

JULES VERNE

VERNE  
ET ASSOCIES.  
1913

La Ligue des  
Gentes Dames  
Extraordinaires  
(aide de jeu)

1/2

COLLECTION HETZEL



A decorative black frame with stylized floral and vine motifs surrounding the title text.

**LA LIGUE  
DES GENTES DAMES  
EXTRAORDINAIRES**

**une aide de jeu pour**



> **Retrouvez-nous sur...**

- [facebook.com/desix.integral](https://www.facebook.com/desix.integral)
- Twitter : [@Studio09\\_CB](https://twitter.com/Studio09_CB)
- [studio09.net](https://studio09.net) : matériel à télécharger  
(fiches de personnage, aides de jeu...),  
actualités, concours...

> **Nos points de vente :**

- Notre boutique : [studio09.net](https://studio09.net)
- Sur DriveThruRPG/RapideJdr : <https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/3478/Studio-09>
- Sur Lulu.com : <https://www.lulu.com/spotlight/d6integral>

> **Crédits**

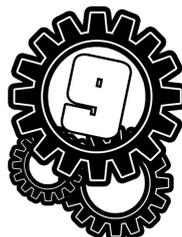
Textes : Cédric B.

Contact : [d6integral@gmail.com](mailto:d6integral@gmail.com)

Tous droits réservés.

> **Mention**

Nous remercions tous ceux qui nous ont encouragés par leurs messages à approfondir ce thème. Une attention particulière à Nicolas Tovaritch pour ses précieux conseils et aux tenanciers de Scriiip pour leurs suggestions.



# La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires

Une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913

*La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires est une organisation féminine et féministe ayant pour vocation d'intervenir partout à travers le monde pour soutenir les combats des femmes. Elle a été créée en réaction à Verne et Associés, groupe jugé trop peu sensible à cette cause. Retrouvez ici une présentation générale de la Ligue ainsi que dix portraits de femmes engagées en son sein et trois PNJ additionnels.*

## I. LES FEMMES DANS L'ŒUVRE DE JULES VERNE

Avant de présenter plus directement la Ligue, il convient de dire un mot de la place des femmes dans l'œuvre de Jules Verne. Il est parfois convenu que celles-ci en sont absentes ou réduites à quelques figures stéréotypées consignées à des rôles secondaires<sup>1</sup>.

D'aucuns en ont tiré l'idée que Verne serait misogyne, misogame, voire homosexuel. Ces analyses en disent probablement plus sur la psyché leur leurs auteurs que sur celle du romancier...



---

1- Pour une étude sérieuse de la question, le lecteur pourra se reporter à la *Revue Jules Verne*, « Jules Verne au féminin », n° 9, premier semestre 2000, 136 p.

Il est vrai que Verne reste un homme de son temps et que les principales figures de ces récits sont masculines. Certaines femmes, comme Aouda, la compagne de Phileas Fogg, n'ont que peu de prises sur l'action.

Mais il ne faudrait pas oublier des noms comme Helena Campbell, Alice Watkins, Hadjine Elizundo, Sava Sandorf, Arcadia Walker... Surtout, il faut constater leur grande variété, signe que Verne n'est pas dans une approche essentialisante de la femme. Au total, on décompterait plus de 150 portraits de femmes dans l'œuvre de Verne<sup>2</sup>.

### **Les femmes dans *Verne et Associés, 1913***

Au regard de l'œuvre de Verne, il est donc logique que *Verne et Associés, 1913* présente de nombreuses figures féminines. Parmi elles, citons :

- la scientifique Mary Curie : p. 76,
- la voyageuse Alexandra David-Néel : p. 77,
- Mary Grant (fille du capitaine Grant) : p. 103,
- l'artiste Sarah Bernhardt : p. 110,
- la journaliste aventurière Nellie Bly : p. 111,
- l'artiste Frida Constellados : p. 117.

On étend ici le champ, en présentant treize nouveaux personnages.

