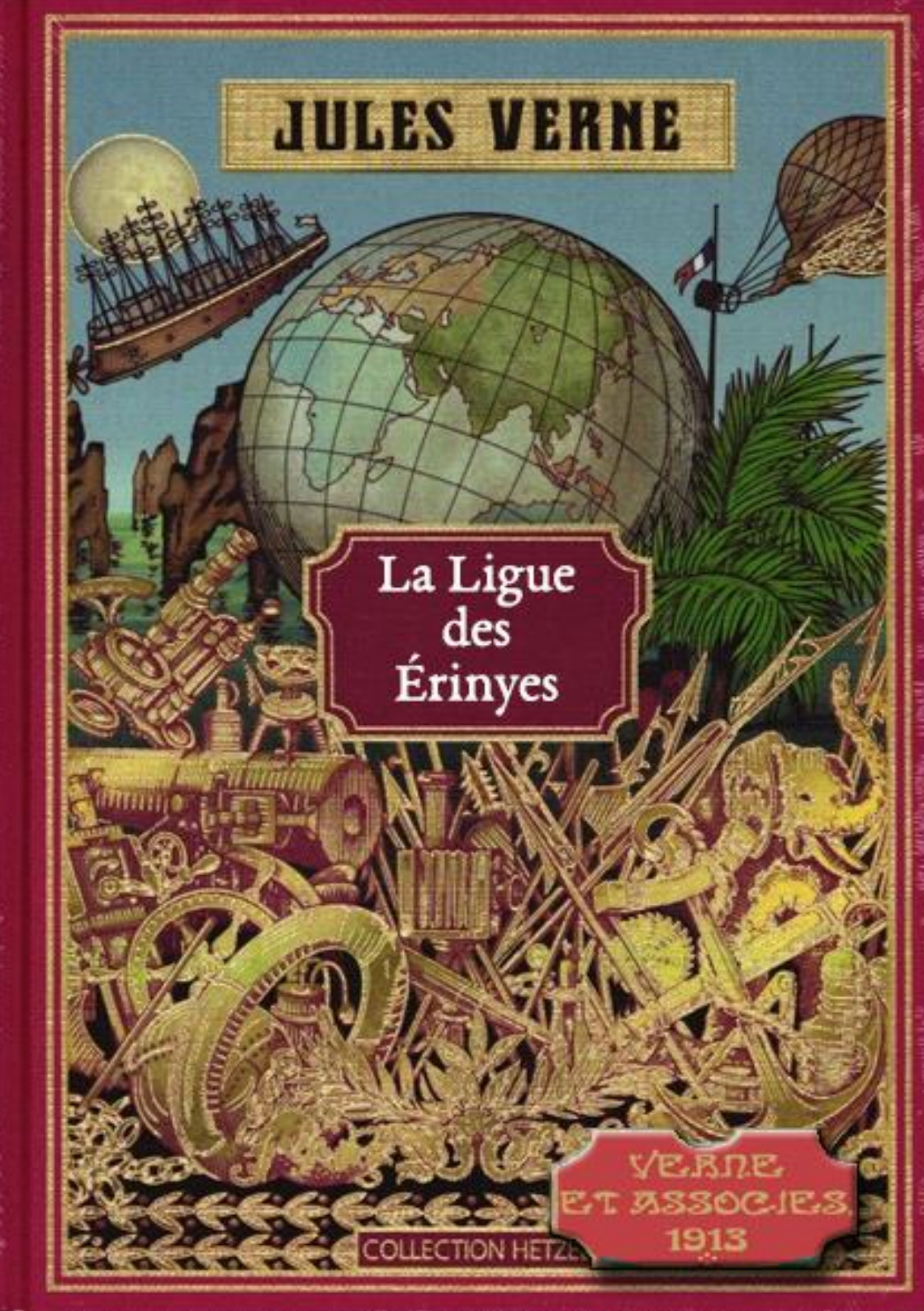




JULES VERNE

**La Ligue
des
Érinys**

COLLECTION HETZEL

VERNE
ET ASSOCIÉS
1913

LA LIGUE DES ÉRINYES

Une aide de jeu pour





La Ligue des Érinyes

(aide de jeu)

La Ligue des Érinyes

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



En 2021, le Studio 09 proposait une aide de jeu en deux parties pour *Verne et Associés, 1913* : **La Ligue de Gentes Dames Extraordinaire**.

