIRL IN EVERY PORT (1928, HOWARD HAWKS)

Une comédie où deux marins deviennent amis en voyageant de port en port, avant que l'un ne tombe sous le charme du personnage de Brooks.

En JdR : scénario pulp ou maritime, idéal pour Mega (voyageurs interportails dans des mondes maritimes) ou pour une campagne « vagabonds des mers » en mode Trauma.



Est-ce qu'il y a des films dans lequel Louise Brooks a joué qui sont adaptables en jeu de rôle ?

LOULOU (PANDORA'S BOX, 1929, G. W. PABST)

Sans doute son rôle le plus célèbre : Louise y incarne Lulu, une jeune femme libre et sensuelle, symbole de désir et de scandale. Le film bascule du drame bourgeois à la tragédie urbaine, et se termine dans une atmosphère glauque de Londres pluvieux, avec Jack l'Éventreur.

En JdR : scénario noir ou horrifique, où une figure magnétique attire autour d'elle passions, jalousies et violences. Dans Cthulhu années 20, Lulu pourrait être la clef d'un culte ou d'une série de meurtres rituels.



LE JOURNAL D'UNE FILLE PERDUE (DIARY OF A LOST GIRL, 1929, G. W. PABST)



Louise joue une jeune femme abusée et rejetée par sa famille, qui tombe dans les griffes d'un bordel et d'un système social corrompu. Le film mêle critique sociale, mélodrame et une noirceur qui a frappé son époque.

En JdR : parfait pour une partie centrée sur l'oppression sociale, les institutions dévoyées, la perte d'innocence. Un cadre idéal pour Maléfices ou pour une campagne réaliste, sans surnaturel, où les joueurs affrontent des adversaires purement humains mais tout aussi monstrueux.

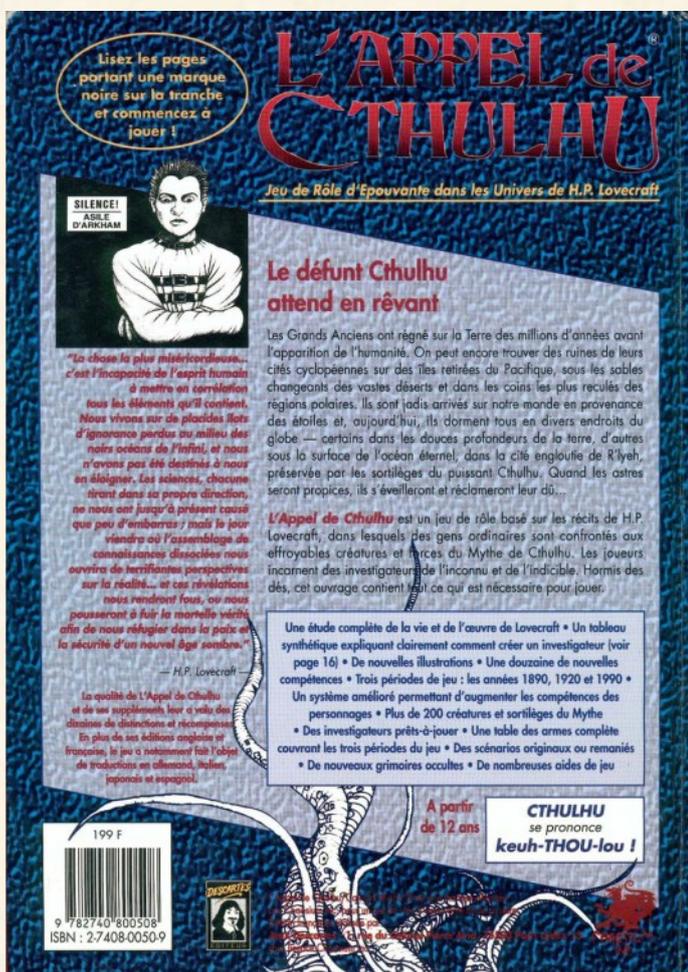
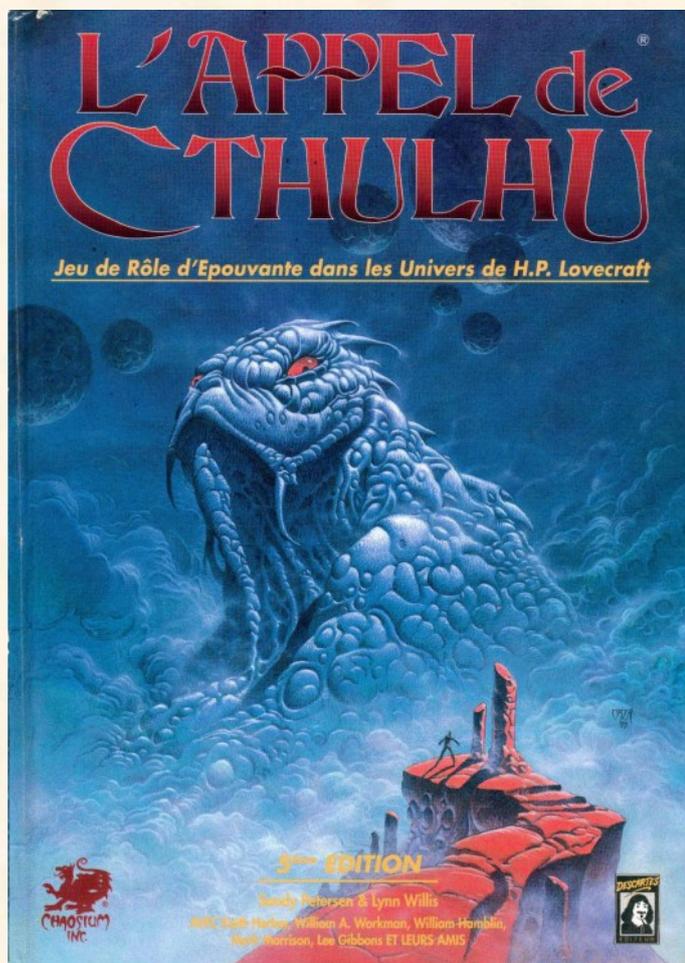
[Archéorôlisme]

