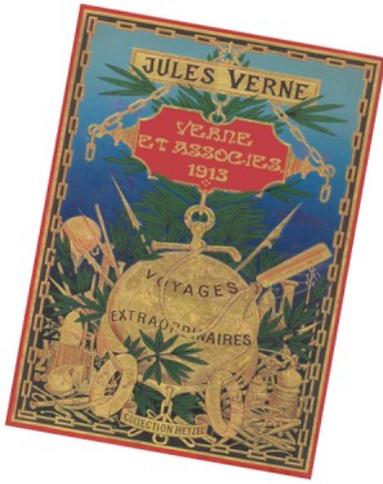


SUFFRAGETTES



ET

Jujitsu



Aide de jeu non officielle pour Verne et Associés, 1913

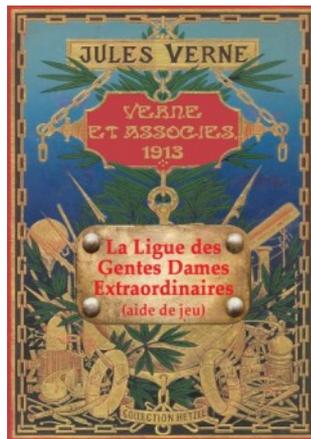
Si vous ne connaissez pas encore le jeu de rôle Verne et Associés, 1913 nous vous recommandons vivement de retrouver le jeu et ses créateurs sur :

- ◆ Facebook.com/desix.integral
- ◆ Twitter : @Studio09_CB
- ◆ studio09.net : matériel à télécharger (fiches de personnage, aides de jeu...), actualités, concours...

Où se procurer le jeu Verne et Associés, 1913 ?

- ◆ Sur la boutique : studio09.net
- ◆ Sur DriveThruRPG/RapideJdr : <https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/3478/Studio-09>
- ◆ Sur Lulu.com : <https://www.lulu.com/spotlight/d6integral>

L'aide de jeu de « Suffragettes et Jujitsu » peut faire référence à des éléments (historique et personnages) que vous trouverez dans « La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires ».



La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires, une aide de jeu gratuite pour le jeu de rôle Verne et Associés, 1913 a retrouver sur Studio09.net

AVANT PROPOS

L'idée de cette aide de jeu est venue au fur et à mesure de mes recherches sur des personnages ayant vraiment existé à l'époque couverte par le jeu de rôle Verne et Associés, 1913. La sortie du supplément « **La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires** » a été l'occasion de compléter mes recherches.

En effet, dans cette aide de jeu, on y rencontre Emmeline Pankhurst, un personnage historique qui a eu une grande influence pour l'avancée des droits des femmes.

Si Emmeline Pankhurst n'est pas complètement au centre de « La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires », il se trouve que dans la réalité, elle a été à la tête d'un mouvement très important, avec des femmes fortes, et avec des méthodes peu conventionnelles.

Alors ici, dans les pages qui vont suivre nous allons évoquer le contexte historique réel, et ajouter quelques éléments fictifs intéressants pour le jeu de rôle.



Miss Emmeline Pankhurst (1858 - 1928)



Qui sont les suffragettes ?

Le terme **suffragettes** désigne, en son sens strict, les militantes de la *Women's Social and Political Union (WSPU)*, une organisation créée en 1903 pour revendiquer le droit de vote des femmes au Royaume-Uni. Ses modes d'action, fondés sur la provocation, rompirent avec la bienséance qui dominait jusqu'alors le mouvement suffragiste britannique.

Par extension, le terme est parfois utilisé pour désigner l'ensemble des militantes pour le droit de vote des femmes dans le monde anglo-saxon.

En 1918, les femmes britanniques obtinrent le droit de vote à partir de 30 ans (les hommes pouvaient, eux, voter dès l'âge de 21 ans). L'égalité fut établie dix ans plus tard, lorsque les femmes furent autorisées à voter dès 21 ans en 1928.

Avant la Première Guerre mondiale, les femmes n'ont pas le droit de vote (des exceptions existent cependant : la Nouvelle-Zélande depuis 1893, l'Australie depuis 1901, la Finlande depuis 1906, la Norvège depuis 1913 et quelques États américains).

En 1903, Emmeline Pankhurst fonde la *Women's Social and*

Women's Social and Political Union (WSPU)



Political Union (WSPU) et avec ses trois filles Christabel, Sylvia et Adela ainsi qu'un groupe de femmes britanniques rapidement nommées suffragettes. Elles commencèrent une bataille plus violente pour obtenir l'égalité entre hommes et femmes.

En 1905, **Christabel Pankhurst** et **Annie Kenney** sont arrêtées pour avoir crié des slogans en faveur du vote féminin lors d'une réunion politique du Parti libéral. Elles choisissent l'incarcération plutôt que de payer l'amende.

C'est le début d'une suite d'arrestations suscitant une sympathie grandissante du public pour les suffragettes. Pourtant dans le même temps celles-ci se mettent à incendier des institutions symboles de la suprématie masculine qu'elles contestent, comme une église ou un terrain de golf réservé aux hommes.

En 1908, au Parlement britannique, **Muriel Matters** et **Helen Fox** s'enchaînent à la grille de la galerie des Dames, afin d'obscurcir la salle des travaux parlementaires. Pour les détacher, il faudra démonter cette grille.