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.

Sur scriiip.com nous avons, pendant un temps, proposé des portraits de personnages historiques féminins qui auraient pu appartenir à la Ligue des Gentes Dame. Notamment issues de l'entourage d'Emmeline Pankhurst.

Mais il est temps d'aller un peu plus loin et de proposer une nouvelle organisation, un peu concurrente, un peu alliée... Avant d'en découvrir d'autres...



La Ligue des Érinyes tire son nom des divinités grecques de la vengeance, connues pour leur rôle en tant que gardiennes de l'ordre moral, punissant ceux qui commettent des crimes, particulièrement contre les femmes. En ajoutant l'élément du mythe de Méduse, la Ligue adopte également un symbole

de transformation, de résistance contre l'oppression, et de redéfinition du pouvoir féminin.

Une création porteuse de symboles

Les Érinyes : Ces figures mythologiques représentent la colère justifiée et la vengeance pour les injustices subies, particulièrement celles infligées aux femmes. Elles incarnent une justice implacable, guidée par la nécessité de rétablir l'équilibre.

Méduse : Autrefois une belle prêtresse, Méduse est transformée en Gorgone, un monstre avec le pouvoir de pétrifier ceux qui croisent son regard. Ce mythe est souvent réinterprété dans une perspective féministe comme un symbole de la colère féminine face aux abus, et de la transformation de cette colère en pouvoir protecteur.

Mission et Objectifs de La Ligue des Érinyes

La Ligue des Érinyes est une organisation secrète et élitiste dédiée à la protection des femmes et à la justice sociale, opérant en dehors des structures traditionnelles pour punir les oppresseurs et défendre les opprimées. Elles utilisent des méthodes variées, allant de l'espionnage au sabotage, en passant par l'exécution de justices clandestines.

Structure

La Ligue est structurée en cercles, chacun dédié à un aspect différent de leur mission : espionnage, justice, protection, et transformation sociale. Les membres de la Ligue sont souvent des femmes qui ont elles-mêmes subi des injustices et qui ont été

"transformées" par cette expérience, prenant la figure de Méduse comme un symbole de leur force retrouvée.

Base d'Opérations

La Ligue des Érinyes opère principalement à partir de lieux secrets, souvent situés dans des endroits isolés ou des bâtiments oubliés des grandes villes européennes. Leur quartier général est une ancienne forteresse, cachée au cœur d'une région montagneuse, où les membres se retrouvent pour planifier leurs actions.

Rituel et Symboles

Les membres de la Ligue portent souvent un bijou en forme de chauve-souris, de serpent, ou une représentation stylisée de la tête de Méduse, rappelant leur engagement à utiliser leur pouvoir pour protéger et venger. Leurs rencontres commencent toujours par un rituel de silence, en mémoire des femmes réduites au silence par la société.



Relations avec d'autres Organisations

La Ligue des Érinyes maintient une relation distante mais respectueuse avec la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires et les autres groupes progressistes, considérant leur approche comme complémentaire mais parfois trop modérée. Et pourtant il ne faut pas oublier que ces groupes considèrent déjà Verne et Associé comme trop modéré. Elles agissent en parallèle, souvent en secret, mais leurs objectifs restent alignés sur la protection des droits des femmes et la justice.

Les fondatrices

Les fondatrices de la Ligue sont des figures influentes du début du début du 20^{ème} siècle, qui ont été personnellement touchées par l'injustice et qui ont choisi de canaliser leur colère en un pouvoir redoutable.