L'Appel de Cthulhu v5 (Descartes, 1992)

On l'ouvre encore aujourd'hui, et on se rappelle aussitôt pourquoi cette cinquième édition française de *L'Appel de Cthulhu*, publiée en avril 1993 par Descartes, a marqué les esprits. Pas un coffret disparate, pas une boîte remplie de livrets hétéroclites, mais un vrai livre de 240 pages, rigide, relié, solide comme un grimoire qu'on aurait trouvé dans un grenier. Et puis, bien sûr, la couverture de Philippe Caza, étrange, colorée, dérangement : tout un manifeste visuel en un seul regard.

Ce volume condensait des années de pratique et d'ajouts. Plus de compétences, plus de points à répartir, plus de professions, et trois époques de jeu possibles dès le départ : 1890, 1920 et même 1990. Le gardien pouvait improviser à sa guise, du Londres victorien à la Prohibition, jusqu'aux années fin de siècle où plane l'ombre de Delta Green. Les règles, sans être révolutionnaires, gagnaient en épaisseur : le combat, les blessures, la santé mentale avaient plus de consistance, sans jamais sombrer dans l'usine à gaz. On y trouvait des scénarios inédits aux côtés des classiques, une bibliographie pour pousser l'exploration plus loin, un guide de médecine légale issu de *Cthulhu 90*, et un bestiaire gonflé de créatures venues de textes apocryphes. Tout tenait dans un seul livre, et ce n'était pas rien à une époque où chaque supplément coûtait une petite fortune d'étudiant.

C'est précisément ce cadre qui donne sens à l'idée d'adapter Louise Brooks en investigatrice. La v5 offrait de quoi jouer ses Années folles avec la rigueur des compétences et l'élan des points bonus, mais laissait aussi la possibilité de la projeter dans un décor victorien ou contemporain, comme une ombre déplacée d'une époque à l'autre. C'est cette souplesse, cette densité et cette ouverture qui font de cette édition une pièce de collection, mais aussi un outil de jeu qui n'a rien perdu de son charme.