---

2- Cécile Compère, « Histoire d'A ou les prénoms des femmes dans l'œuvre de Jules Verne », *Bulletin de la Société Jules Verne*, n° 33-34, 1975, p. 28-31.

## II. ORIGINE ET ESSOR DE LA LIGUE

### **La fondation de la Ligue de Gentes Dames Extraordinaires**

La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires est née au Royaume-Uni. C'est Mary Shelley qui est à son initiative. Cette dernière est surtout connue pour son œuvre littéraire et notamment pour son *Frankenstein ou le Prométhée moderne*. Ce qu'on ignore souvent, c'est que celle-ci était également très engagée politiquement, proche de la mouvance radicale. Estimant que Verne et Associés était une organisation trop molle et trop peu engagée en faveur des femmes (mais aussi pour des raisons personnelles, comme vous le lirez plus bas), Mary Shelley réfléchit très tôt à fonder une organisation similaire, sans jamais franchir le Rubicon.

Tout bascule en 1912, sous la stimulation d'une Britannique, la militante socialiste Emmeline Pankhurst. Fidèle à la devise « des actes, pas des mots » la suffragette organise une grande action de protestation. Des centaines de femmes descendent sur les grands boulevards de Londres de l'ouest londonien et, à un horaire convenu, sortent chacune un petit marteau caché dans son manchon. Elles brisent alors toutes les vitrines des commerces attenants.



Par cet acte, les Suffragettes ont définitivement abandonné le militantisme pacifique. Plus de deux-cents d'entre elles sont arrêtées quelques semaines plus tard, alors qu'elles s'en prennent cette fois à des bâtiments officiels. Les prisonnières répliquent par des grèves de la faim. En 1913, un attentat à la bombe est commis au domicile du Premier ministre David Lloyd George et Emily Davinson se jette sous les sabots du cheval du roi George V au Derby d'Epsom<sup>3</sup>.

Convaincue qu'il est désormais possible d'agir, Mary Shelley contacte Emmeline Pankhurst. Toutes deux décident d'organiser une grande réunion à Brighton au mois de mai, conviant les femmes les plus en vue du moment. Là, à l'issue d'un dîner secret au Grand Brighton Hotel, Shelley et Pankhurst annoncent à la presse la création de la Ligue de Gentes Dames Extraordinaires.



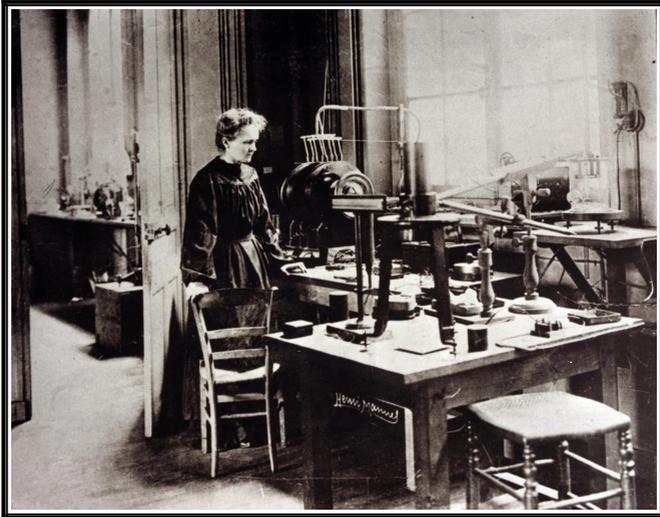
---

3- Pour les lecteurs qui en douteraient, tout ceci n'est pas une fiction, mais bien la réalité historique, ce qui suit, non.

## Mary Shelley et la « Victorine »

Pour les hommes de son temps, l'histoire de Frankenstein ne pouvait que sortir de l'imagination fertile de Mary Shelley. Que celle-ci ait pu avoir de réelles compétences scientifiques leur paraissait totalement incongru. Et pourtant !