Natalie Clifford Barney : Utilise son réseau pour recruter des femmes fortes et déterminées, et pour diffuser des idées subversives.

Hélène de Zuylen de Nyevelt de Haar : Fournit les ressources nécessaires pour financer les opérations et créer des bases sûres pour l'organisation.

Emmeline Pethick-Lawrence : Développe les stratégies pour les actions directes de justice et de sabotage.

Eva Palmer-Sikelianos : Responsable des aspects rituels et culturels de la Ligue, utilisant des symboles anciens pour renforcer l'identité collective.

Margarethe Faas-Hardegger : Coordonne les efforts de la Ligue à l'international, assurant que les injustices ne soient pas limitées par les frontières.



Les Missions

Les membres de la Ligue des Érinyes sont souvent impliquées dans des missions d'exfiltration, de sabotage des réseaux oppressifs, et d'actes de justice ciblés contre ceux qui exploitent ou violent les droits des femmes. Elles utilisent des méthodes variées, allant de l'infiltration subtile à la confrontation directe, et emploient la symbolique de la Gorgone pour rappeler à leurs ennemis la puissance de la colère féminine.

La Ligue des Érinyes se positionne comme une force secrète et implacable, inspirée à la fois par la mythologie grecque et par une interprétation féministe des récits de Méduse. Cette organisation incarne la vengeance, la transformation, et la protection des femmes, opérant dans l'ombre pour corriger les injustices que la société préfère ignorer. Leur symbole, une combinaison de la chauve-souris et de la tête de Méduse, représente leur dualité : à la fois discrètes et terrifiantes, silencieuses mais dévastatrices.



Ces deux organisations (La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires et la Ligue des Érinyes), tout en poursuivant des objectifs similaires de justice et de progrès pour les femmes, le font par des moyens très différents, chacune incarnant une facette distincte du mouvement féministe de l'époque.

La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires se concentre sur des actions visibles et un engagement public, tandis que la **Ligue des Érinyes** opère dans l'ombre, utilisant des méthodes plus secrètes et parfois plus directes pour atteindre ses objectifs.

Relations entre La Ligue des Érinyes et Verne et Associés

Tensions idéologiques :

La Ligue des Érinyes, avec ses méthodes plus radicales et parfois violentes, pourrait entrer en conflit idéologique avec Verne et Associés, qui favorise des solutions pacifiques et diplomatiques. Verne et Associés pourrait voir les actions des Érinyes comme risquant de compromettre des missions plus larges ou de provoquer des réactions violentes non désirées.

Alliances Opportunes

Malgré ces tensions, des alliances peuvent se former lorsqu'un ennemi commun, comme *Schultze Und Partner*, doit être neutralisé. Dans ces situations, Verne et Associés pourrait tolérer, voire soutenir discrètement, certaines actions des Érinyes qui servent un objectif plus large.

Relations entre La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires et La Ligue des Érinyes

Collaboration Circonstancielle

Bien que leurs méthodes divergent, les deux Ligues partagent un engagement profond pour la justice et les droits des femmes. Elles pourraient collaborer sur des missions spécifiques nécessitant à la fois le militantisme visible des Gentes Dames et les actions clandestines des Érinyes.

Tensions Méthodologiques

Toutefois, il pourrait y avoir des tensions sur la manière dont ces objectifs sont atteints. La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires pourrait parfois désapprouver les méthodes extrêmes des Érinyes, tandis que ces dernières pourraient juger la Ligue trop modérée ou lente dans son approche.