M·G·M's
**ZIEGFELD
FOLLIES**



in
Technicolor

Starring

- ★ FRED ASTAIRE
- ★ LUCILLE BALL
- ★ LUCILLE BREMER
- ★ FANNY BRICE
- ★ JUDY GARLAND
- ★ KATHRYN GRAYSON
- ★ LENA HORNE
- ★ GENE KELLY
- ★ JAMES MELTON
- ★ VICTOR MOORE
- ★ RED SKELTON
- ★ ESTHER WILLIAMS
- ★ and WILLIAM POWELL

with
EDWARD ARNOLD · MARION BELL · BUNIN'S PUPPETS ·
CYD CHARISSE · HUME CRONYN · WILLIAM FRAWLEY
ROBERT LEWIS · VIRGINIA O'BRIEN · KEENAN WYNN

Directed by VINCENTE MINNELLI

Produced by ARTHUR FREED

A METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURE

GREATEST PRODUCTION SINCE THE
BIRTH OF MOTION PICTURES!

C

Copyright 1945 Loew's Incorporated

Country of Origin U. S. A.

Property of National Screen Service Corp. Licensed for display only in connection with the exhibition of this picture at your theatre. Must be returned immediately thereafter.

Tosker Litho. Co. N.Y.

45/249

Histoire & Culture occulte : Les Ziegfeld Follies

Avant Hollywood, avant même que le cinéma muet ne s'impose comme la nouvelle machine à rêves, il y avait Broadway. Et sur Broadway, il y avait les Ziegfeld Follies. Créées en 1907 par Florenz Ziegfeld, ces revues fastueuses s'inspiraient du modèle parisien mais l'américanisaient à outrance : plus de plumes, plus de paillettes, plus de chorégraphies grandioses, plus de jeunes femmes hissées au rang d'icônes. Les Follies étaient un mélange de glamour et de provocation, vitrine de l'Amérique prospère, mais aussi laboratoire d'une modernité parfois sulfureuse.

Louise Brooks n'y fut qu'une étoile parmi d'autres, mais son passage illustre bien ce que représentaient ces revues : un tremplin vers une carrière, une initiation à la scène, mais aussi un univers de rivalités, d'excès et de scandales. Derrière les projecteurs, les coulisses bruissaient d'histoires de jalousies, de liaisons secrètes et de chutes brutales. Les Follies faisaient et défaisaient des réputations, jouaient avec les limites du bon goût et de la décence, et fascinaient un public qui venait autant pour le spectacle que pour l'aura de scandale qui l'entourait.

Pour un meneur de jeu, c'est un décor rêvé. Le faste des costumes et des décors se prête à l'illusion, mais derrière le rideau, tout peut basculer dans l'occulte ou le criminel. Une revue devient un terrain propice aux disparitions, aux obsessions, aux rituels clandestins. On y croise autant des producteurs véreux que des artistes visionnaires, des collectionneurs d'artefacts étranges que des sociétés secrètes profitant de la foule pour recruter ou manipuler.

Les Ziegfeld Follies sont un miroir des Années folles : éclatantes en façade, inquiétantes dans leurs ombres.





La Cité des illusions brisées

Los Angeles 1927-1931



Los Angeles, fin des années 20. La ville est en pleine expansion, mais derrière les façades des studios et les villas fastueuses de Beverly Hills se cache un univers de corruption, de solitude et de rêves broyés. Les rues de Downtown grouillent de chômeurs, les hôtels de passe s'emplissent de jeunes femmes venues chercher la gloire et qui se retrouvent piégées dans les filets des agents, des producteurs ou de la prostitution.

Louise Brooks, ou une figure inspirée d'elle, devient ici un point de départ : une starlette trop lucide, trop indépendante, qui refuse les compromissions. Autour d'elle,



des actrices brisées par les contrats abusifs, des acteurs ruinés par la transition vers le cinéma parlant, des producteurs prêts à tout pour écraser la concurrence. Pas besoin de monstre tentaculaire pour générer l'horreur : elle est déjà là, dans les regards fatigués, les overdoses dissimulées, les suicides « accidentels » et la machine implacable des studios.