Veuve à 25 ans, Shelley a étudié les sciences en profondeur. *Frankenstein*, c'est en partie le récit d'une de ses tentatives qui a mal tourné. Par la suite, Shelley s'est spécialisée en chimie. Elle a tenté de mettre au point un breuvage d'immortalité. Si elle a échoué, elle a néanmoins pu mettre au point une formule, la « Victorine » (le prénom de Frankenstein est Victor). Celle-ci procure bonne santé et jouvence. Elle a permis à Shelley de ne pas succomber à une tumeur du cerveau qui lui est diagnostiquée dans les années 1840. Surtout, alors que Shelley est âgée, à l'état civil, de 116 ans en 1913, elle a l'âge biologique d'une femme de 80 ans.



Sa « Victorine », bien que notablement moins efficace que le lotus diaphane de Verne, est donc une belle réussite. Hélas, les produits qui entrent dans sa composition sont très coûteux et fragiles et sensibles aux multiples manipulations dont ils font l'objet et qui peuvent leur faire perdre leur propriété. La Victorine reste donc un produit dont Shelley ne dispose qu'en très petites quantités.

### **Le fonctionnement de la Ligue de Gentes Dames Extraordinaires**

La Ligue ne possède pas, comme Verne et Associés ou *Schultze Und Partnung*, une organisation pérenne, structurée et hiérarchisée. La Ligue de Gentes Dames Extraordinaires est plutôt un groupe d'affinités se rassemblant en fonction des besoins et des possibilités, au cas par cas<sup>4</sup>.

Sans qu'il n'y ait rien d'officiel, Mary Shelley est la cheville ouvrière de l'organisation. La raison principale est qu'elle dispose de beaucoup de temps, n'ayant plus à travailler. Elle passe ainsi ses journées à correspondre avec des femmes du monde entier. Surtout, elle dispose de son breuvage, la Victorine. Si elle n'en dispose qu'en quantité très limitée, elle le partage à l'occasion avec ses « sœurs » de l'organisation, ce qui lui donne un certain ascendant sur elles.

Emmeline Pankhurst joue également un rôle important. Elle ne s'implique pas vraiment dans les prises de décision. Mais elle donne toujours de précieux conseils sur les aspects opérationnels.

Globalement, la Ligue comprend trois groupes informels, chacune pouvant faire partie d'un ou de plusieurs d'entre eux. Il y a d'abord les « cadres », qui assurent des missions de coordination (comme Shelley, par exemple). Les « correspondantes » rayonnent dans une région, avec pour rôle de faire

---

4- Pour l'anecdote, une des rares universités françaises possédant une sororité étudiante officielle est l'université de Picardie... Jules Verne.

remonter les informations et d'aider les agentes de la Ligue en mission dans le secteur. Enfin, il y a les « agentes », qui assurent un rôle opérationnel : espionnage, exfiltration...

### **Les relations avec Verne et Associés**

La Ligue est très proche de Verne et Associés. Les deux organisations partagent une même vision positive de l'humanité et du progrès technique. Les deux se revendiquent d'un certain esprit des Lumières, un idéal de liberté et de tolérance.

Il y a donc loin d'opposer l'une à l'autre. Il faut plutôt les voir comme en compétition ou dans une forme de rivalité amicale plutôt qu'en réelle opposition. Certes, la Ligue reproche à Verne et Associés son côté vieux jeu et paternaliste. Mais elle les soutient dans leurs combats. De même, Verne et Associés n'apprécient que modérément le ton et l'activisme des membres de la Ligue. Mais sur le fond les divergences sont minces.

Le conflit, si conflit il y a, tient surtout à Mary Shelley. En effet, celle-ci, bien consciente des limites de sa « Victorine », qui ralentit le vieillissement, mais ne le stoppe pas, a demandé à Verne la possibilité d'accéder à des doses de lotus diaphane. Le Français a refusé. Si officiellement elle n'en dit rien, Shelley éprouve une profonde rancune envers Verne. Au sein de la Ligue, elle pousse donc, autant que possible, à s'opposer à Verne et Associés.