Winston Churchill, alors ministre de l'Intérieur (1910-1911), se proclame favorable au droit de vote des femmes, tout en refusant de céder aux actions illégales. Mais il ne s'oppose pas à la multiplication des arrestations.

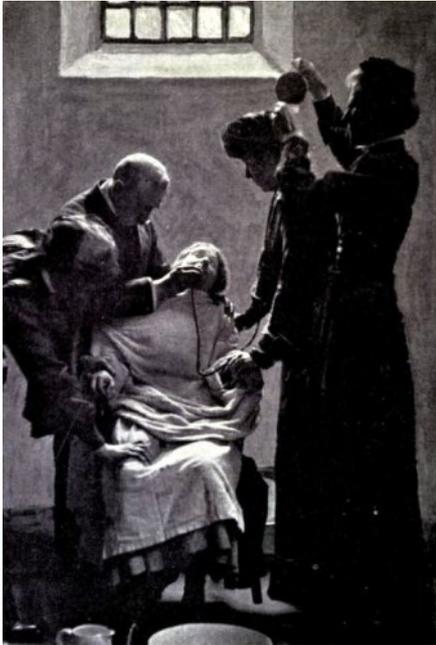
Dans les prisons, les suffragettes font des grèves de la faim



Annie Kenney et Christabel Pankhurst



Muriel Matters enchaînée à la grille

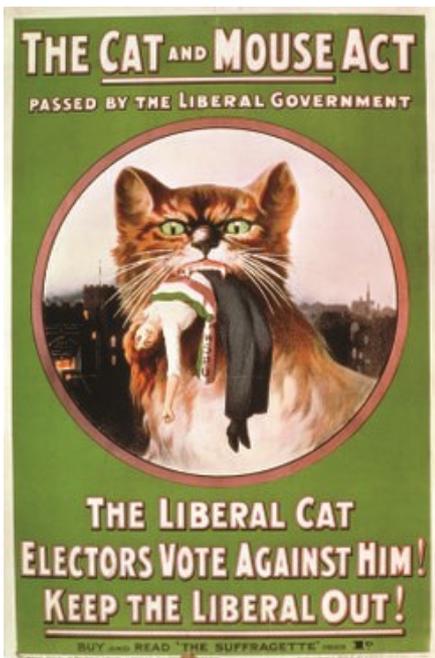


Le « gavage » d'une suffragette.
Hydratée et nourrie de force.

pour être considérées comme des prisonnières politiques et non pas comme des détenues de droit commun.

La police tente d'alimenter de force les récalcitrantes et le gouvernement répondit, sans succès, avec la loi *Cat and Mouse Act*, officiellement *The Prisoners (Temporary Discharge for Ill Health) Act 1913* : lorsqu'une gréviste de la faim devenait trop faible, elle était relâchée, puis réincarcérée une fois sa vie hors de danger.

Les suffragettes ont ce qu'elles considèrent comme leur première martyre, en 1913, quand Emily Davison est tuée en tentant d'accrocher une écharpe, en signe de protestation, autour du cou du cheval du roi George V, qui participait à un derby.



Affiche dénonçant la loi « *Cat and Mouse Act* »

La Première Guerre, si elle avait lieu ?

La Première Guerre mondiale a pour conséquence une importante pénurie de main-d'œuvre masculine liée à la mobilisation et amène les femmes à occuper des emplois traditionnellement masculins. Cela provoque une remise en question des capacités des femmes au travail. La guerre cause une rupture au sein du mouvement des suffragettes.

D'une part, le courant dominant représenté par le **WSPU** d'Emmeline et Christabel Pankhurst appelle à un « cessez-le-feu » dans leur campagne tant que dure le conflit, et d'autre part des suffragettes plus radicales, représentées par le **Women's Suffrage Federation** de Sylvia Pankhurst, proche des marxistes, appellent à la poursuite des hostilités. Le courant majoritaire (WSPU) participe avec enthousiasme aux campagnes de recrutement pour l'armée, et mène une tournée de distribution de fleurs, symboles de couardise, dans la rue, à des hommes en âge de se battre qui ne se sont pas engagés.

Diversité du mouvement au Royaume-Uni

Le mouvement pour le droit de vote des femmes n'était pas monolithique et était parcouru par diverses tendances. La plus évidente distingue les suffragettes de la **Women's Social and Political Union** (WSPU), qui prône la violence comme moyen d'action afin d'attirer l'attention des médias et le soutien du public en mettant en avant le sacrifice de ses militantes, et la plupart des autres organisations, les suffragistes, qui sont légalistes.

La **Women's Freedom League** (WFL) rejoint l'analyse politique radicale de la WSPU mais s'en éloigne en utilisant des méthodes d'action non-violentes (refus de payer l'impôt, militantes qui s'enchaînent d'elles-mêmes aux grilles du Parlement, etc.). Fondé en 1907, la WFL est d'ailleurs une scission de la WSPU, 77 militantes le quittant pour protester contre l'autoritarisme de la famille Pankhurst dans la direction du mouvement.

Qu'on parle de suffragettes ou de suffragistes, la cause du droit de vote réunissait des femmes aux visions politiques et sociétales divergentes, entre les bourgeoises conservatrices, les libérales et les militantes socialistes.