En JdR, ce décor devient une enquête désespérée : disparition d'une actrice, scandale étouffé, cadavre repêché dans le réservoir de Silver Lake. Les investigateurs arpentent les clubs clandestins, les loges sordides, les villas luxueuses qui sentent déjà la tombe. Et si le Mythe intervient, il n'est qu'un révélateur : les créatures cosmiques ne font que prolonger l'indifférence du monde et l'exploitation humaine.

Il n'y a pas de salut dans ce scénario. Même si les PJ résolvent l'affaire, Hollywood continuera de broyer les âmes. Louise, ou son équivalent fictif, ne sera peut-être qu'une étoile filante de plus dans une constellation de vies gâchées.

Los Angeles 1927-1931

Los Angeles est une ville en mutation violente. Le cinéma muet agonise, le parlant fait des ravages dans les carrières. La Prohibition transforme la nuit en un réseau de speakeasies, où se croisent stars, gangsters et policiers corrompus. La Grande Dépression approche. Hollywood vend des rêves, mais la réalité derrière les projecteurs est un cimetière d'illusions.

PNJ types

La starlette déchue : venue du Kansas ou de l'Ohio, elle rêvait de gloire. Le parlant a détruit sa carrière, ou bien elle n'a jamais percé. Elle survit comme serveuse, *escort* ou figurante anonyme.

Le producteur carnassier : costume sur mesure, sourire carnassier, il a des centaines de jeunes femmes sous contrat. Il sait que le monde change, il veut capitaliser vite et brûle tout sur son passage.

Le détective fatigué : ancien flic, renvoyé pour corruption ou pour excès de zèle, il vit de filatures discrètes et de photos compromettantes. Cynique, il garde quand même un reste de morale qui l'entraîne dans des affaires dangereuses.

L'intellectuel étranger : scénariste venu d'Europe, écrivain



raté ou exilé politique, il observe Hollywood comme un monstre industriel. Il peut devenir allié ou menace selon ses obsessions.

L'agent de studio : plus sinistre que les producteurs eux-mêmes, il recrute, signe, manipule, et élimine discrètement ceux qui posent problème.

Lieux marquants

Downtown Los Angeles : hôtels miteux, théâtres en déshérence, refuges de junkies et d'actrices ratées.

Hollywoodland : villas fastueuses au-dessus de la misère, où les fêtes dégénèrent vite en orgies de poudre et de silence.

Silver Lake Reservoir : lieu récurrent de suicides et de cadavres retrouvés.

Les studios : labyrinthes de décors vides, hangars obscurs où le jour est reconstitué par d'énormes projecteurs, propices aux disparitions.

Les speakeasies : clubs clandestins aux portes surveillées, où se croisent flics, truands, artistes et curieux.

Thèmes

L'illusion brisée : la gloire promise n'arrive jamais, ou se dissout brutalement.

La substitution : des visages disparaissent des affiches, remplacés par d'autres, comme si Hollywood effaçait volontairement ses victimes.

La corruption : policiers, juges, journalistes, tout le monde mange à la table des studios.

La solitude : derrière les sourires et les fêtes, chacun est isolé, prêt à tomber dans la dépression ou la folie.

Le Mythe (optionnel) : il n'est pas au premier plan, mais il se glisse comme une ombre derrière l'exploitation humaine. Peut-être que certains producteurs font partie d'un culte. Peut-être que les studios bâtissent leurs décors sur d'anciens sites sacrés. Ou peut-être que les dieux indifférents n'ont pas besoin d'apparaître : Hollywood est déjà leur miroir.

C'est un cadre qui fonctionne en enquête éclatée : une disparition d'actrice, un corps repêché, un scénario de studio qui cache un rituel, une fête qui tourne au drame. Les investigateurs ne sauveront rien : tout au plus, ils révéleront un pan de vérité qu'on s'empressera d'étouffer.