LES PRINCIPALES FIGURES DE LA LIGUE DES ÉRINYES :

Natalie CLIFFORD BARNEY

Profil : Écrivaine, poétesse, et salonnière

Âge : 46 ans

Nationalité : Américaine (vivant à Paris)

Présentation : Natalie Clifford Barney est une figure centrale de la vie littéraire parisienne du début du 20^e siècle. Connue pour son salon littéraire fréquenté par les plus grands écrivains et artistes de son temps, elle est également une poétesse et écrivaine renommée. Elle prône une vision radicale de la liberté, de l'amour, et de l'art, souvent en conflit avec les normes sociales de son époque. Natalie utilise son influence pour soutenir les causes féministes et la liberté sexuelle, devenant ainsi une icône du mouvement.



Engagement au sein de la Ligue : Au sein de la Ligue des Érinyes, Natalie agit comme une inspiratrice et une stratège, utilisant son réseau et son intellect pour planifier des opérations subversives et des campagnes de propagande.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Elle est respectée et admirée pour son esprit libre et sa vision audacieuse. Cependant, son refus de se conformer à toute forme d'autorité peut parfois provoquer des tensions avec les membres plus pragmatiques de la Ligue.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 ; VIGUEUR 2D+1 ; SAVOIR 4D (Culture générale : 6D, Langues : 6D) ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 3D (Pratiques artistiques : 6D, Rechercher : 4D) ; CHARISME 4D+2 (Charme : 5D, Volonté : 6D).

Traits : Conviction, Voyageur.

Niveaux de blessure : 3 ; PD : 1 ; PP : 7.

Hélène de ZUYLEN DE NYEVELT DE HAAR

Profil : Écrivaine, poétesse, pilote automobile et mécène

Âge : 49 ans

Nationalité : Française

Présentation : Née dans une famille aristocratique, Hélène de Zuylen est une femme de lettres et une pionnière de l'automobile. Elle est également connue pour son soutien aux arts et à la littérature, ainsi que pour sa discrétion et sa capacité à évoluer dans les cercles les plus fermés de la société européenne. Mécène et protectrice des arts, Hélène utilise sa fortune et son influence pour soutenir des causes féministes et sociales, tout en participant elle-même à des courses automobiles, une activité rare pour les femmes de son époque.



Engagement au sein de la Ligue : Hélène apporte son soutien financier à la Ligue des Érinyes, finance leurs opérations et sert de médiatrice entre différents groupes sociaux et politiques. Elle participe aussi activement aux missions de la Ligue, souvent en tant que conductrice ou stratège.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Hélène est respectée pour sa sagesse et son pragmatisme. Son rôle de mécène la rend indispensable à la Ligue, bien que sa position sociale élevée puisse parfois la mettre en décalage avec les membres plus radicales.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 3D ; VIGUEUR 2D+1 ; SAVOIR 3D+2 ; TECHNIQUE 2D+2 (Automobile : 5D, Mécanique : 4D) ; PERCEPTION 3D ; CHARISME 4D (Commander : 5D).

Traits : Relations, Voyageur.

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 2 ; PP : 8.

Emmeline PETHICK-LAWRENCE

Profil : Militante pour le droit de vote des femmes

Âge : 55 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Emmeline Pethick-Lawrence est une figure centrale du mouvement suffragiste britannique. Elle est connue pour ses actions directes, ses discours enflammés, et son engagement indéfectible pour l'émancipation des femmes. Emmeline croit fermement en l'égalité et la justice, et elle n'hésite pas à risquer sa propre liberté pour ces causes. Elle est également une oratrice redoutable, capable d'enflammer les foules avec ses mots.



Engagement au sein de la Ligue : Emmeline est l'une des figures les plus actives de la Ligue des Érinyes, utilisant ses compétences organisationnelles et son réseau pour planifier des manifestations, des campagnes de sensibilisation, et des actions de désobéissance civile.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Son charisme et sa détermination en font un leader naturel, bien que son approche parfois inflexible puisse causer des frictions avec celles qui préfèrent des méthodes plus subtiles.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 ; VIGUEUR 3D ; SAVOIR 3D+2 ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 3D ; CHARISME 4D+2 (Intimidation : 5D, Rhétorique : 6D).

Traits : Conviction, Dur au mal

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 3 ; PP : 10.