Les suffragistes se retrouvent sur un combat commun mais sont divisées en de multiples associations structurées autour de bases religieuses, politiques, professionnelles ou encore géographiques.



Emmeline Pankhurst en 1913

La paix ou la guerre ?

Le jeu de rôle **Verne et Associés, 1913** se déroule avant la 1^{ère} Guerre Mondiale, et peut-être même que celle-ci n'aura pas lieu, grâce aux efforts des Personnages Joueurs.

Comme vous pourrez le constater, Emmeline et Christabel Pankhurst ne sont pas spécialement des pacifistes.

Leur engagement pour des actions violentes avec le WSPU est le même si elles interviennent pour la Ligue de Gentes Dames Extraordinaires.

Emmeline Pankhurst est très pragmatique, avec un principal objectif à atteindre : l'égalité des sexes, et l'accès des femmes aux mêmes droits que les hommes. Mais elle est aussi très attachée à l'Empire Britannique, avec parfois un comportement nationaliste exacerbé.



Méthodes terroristes ?

Les suffragettes ont parfois eu recours à des méthodes assimilées par certains historiens à du terrorisme. Si certains réfutent ce terme et lui préfèrent le qualificatif de « vandalisme », arguant du fait que les propriétés et bâtiments que des suffragettes ont détruits ou incendiés étaient vides (il y en eut 250 en 6 mois en 1913), l'historien Simon Webb rappelle que Mary Leigh et d'autres suffragettes ont mis le feu à un théâtre, avant d'y faire exploser une bombe, alors que des gens étaient à l'intérieur.

Elles ne furent cependant pas accusées de terrorisme, car ce crime n'existait pas à l'époque, et furent poursuivies pour avoir « causé une explosion de nature à mettre en danger la vie d'autrui ». Les suffragettes britanniques placèrent une série de bombes (la plupart explosant avec succès, certaines parfois défectueuses) dans plusieurs lieux, par exemple dans l'abbaye de Westminster, la cathédrale Saint-Paul, la banque d'Angleterre, la *National Gallery*, des gares, ou encore au domicile du chancelier David Lloyd George. Cette dernière fut placée par la militante Emily Davison. La bombe ayant soufflé les vitraux de la cathédrale de Lisburn en 1914, attribuée aux suffragettes, représente à la fois la première explosion de bombe du XX^{ème} siècle en Irlande, précédant celles de l'IRA, et la dernière bombe posée par les suffragettes : elle explosa le jour de l'entrée en guerre du Royaume-Uni, après quoi la plupart des suffragettes stoppèrent leurs activités et s'impliquèrent dans l'effort de guerre.

L'historienne Fern Riddell découvrit qu'en plus des bombes, les suffragettes envoyèrent des courriers piégés (méthode dont elles sont les inventrices, selon Simon Webb) contenant des flacons de phosphore qui se brisaient lorsqu'ils étaient manipulés, occasionnant de sévères brûlures chez les postiers. Fern Riddell affirme qu'en 1913, les suffragettes étaient un « groupe terroriste très organisé », et selon elle « il ne fait aucun doute que tout ceci a toutes les caractéristiques de ce qu'on définirait aujourd'hui comme du terrorisme ». Elle cite aussi les propos de la police et des suffragettes, employant tous deux l'expression de « règne de terreur » pour qualifier la campagne menée par les suffragettes, ou les journaux de l'époque titrant sur le « terrorisme suffragette ». Pour Fern Riddell, certains détails indiqueraient qu'au cours de leurs dernières années, il y eut une tentative coordonnée des suffragettes pour effacer leurs actions les plus violentes des ouvrages de mémoires publiés

Compétence Démolitions

Spécialités possibles : un type d'explosif ou un type de cibles (murs, portes, coffre-fort, véhicule,...)

Lorsqu'un personnage pose une charge explosive quelque part, il peut essayer de provoquer des dommages supplémentaires ou d'obtenir un résultat spécifique.

Très facile	une simple porte, une boîte au lettre, une fenêtre
Facile	une porte en bois massif
Moyennement Difficile	Une porte en acier, une grille renforcée, un coffre
Difficile	Une porte blindée, comme une porte de banque, un mur très épais
Très difficile	un blindage épais, comme celui d'un navire militaire.

Domage supplémentaire :

Si le personnage obtient un score supérieur au FD, la charge explosive comme des dommages supplémentaires :

Score - facteur de difficulté	DM suppl.
1 à 5 pts	+1D
6 à 10 pts	+2D
11 à 15 pts	+3D
16 à 20 pts	+4D
21 à 30 pts	+5D
31 point ou +	+6D

Ces dommages s'ajoutent à ceux causés par l'explosif. Le jet de dommages est opposé à la Résistance du véhicule ou de l'objet ciblé. Pour connaître en détail les effets d'une attaque réussie, il faut se reporter à la page 218 du livre des règles Verne et Associés, 1913.





Emmeline PANKHURST (1858-1928)

Emmeline PANKHURST (voir la Ligue des Gentes Dames Extraordinaire vol 1 - Page 13 et 14)

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.

PD : 1 ; PP : 6.



Christabel PANKHURST (1880 - 1958)

Christabel PANKHURST (militante politique et Juriste)

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

- Traits : Relations, Conviction. / PD : 1 ; PP : 5.