### III. LES PRINCIPALES FIGURES DE LA LIGUE

#### **Mary SHELLEY**

**Profil** : romancière engagée

**Âge** : 116 ans ; **Nationalité** : Britannique

**Présentation** : Très tôt, Mary Godwin fait preuve d'esprit d'indépendance et de liberté. À 17 ans, elle vit une liaison avec le poète Percy Shelley. Ils voyagent en Europe et mènent une vie scandaleuse aux yeux de la société de l'époque. Mais Percy meurt accidentellement. Mary Shelley a 26 ans. Elle se trouve veuve et sans enfant, mais elle dispose déjà d'une petite fortune grâce à son héritage, mais aussi au succès de *Frankenstein ou le dernier Prométhée*. Elle organise donc sa vie autour de deux pôles.



D'une part, elle se lance dans des recherches scientifiques de plus en plus poussées, notamment en chimie, mettant au point la « Victorine ». D'autre part, elle s'engage sans relâche sur le plan politique, notamment en faveur des ouvriers et des femmes. Alors qu'elle commençait à perdre espoir, sa rencontre avec Emmeline Pankhurst la pousse à fonder la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires.

**Son engagement au sein de la Ligue** : Mary Shelley joue un rôle d'organisatrice et de présidente informelle de la Ligue.

**Ses relations avec les autres membres de la Ligue** : Mary est à la fois admirée et crainte. Acariâtre, ses sautes d'humeur sont craintes. Elles sont d'ailleurs dues en partie à sa tumeur au cerveau, en partie contrôlée par la Victorine, mais qui influe sur son humeur et son psychisme. Au reste, chacune a bien conscience de ce qu'elle doit à Shelley et toutes lui vouent un profond respect.

**Caractéristiques de jeu :** COORDINATION 2D+1 ; VIGUEUR 2D ; SAVOIR 4D (Culture générale : 9D, Langues : 6D, Médecine : 7D) ; TECHNIQUE 3D ; PERCEPTION 2D+2 (Pratiques artistiques : 6D+2) ; CHARISME 4D (Commander : 6D, Intimidation : 6D, Volonté : 8D)

- Traits : Convictions, Associable.

- Niveaux de blessure : 2 ; PD : 3 ; PP : 20.

### **Emmeline PANKHURST**

**Profil :** militante politique

**Âge :** 55 ans ; **Nationalité :** Britannique

**Présentation :** Emmeline Pankhurst s'engage très tôt dans le combat pour l'égalité entre les hommes et les femmes, notamment sur la question du vote. Misant d'abord sur l'action légale, elle constate bien vite l'impuissance des organisations féministes traditionnelles. Elle crée donc la Women's Social and Political Union en 1903. Il s'agit de promouvoir de nouvelles formes d'engagements et d'activisme (lire supra).

**Son engagement au sein de la Ligue :** Emmeline Pankhurst est pleinement impliquée au sein de la WSPU. Pour elle, la Ligue n'est que secondaire. Mais elle n'a jamais pour autant manqué les grandes réunions organisées régulièrement par celle-ci.



**Ses relations avec les autres membres de la Ligue :** Si Shelley est un peu la mère ombrageuse de la Ligue, Pankhurst en serait la grande sœur. Jamais dans le jugement envers qui que ce soit, elle est toujours prête à donner conseil et assistance à une amie dans le besoin. Son avis est très recherché par celles qui réfléchissent à l'organisation d'actions radicales, dont elle est spécialisée.

**Caractéristiques de jeu :** COORDINATION 2D+1 ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance : 3D+2) ; SAVOIR 4D (Culture générale : 5D, Lois : 7D) ; TECHNIQUE 3D ; PERCEPTION 2D+1 ; CHARISME 4D (Commander : 5D, Rhétorique : 8D, Volonté : 6D)

- Traits : Voyageuse, Conviction.

- Niveaux de blessure : 4 ; PD : 1 ; PP : 6.



À SUIVRE

# OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

*The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.*

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, moto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must afx such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc. **PRODUCT IDENTIFICATION:**

Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL).

Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.