Eva PALMER-SIKELIANOS

Profil : Actrice, écrivain, et promotrice des arts grecs anciens

Âge : 42 ans

Nationalité : Américaine (vivant en Grèce)

Présentation : Passionnée par la culture grecque antique, Eva Palmer-Sikelianos est une actrice et écrivaine qui a consacré sa vie à la renaissance des arts helléniques. Elle a organisé des festivals et des représentations théâtrales inspirées de l'Antiquité, cherchant à reconnecter le monde moderne avec les valeurs et



l'esthétique de la Grèce antique. Son engagement envers la liberté des arts et des femmes fait d'elle une figure respectée dans les milieux intellectuels et féministes.

Engagement au sein de la Ligue : Eva apporte une perspective culturelle et spirituelle à la Ligue des Érinyes, utilisant son expertise pour organiser des événements qui soutiennent la cause féministe. Elle agit également comme ambassadrice de la Ligue en Grèce et dans les milieux artistiques.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Eva est admirée pour sa profondeur intellectuelle et sa capacité à inspirer par son engagement artistique. Elle entretient des relations chaleureuses avec la plupart des membres, bien que son approche parfois mystique puisse dérouter les plus pragmatiques.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 ; VIGUEUR 2D+2 ; SAVOIR 4D (Culture générale : 5D, Langues : 5D) ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 3D ; CHARISME 4D+1 (Comédie : 5D).

Traits : Beauté, Voyageur.

Niveaux de blessure : 3 ; PD : 2 ; PP : 7.

Margarethe FAAS-HARDEGGER

Profil : Militante pour les droits des femmes et des travailleurs

Âge : 38 ans

Nationalité : Suisse

Présentation : Margarethe Faas-Hardegger est une militante syndicaliste suisse, connue pour son engagement en faveur des droits des femmes et des travailleurs. Elle a joué un rôle clé dans l'organisation de grèves et de manifestations pour l'amélioration des conditions de travail et l'égalité des sexes. Sa force de caractère et son habileté à mobiliser les masses en font une figure redoutable dans les milieux ouvriers.



Engagement au sein de la Ligue : Margarethe est en charge des opérations de terrain au sein de la Ligue des Érinyes. Elle planifie et dirige des actions directes, telles que des grèves, des occupations d'usines, et des sabotages, pour faire avancer les causes féministes et ouvrières.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Elle est respectée pour son pragmatisme et sa détermination, mais son approche brutale des conflits peut parfois créer des tensions avec celles qui préfèrent des méthodes plus subtiles.

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

Traits : Conviction, Dur à cuire.

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 3 ; PP : 10.

Gertrude BELL

Profil : Archéologue, diplomate et espionne

Âge : 45 ans (en 1913)

Nationalité : Britannique

Présentation : Gertrude Bell est une figure emblématique de l'exploration et de la diplomatie au Moyen-Orient. Diplômée en histoire moderne de l'université d'Oxford, elle a parcouru le désert arabe, maîtrisant la langue arabe et tissant des liens étroits avec les tribus locales. Ses connaissances approfondies de la culture et de la politique du Moyen-Orient en font une conseillère de premier plan pour le gouvernement britannique et une figure clé dans la configuration géopolitique de la région.



Engagement au sein de la Ligue : Gertrude utilise ses compétences en espionnage, diplomatie et cartographie pour mener des missions secrètes en Orient, jouant un rôle crucial dans l'infiltration et la manipulation des structures de pouvoir locales. Son influence discrète, mais déterminante, permet à la Ligue d'obtenir des informations stratégiques essentielles.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Elle est respectée pour son courage et son indépendance, mais son approche directe et son attachement aux traditions locales peuvent parfois entrer en conflit avec les méthodes plus radicales d'autres membres.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 3D (Équitation : 4D) ; VIGUEUR 2D+2 ; SAVOIR 4D (Culture Générale : 5D, Langues : 5D) ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 4D (Rechercher : 5D) ; CHARISME 3D+2 (Rhétorique : 5D).