Ses relations avec les autres membres de la Ligue : Si sa mère Emmeline est une conseillère et la stratège que les membres consultent, Christabel est beaucoup plus engagée dans l'action. Recherchée par la Police en Angleterre, elle est installée à Paris d'où elle continue à aider ses amies suffragettes à distance. Elle a aussi plus de latitude pour participer à des missions avec ses amies de la Ligue.



Sylvia PANKHURST (1882 - 1960)

Sylvia PANKHURST (militante politique et Journaliste)

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Esquive 4D) ; VIGUEUR 2D+1 ; SAVOIR 3D+2 (Langues : 4D, Lois : 4D) ; TECHNIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1 (Enquête 5D, Pratiques Artistiques 5D) ; CHARISME 4D (Volonté 5D)

- Traits : Relations, Conviction. / PD : 1 ; PP : 5.

Ses relations avec les autres membres de la Ligue : Sylvia se considère comme une alliée de la Ligue, mais n'approuve pas toutes les décisions et positions politiques de sa mère et sa sœur. Elle apportera son aide à la Ligue ou Verne et Associés s'il s'agit d'intervenir en faveur de populations les moins favorisées, des femmes d'ouvriers par exemple.

Emily Wilding Davison

(1872-1913)

Morte des suites de ses blessures le 8 juin 1913 à Epsom, elle avait 41 ans.

Membre du *Women's Social and Political Union* (WSPU), elle est rendue célèbre par ses actions en faveur du droit de vote des femmes. Davison milite à partir de 1906 en pratiquant la désobéissance civile et est emprisonnée à plusieurs reprises.

Le 4 juin 1913, elle pénètre sur la piste lors du derby d'Epsom. Renversée par l'un des chevaux disputant la course, elle est mortellement blessée et meurt quatre jours plus tard.



Annie Kenney

34 ans

Après avoir assisté à une conférence de Christabel Pankhurst, donnée à l'Oldham Clarion Vocal Club en 1905, Annie commence à militer au sein de la WSPU. Annie est la seule ouvrière à avoir atteint le haut de la hiérarchie de la WSPU, devenant directrice-adjointe en 1912.

Elle participe à d'autres actions militantes, est arrêtée près de 13 fois, fait des grèves de la faim et de la soif et subit plusieurs gavages forcés lors de ses passages en prison. Mais elle est déterminée à confronter les autorités et pointe du doigt l'injustice du *Cat and Mouse Act*.



Muriel Lilah Matters

36 ans

Suffragette, conférencière, journaliste, éducatrice, actrice, spécialiste de l'éloquence, d'origine australienne. Elle vit en Grande-Bretagne à partir de 1905. Elle est surtout connue pour son travail au nom de la *Women's Freedom League*, au plus fort de la lutte militante pour le droit de vote des femmes au Royaume-Uni (l'Australie du Sud a donné le vote aux femmes en 1894).

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 ; VIGUEUR 2D+1 ; SAVOIR 4D ; TECHNIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1 (Aérostat 5D); CHARISME 3D+2 (Comédie 5D, Rhétorique 6D, Volonté 5D)

- Traits : Voyageur, Conviction. / PD : 1 ; PP : 5.





Mary Leigh, 28 ans, suffragette

Caractéristiques de jeu :
 COORDINATION 2D+1 (Lutte 4D) ; VIGUEUR 3D+2 ; SAVOIR 2D+2 ; TECHNIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1 ; CHARISME 3D+1 (Commander : 4D, Rhétorique : 4D, Volonté : 6D)

- **Traits :** Dur au mal, Conviction. / PD : 1 ; PP : 5.

Mary Leigh, 28 ans, suffragette

Mary Brown naît en 1885 à Manchester. Elle est institutrice jusqu'à son mariage avec un constructeur du nom de Leigh.

Elle rejoint la *Women's Social and Political Union* (WSPU) en 1906.

En 1908, Leigh, Jennie Baines, Lucy Burns, Alice Paul, Emily Davison et Mabel Capper sont arrêtées pour avoir tenté d'arrêter une réunion du ministre David Lloyd George à Limehouse.

Le 17 septembre 1909, avec Charlotte Marsh et Patricia Woodlock, elles montent sur le toit du Bingley Hall à Birmingham pour protester contre leur exclusion d'une réunion politique où le Premier ministre Asquith prononçait un discours. Elles jettent des tuiles sur la voiture d'Asquith et sur la police.

Mary Leigh est condamnée à une peine de quatre mois dans la prison de *Winson Green*. Elle proteste contre le fait de ne pas être traitée comme une prisonnière politique en brisant une fenêtre et en faisant une grève de la faim. Mary Leigh et Patricia Woodlock sont alimentées de force dans la prison de *Winson Green*, en 1909.

Elle reçoit une *Hunger Strike Medal* « pour la vaillance » de la WSPU.

Le 18 juillet 1912 à Dublin, elle lance une hache sur Asquith, frappant à la place le leader nationaliste irlandais John Redmond, qui est blessé. Mary Leigh est mécontente de la WSPU mais ne quitte pas le mouvement.

Après l'accident d'Emily Davison au derby d'Epsom en 1913, Mary Leigh et Rose Yates se portent à son chevet et conduisent la garde d'honneur pour le cortège funèbre.

Le 13 octobre 1913, aux *Bow Baths* dans l'East End de Londres, Mary Leigh est blessée par la police.

Mary Leight, 36 ans, suffragette

Edith Bessie New est une suffragette anglaise, née le 17 mars 1877 à Swindon.

Elle a été l'une des premières suffragettes à utiliser comme moyens d'action l'enchaînement volontaire et le vandalisme.

Edith Bessie New, née sur North Street à Swindon, est la fille d'un employé de chemin de fer, Frederick New, et de sa femme Isabella.

Elle travaille comme enseignante à la *Queenstown Infant's School* avant de s'installer à Londres.

En 1908, elle intègre l'Union sociale et politique des femmes (WSPU), participant à diverses manifestations et actions militantes à travers le pays.

Le 17 janvier 1908, avec Olivia Smith, elle s'enchaîne devant le 10 Downing Street en criant le slogan « *Votes for Women* ».

En créant diversion, elles permettent ainsi à Flora Drummond et Mary Macarthur de pénétrer dans la résidence du Premier ministre. L'enchaînement volontaire devient alors une nouvelle forme d'action militante.

Le 30 juin 1908, une manifestation sur *Parliament Square* est traitée avec brutalité par la police. En réaction, Edith New et Mary Leigh jettent des cailloux sur les vitres du 10 Downing Street et en brisent quelques-unes, ce qui leur vaut une condamnation à deux mois de travaux forcés purgée à la prison de Holloway.

Même si elles agissent alors sans se concerter avec les membres de la WSPU, elles reçoivent l'assentiment d'Emmeline Pankhurst, fondatrice de l'organisation, et ce moyen d'action finit par devenir une tactique récurrente de la WSPU à partir de 1913.



Dans le film *Les Suffragettes*, sorti en 2015, au côté de Meryl Streep, interprétant Emmeline Pankhurst, le personnage d'Edith, incarné par Helena Bonham Carter, est inspiré par Edith New

Mary Leight, 36 ans, suffragette

Caractéristiques de jeu :
 COORDINATION 2D+1 (Lancer 3D, Discrétion 3D, Lutte 4D) ;
 VIGUEUR 3D+2 (Résistance 5D);
 SAVOIR 3D+2 ; TECHNIQUE 2D+2 (Démolition 4D);
 PERCEPTION 3D+1 (Camouflage 4D, Débrouillardise 5D);
 CHARISME 4D (Volonté : 5D)

- Traits : Dur à Cuire, Conviction. /
 PD : 1 ; PP : 5.

The Suffragette

EDITED BY CHRISTABEL PANKHURST.

The Official Organ of the Women's Social and Political Union.

No. 22.—VOL. I.

FRIDAY, MARCH 14, 1913.

Price 1d. Weekly (1/12)



Gertrude Harding

Gertrude Menzies Harding est une militante féministe canadienne. Membre du *Women's Social and Political Union*, elle est à la tête du *Bodyguard*, un groupe de suffragettes chargé de la sécurité des militantes lors des manifestations.

Enfance

Gertrude Harding naît en 1889 à Welsford, dans le New Brunswick, où elle passe une partie de son enfance. Après un séjour à Hawaï, elle s'installe à Londres en 1912 avec sa sœur Nellie Waterhouse. Très vite, elle y assiste à des manifestations des Suffragettes qui réclament le droit de vote pour les femmes, et décide de rejoindre le mouvement.

Engagement au sein des Suffragettes

Les Suffragettes sont régulièrement arrêtées et emprisonnées, et entreprennent des grèves de la faim pour protester contre le refus de les traiter comme des prisonnières politiques.

Les autorités réagissent en nourrissant de force les grévistes, mais, devant les protestations, le gouvernement fait passer la loi, connue sous le nom de *Cat and Mouse Act* : les grévistes sont relâchées puis arrêtées de nouveau dès que leur santé le permet.

Le *Bodyguard*

Gertrude Harding s'illustre très tôt avec la destruction d'une serre d'orchidées dans les jardins royaux de Kew Gardens, où elle pénètre avec Lilian Lenton. Le saccage est attribué à des hommes par les autorités qui n'imaginent pas une femme capable d'escalader le mur d'enceinte.

En 1913, en réaction au *Cat and Mouse Act*, Sylvia Pankhurst demande la création d'un service de sécurité pour protéger les Suffragettes des forces de l'ordre. Le *Bodyguard* est ainsi créé,