Traits : Relations, Voyageur

Niveaux de blessure : 3 ; PD : 2 ; PP : 8.

Anna DE NOAILLES

Profil : Poétesse et romancière

Âge : 37 ans

Nationalité : Franco-roumaine

Présentation : Anna de Noailles, née d'une famille noble franco-roumaine, est une figure influente du milieu littéraire parisien. Ses œuvres poétiques et romanesques, imprégnées de passion et de sensibilité, lui ont valu une place de choix parmi les écrivains de son époque. Admirée pour son esprit vif et sa capacité à capter les nuances de l'âme humaine, Anna est aussi une fervente défenseuse des droits des femmes et de la liberté artistique.



Engagement au sein de la Ligue : Anna utilise son influence littéraire et sociale pour promouvoir les idéaux de la Ligue. Elle rédige des pamphlets et des manifestes, et infiltre les cercles intellectuels pour façonner l'opinion publique en faveur des causes féministes. Ses écrits sont des armes subtiles mais puissantes dans la guerre des idées.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Anna est une alliée précieuse pour ses compétences en communication et son réseau étendu. Elle est cependant parfois perçue comme trop idéaliste ou éloignée des réalités du terrain.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 ; VIGUEUR 2D ; SAVOIR 3D+2 (Culture Générale : 5D) ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 3D ; CHARISME 4D+1 (Comédie : 5D, Rhétorique : 5D).

Traits : Beauté, Relations.

Niveaux de blessure : 2 ; PD : 1 ; PP : 7.

Marie BONAPARTE

Profil : Psychanalyste

Âge : 31 ans

Nationalité : Française

Présentation : Petite-nièce de Napoléon Bonaparte, Marie Bonaparte est une figure importante dans l'introduction et la popularisation de la psychanalyse en France. Formée par Sigmund Freud lui-même, elle est fascinée par les profondeurs de l'esprit humain et par le potentiel de la psychanalyse pour comprendre et influencer le comportement humain. Elle est également une écrivaine prolifique et une défenseure des droits des femmes, s'intéressant particulièrement aux questions de sexualité et d'émancipation.



Engagement au sein de la Ligue : Marie utilise ses connaissances en psychanalyse pour manipuler et déstabiliser les adversaires de la Ligue, en exploitant leurs faiblesses psychologiques. Elle aide également à renforcer la détermination des membres de la Ligue, en leur offrant un soutien psychologique et en utilisant ses compétences pour résoudre des conflits internes.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Respectée pour son intellect et ses méthodes subtiles, Marie est néanmoins parfois perçue comme trop froide ou distante par les membres plus passionnées de la Ligue.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 ; VIGUEUR 2D+1 ; SAVOIR 4D (Psychanalyse : 6D) ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 4D (Psychologie : 5D) ; CHARISME 3D+2.

Traits : Gentlewoman, Relations

Niveaux de blessure : 2 ; PD : 1 ; PP : 8.

Margaret SANGER

Profil : Activiste pour le contrôle des naissances

Âge : 34 ans

Nationalité : Américaine

Présentation : Margaret Sanger est une pionnière du mouvement pour le contrôle des naissances et la planification familiale aux États-Unis. Elle a fondé des cliniques et écrit des publications sur la contraception, souvent en violation des lois de l'époque. Margaret est une militante farouche, prête à risquer sa liberté pour garantir aux femmes l'accès à l'information et aux moyens nécessaires pour contrôler leur propre corps.



Engagement au sein de la Ligue : Margaret mène des campagnes clandestines pour promouvoir le contrôle des naissances, défier les lois restrictives, et fournir des ressources vitales aux femmes dans le besoin. Elle est aussi impliquée dans des missions pour diffuser des informations et des moyens contraceptifs, en dépit des interdictions légales.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Son militantisme radical et son dévouement inébranlable lui valent l'admiration de ses camarades, bien que son approche parfois téméraire puisse inquiéter les plus prudentes.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 3D ; VIGUEUR 2D+2 ; SAVOIR 3D+2 (Médecine : 4D, Lois : 4D) ; TECHNIQUE 2D+1 ; PERCEPTION 3D ; CHARISME 4D (Rhétorique : 5D, Intimidation : 5D).

Traits : Conviction, Discipline.

Niveaux de blessure : 3 ; PD : 2 ; PP : 8.

Virginia WOOLF

Profil : Romancière et essayiste

Âge : 31 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Virginia Woolf est une figure majeure du modernisme littéraire. Elle est connue pour ses romans novateurs et ses essais influents sur la condition des femmes, la société, et la littérature. Son œuvre explore les méandres de la conscience humaine et critique les normes oppressives de son époque. En plus de son travail littéraire, Virginia est une militante des droits des femmes et une défenseure de la liberté intellectuelle.



Engagement au sein de la Ligue : Virginia apporte à la Ligue une voix intellectuelle puissante, utilisant ses écrits pour influencer subtilement les attitudes sociales et pour dénoncer les injustices. Elle participe également à des opérations de propagande littéraire, aidant à répandre les idées féministes à travers ses œuvres.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Virginia est respectée pour son intelligence et son intégrité, bien que son tempérament parfois mélancolique et introspectif puisse la rendre difficile à approcher pour certains membres plus extraverties.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 ; VIGUEUR 2D ; SAVOIR 4D (Culture Générale : 6D) ; TECHNIQUE 2D ; PERCEPTION 3D+2 (Rechercher : 4D) ; CHARISME 4D (Rhétorique : 5D).

Traits : Associable.

Niveaux de blessure : 2 ; PD : 1 ; PP : 7.

UTILISER LA LIGUE DES ERINYES DANS L'UNIVERS DE VERNE ET ASSOCIÉS, 1913

La Ligue des Érinyes peut être utilisée de plusieurs façons dans l'univers de "Verne et Associés, 1913" pour enrichir les intrigues, créer des tensions narratives, et introduire des dilemmes moraux complexes.

Des alliées inconfortables, voire encombrantes :

Dans certaines missions, Verne et Associés pourrait se retrouver dans une position où leurs objectifs coïncident avec ceux de la Ligue des Érinyes. Par exemple, une dictature oppressive ou une organisation machiste pourrait être l'ennemi commun.

- **Alliées ?** La Ligue des Érinyes pourrait offrir leur aide pour une mission spécifique, mais leur approche radicale pourrait entrer en conflit avec les méthodes plus modérées de Verne et Associés. Cela pourrait créer des tensions au sein de l'équipe, certains agents étant tentés de soutenir les méthodes plus directes des Érinyes.
- **Gros dilemme à la clé :** Les PJ devront décider jusqu'où ils sont prêts à aller pour atteindre leurs objectifs, sachant que la Ligue des Érinyes n'hésitera pas à employer des moyens violents ou extrêmes.

De la rivalités Idéologiques :

La Ligue des Érinyes pourrait s'opposer à Verne et Associés sur des questions de méthode ou de priorités. Alors que Verne et Associés cherche à maintenir la paix et à résoudre les conflits de manière diplomatique, les Érinyes pourraient voir cela comme une faiblesse ou une complicité avec les oppresseurs.

Les Érinyes pourraient saboter les efforts de Verne et Associés, soit en précipitant des révoltes là où Verne et Associés cherche la paix, soit en éliminant des figures que Verne et Associés préférerait convertir ou neutraliser par des moyens plus doux.

- **Dilemme à la clé :** Verne et Associés devra faire face aux conséquences des actions des Érinyes, tout en essayant de maintenir leurs propres valeurs. Cela

pourrait inclure des situations où ils doivent choisir entre intervenir pour empêcher une action radicale des Érinyes ou laisser faire, au risque de voir une situation dégénérer.