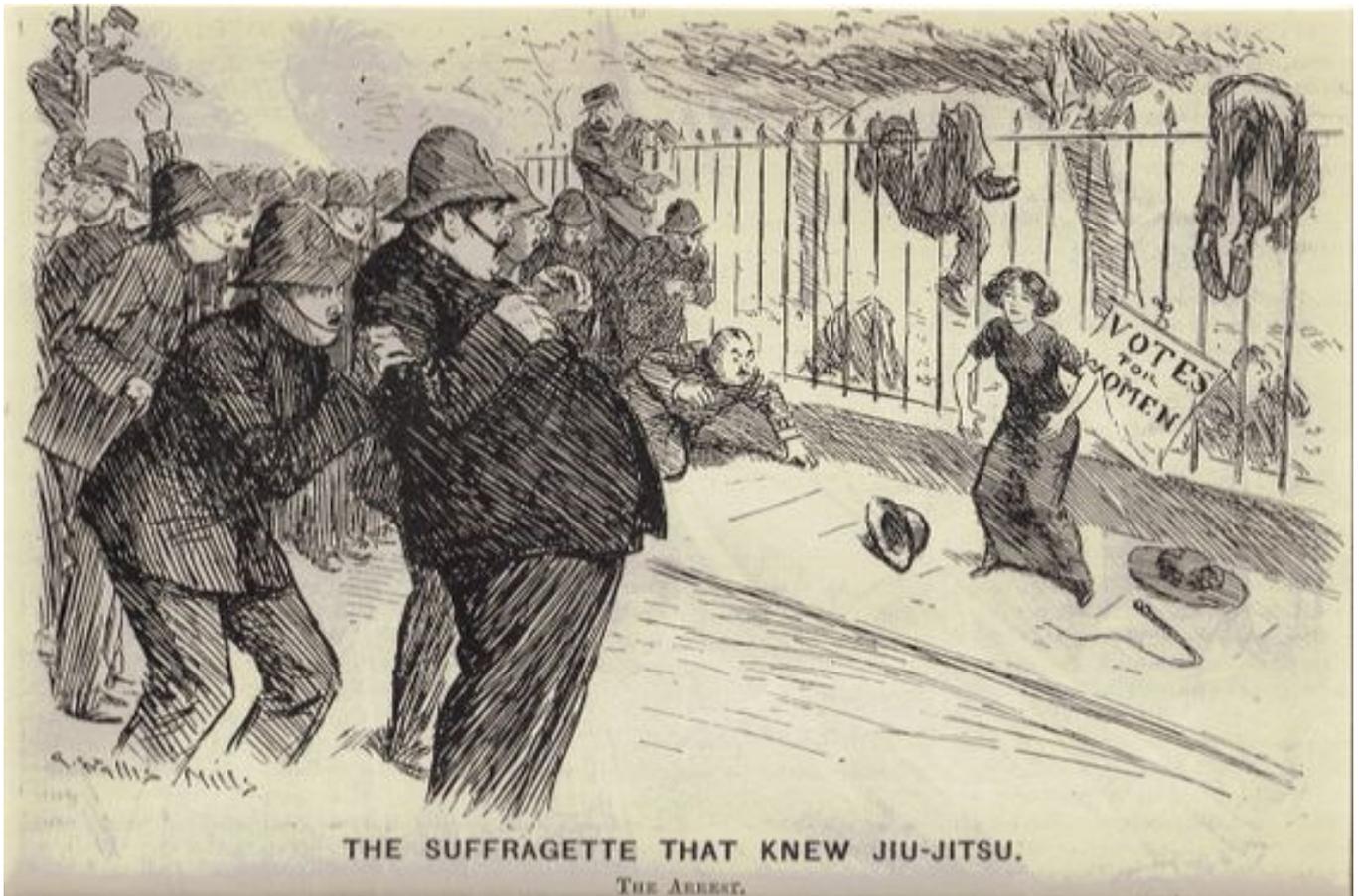
Caractéristiques de jeu :
 COORDINATION 2D+2 (Lutte 4D) ; VIGUEUR 3D+1 ; SAVOIR 3D+1 ; TECHNIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 2D+2 (Camouflage 5D); CHARISME 4D (Commander : 5D, Volonté : 5D)

- Traits : Discipline, Conviction. / PD : 1 ; PP : 5.

Suffragettes et Jujitsu

et Gertrude Harding en prend la tête. Son rôle est d'assurer la sécurité des manifestantes et empêcher l'arrestation d'Emmeline Pankhurst et des autres Suffragettes.

Edith Garrud quant à elle prend en charge la formation des membres du *Bodyguard* en les formant au *ju-jitsu* et au maniement de massues (*Indian Club*), qu'elles portent sous leur robe lors des manifestations.



Edith Margaret Garrud

Edith Margaret Garrud est l'une des premières femmes professeur d'arts martiaux en Europe. Elle est connue pour avoir entraîné une unité de gardes-du-corps pour la *Women's Social and Political Union* aux techniques de *jūjutsu*, afin de pouvoir répondre aux attaques physiques dont elles étaient l'objet de la part de certains hommes anti-féministes.

Alors qu'elle est âgée de cinq ans, sa famille déménage au Pays de Galles, où elle resta jusqu'aux alentours de 1893. Elle se marie avec William Garrud, un professeur de culture physique spécialisé en gymnastique, boxe et lutte. Ils emménagent à Londres, où William trouva un emploi d'entraîneur en culture physique pour plusieurs universités.

En 1899, les Garrud sont initiés à l'art du *jūjutsu* par Edward William Barton-Wright, le premier professeur de *jūjutsu* d'Europe et fondateur du centre éclectique d'arts martiaux de *Bartitsu*. Cinq ans plus tard, ils deviennent étudiants à l'école de *jūjutsu* de l'ancien instructeur du *Bartitsu Club* Sadakazu Uyenishi à Golden Square, Soho.

En 1907, Edith Garrud est l'un des protagonistes du court métrage *Jiu-jitsu Downs the Footpads*, produit par la firme Pathé.

Après le départ d'Angleterre de Sadakazu Uyenishi en 1908, William Garrud prend sa succession, en tant que propriétaire et gérant de la *Golden Square school*, et son épouse devient l'institutrice des classes pour femmes et enfants.

Le couple Garrud popularise le *jūjutsu* par le biais de nombreuses démonstrations publiques à travers Londres et en écrivant des articles pour des magazines. Edith Garrud donne également des cours dès 1908 pour le « *Suffragettes Self-*



Edith Garrud, 41 ans, professeur d'arts martiaux

Caractéristiques de jeu :
 COORDINATION 3D+1 (Escalade 5D, Esquive 5D, Jujitsu 7D) ;
 VIGUEUR 3D+2 ; SAVOIR 2D+2 ;
 TECHNIQUE 2D+2 ;
 PERCEPTION 3D+1 (Camouflage 5D); CHARISME 3D
 (Commander : 5D, Volonté : 5D)

- Traits : Dur à cuire, Conviction. /
 PD : 1 ; PP : 5.

Ses relations avec les autres membres de la Ligue : Edith entraîne aussi bien les membres des Suffragettes que les membres de la Ligue de Gentes Dames Extraordinaires. Elle a des alliées un peu partout dans de nombreux dojos où l'on enseigne le *jujitsu*.

Defence Club », réservé à des militantes luttant pour obtenir le droit de vote. À partir de 1911, ces classes se tiennent à la *Palladium Academy*, une école de danse d'Argyll Street.

En janvier 1911, Edith Garrud chorégraphie les scènes de combat d'une pièce polémique intitulée *What Every Woman Ought to Know* (Ce que chaque femme devrait savoir). En août de cette année, un de ses articles sur l'autodéfense des femmes est publié dans le magazine *Health and Strength*.



THE WRIST LOCK—NO. 2.

Entraîneuse de gardes du corps

En 1913, le gouvernement Asquith institue le « *Cat and Mouse Act* » : les meneuses des suffragettes emprisonnées et menant une grève de la faim pouvaient légalement être libérées de prison, le temps de reprendre des forces, avant de se faire arrêter à nouveau pour les mêmes motifs.

En réaction Edith Garrud, à la demande de Sylvia Pankhurst crée une unité de protection de 30 membres, surnommée « *the Bodyguard* » (garde du corps), « *the Jiujuitsuffragettes* » ou encore « *the Amazons* », pour empêcher la réarrestation des suffragettes fugitives.

Edith Garrud est la toute première entraîneuse du « *Bodyguard* » et leur enseigne le *jūjutsu* et le maniement de l'*Indian club* en tant qu'arme de défense. Les leçons furent dispensées dans une série d'endroits secrets, afin d'éviter d'attirer l'attention de la police.

Suffragettes et Jujitsu



The Bodyguard a affronté en combats rapprochés des officiers de police tentant d'arrêter leurs meneuses. Les plus connus de ces affrontements sont la « bataille de Glasgow » (9 mars 1914) et le « raid sur Buckingham Palace » du WSPU (24 mai 1914).

À plusieurs reprises, elles furent également en mesure de réaliser plusieurs évasions et sauvetages, en faisant usage de tactiques militaires comme le camouflage et les leurres pour perturber la police. Nombre de ces aventures sont décrites dans les mémoires non publiées de la membre du *Bodyguard* Katherine "Kitty" Marshall, intitulés *Suffragette Escapes and Adventures*. Des journalistes créèrent le terme « *suffrajitsu* » - un mot-valise composé de « *suffragette* » et « *jiu-jitsu* » - pour décrire leurs techniques d'autodéfense, de sabotage et de subterfuge.



ju-jitsu

Le *ju-jitsu*, ou *jūjutsu* ou encore *jiu-jitsu* regroupe des techniques de combat qui furent développées par les samourais durant l'époque d'Edo. Elles enseignaient aux samourais et aux bushis à se défendre lorsque ceux-ci étaient désarmés lors d'un duel ou sur le champ de bataille.

Ces techniques sont parfois classées en cinq catégories principales :

- ⇒ *atemi-waza* ; « techniques de frappe »
- ⇒ *nage-waza* : « techniques de projection »
- ⇒ *ne-waza* : « techniques au sol »
- ⇒ *kansetsu-waza* : « techniques arthralgique » (à base de clés articulaire)
- ⇒ *shime-waza* : « techniques d'étranglement »

Les *kansetsu-waza* et les *shime-waza* s'effectuent debout et au sol.

Coups spéciaux liés au Ju Jitsu (sans armes des armes)

- ⇒ **Concentration** (pas de Mod.) : en dépensant un point de personnage pour le round, le personnage diminue d'un dé les attaques de ses adversaires armés.
- ⇒ **Frappe éclair** (pas de Mod.) : en dépensant un point de personnage, le personnage obtient une attaque à mains nues « gratuite ».
- ⇒ **Esquive** (Mod. : -5) : si le jet est réussi, le personnage passe dans le dos de son adversaire et bénéficie au tour suivant d'un Mod. +5.
- ⇒ **Projection** (Mod. : -10) : si le jet est réussi, l'attaquant encaisse des dégâts de sa propre attaque.
- ⇒ **Immobiliser** (Mod. : -15) : si le jet est réussi, l'adversaire se retrouve ceinturé au sol. La personne capturée peut tenter de s'échapper avec un jet de Vigueur en opposition. Elle subit cependant un Mod. -10 car celui qui ceinture a l'avantage.
- ⇒ **Frappe foudroyante** (Mod. : -15) : le personnage tente un coup risqué susceptible d'infliger de gros dommages. Si le coup est réussi, il triple ses dégâts additionnels pour l'attaque infligée avec le coup spécial.

Voir page 216 du Livre de Règles



I.—First position of Ashiharai (a) showing hold to be taken, the one on the left is going to be thrown



II.—Second position of Ashiharai (a) showing the foot being tripped from the side



III.—First position of Ashiharai (b) showing the foot being tripped from behind

Les armes des Suffragettes



Domages : +1D -
disponibilité : T - prix : ND 10

Certaines suffragettes avaient pour habitude d'être armées de massues ou bâtons indiens.

Ces bâtons sont un équipement qui provient du sous-continent indien, d'où le nom.

Il s'agit d'un type d'équipement d'exercice utilisé pour développer la force et l'agilité. Ce sont des bâton en bois qui se présentent sous la forme de quilles de différentes tailles et poids. Certains de ces bâtons sont donc utilisés dans le cadre d'exercices de force pure. Ils peuvent peser de quelques livres à 100 (50 kg). Ils ont été utilisés dans des exercices soigneusement chorégraphiés dans lesquels les bâtons étaient balancés à l'unisson par un groupe d'exercices, dirigé par un instructeur, semblable aux cours de sports du 21ème siècle. Les exercices varient en fonction de la capacité du groupe ainsi que du poids des bâtons utilisés. Lorsque les colons britanniques du XIXe siècle sont tombés sur des bâtons d'exercice en Inde, ils les ont appelés bâtons indiens (*Indian Club*).

Suffragettes et Jujitsu

Les suffragettes pouvaient également porter sur elles, dans les replis de leur longues jupes, des **matraques** ou des **petits marteaux**.

Dommmages : +1D - disponibilité : T - prix : n. a.



Épingle à chapeau : Certaines peuvent mesurer jusqu'à 20 cm, et donc peuvent se comporter comme un couteau ou poignard.

Dommmages : +1D - disponibilité : T - prix : ND10

En 1908, aux États-Unis, une loi limite la taille des épingles à chapeau afin que les suffragettes ne puissent les utiliser comme des armes.

Et en France ?



La France, comme l'Angleterre, a ses Suffragettes. La querelle est au camp des suffragettes françaises. Certaines d'entre elles, encouragées par l'exemple des suffragettes anglaises, prétendent employer la manière violente pour revendiquer leurs droits. Nous donnons ici les "leaders" des différents groupes. 1. Mlle Hubertine Auclert. — 2. Mme Glatof — 3. Mme Nelly Roussel. — 4. Doctoresse Pelletier. — 5. Mme Marguerite Durand. — 6. Mlle Kaufmann. — 7. Milles Vêrone et Jeanne Laloë. — 8. Mlle Chapuis. — 9. Mlle Oddo Deflou. — 10. Mme Avril de Sainte-Croix.

Marie Anne Hubertine Auclert, née en 1848 à Saint-Priest-en-Murat, est une journaliste, écrivaine et militante féministe française qui se bat en faveur de l'éligibilité des femmes et de leur droit de vote.

Nelly Roussel, née en 1878, est une libre penseuse, franc-maçonne, féministe, antinataliste, néomalthusienne et femme de lettres libertaire française. En 1902, elle est la première femme à se déclarer en faveur de la contraception. Avec Madeleine Pelletier, elle souligne l'importance de l'éducation sexuelle des filles.

Madeleine Pelletier, née en 1874 à Paris est en 1906 la première femme médecin diplômée en psychiatrie en France. Elle est également connue pour ses multiples engagements politiques et philosophiques et fait partie des féministes les plus engagées au regard de la majorité des féministes françaises du XX^{ème} siècle.

Elle interrompt très jeune ses études et fréquente dans son adolescence les groupes socialistes et anarchistes qui forment les idées qui restent les siennes jusqu'à sa mort. À vingt ans, elle décide de reprendre ses études malgré sa pauvreté, et parvient à devenir médecin. Cette réussite sociale ne la satisfait cependant pas et elle multiplie ses engagements dans la société. En 1906, elle est initiée franc-maçonne, est choisie comme présidente d'une association féministe et devient membre de la Section française de l'Internationale ouvrière (SFIO). Au sein de la franc-maçonnerie comme à la SFIO, elle cherche à faire avancer la cause des femmes. Ses prises de position lui valent de fortes inimitiés au sein même de sa famille politique ou dans les rangs de la franc-maçonnerie. Les tentatives de mise à l'écart dans ces deux groupes l'incitent à se rapprocher des mouvements anarchistes et à changer de loge maçonnique.

Marguerite Charlotte Durand, née en 1864 à Paris, est une journaliste, actrice, femme politique et féministe française, fondatrice du journal La Fronde.



Marie Anne Hubertine Auclert



Nelly Roussel



Marguerite Charlotte Durand



Madeleine Pelletier

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 sufcient 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.



THE

SUFFRAGETTE



EDITED BY
CHRISTABEL
PANKHURST.

1^D

WEEKLY.