Des ennemies secrètes ?

Dans certaines campagnes, les PJ pourraient découvrir que la Ligue des Érinyes est derrière une série de sabotages, d'assassinats ou de révoltes. Les Érinyes pourraient agir dans l'ombre, cherchant à déstabiliser des régimes ou des organisations que Verne et Associés protège ou soutient.

Des antagonistes ?

Les Érinyes pourraient être les principales antagonistes d'une campagne, manipulant des événements pour provoquer des changements drastiques. Les joueurs devront démêler les intrigues des Érinyes, identifier leurs agents et éventuellement les confronter directement.

- **Dilemme à la clé :** Verne et Associés devra décider si leurs idéaux de paix justifient de s'opposer à un groupe qui, bien que radical, lutte pour des causes en partie similaires.

Des initiatrices de missions :

La Ligue des Érinyes pourrait engager Verne et Associés pour des missions qu'elles ne peuvent pas accomplir elles-mêmes. Cela pourrait inclure des opérations de sauvetage, la récupération d'artefacts, ou l'infiltration de groupes hostiles où la présence des Érinyes serait trop risquée ou compromettante.

Les PJs pourraient être engagés pour des missions par la Ligue des Érinyes, sans savoir immédiatement pour qui ils travaillent. Les véritables intentions des Érinyes pourraient être révélées en cours de route, forçant les joueurs à réévaluer leur mission.

- **Dilemme** : Une fois que la vérité est révélée, les joueurs devront décider s'ils continuent la mission pour le bien plus grand, malgré les méthodes discutables de leurs commanditaires.

Des sources de conflits internes

Certains agents de Verne et Associés pourraient être secrètement en contact avec la Ligue des Érinyes, sympathisant avec leurs objectifs et leurs méthodes. Cela pourrait conduire à des conflits internes au sein de Verne et Associés, mettant en danger des missions ou des alliances.

La Ligue des Érinyes pourrait chercher à recruter des agents de Verne et Associés ou à influencer leurs décisions de manière subtile, provoquant des scissions au sein de l'organisation.

- **Dilemme** : Les joueurs devront gérer des tensions internes, découvrir les agents doubles, et réaffirmer les valeurs de Verne et Associés face aux pressions extérieures.

Exploration des Thématiques Morales

Les actions des Érinyes offrent une opportunité d'explorer des questions morales et éthiques, comme jusqu'où peut-on aller pour une cause juste ? Les fins justifient-elles les moyens ?

En plaçant les PJs dans des situations où ils sont témoins ou complices des actions des Érinyes, le jeu peut forcer des réflexions sur la violence, la justice, et l'autorité.

- **Dilemme** : Verne et Associés devra constamment naviguer entre la tentation d'utiliser des moyens radicaux pour obtenir des résultats rapides et la fidélité à leurs principes de paix et de diplomatie.

La Ligue des Érinyes peut être utilisée dans "Verne et Associés, 1913" pour créer des scénarios riches en tensions et en dilemmes moraux. Leur radicalisme offre un contraste puissant avec les méthodes plus modérées de Verne et Associés, permettant

d'explorer des thématiques complexes tout en enrichissant l'intrigue du jeu. Les interactions entre ces deux organisations peuvent être variées, allant de la collaboration tendue à l'opposition directe, en passant par des alliances temporaires, toutes pleines de potentiel narratif.

Mais qui va donc s'accocier à la Ligue des Érinyes ?

Colette

40 ans, écrivaine française, connue pour ses œuvres explorant les thèmes de la liberté individuelle, de la sexualité et des droits des femmes.

Colette pourrait être une alliée intellectuelle de la Ligue des Érinyes, utilisant ses écrits pour influencer l'opinion publique et défendre la cause féministe. Elle pourrait également avoir besoin de l'aide de la Ligue pour échapper à des critiques ou à des répressions pour ses écrits provocateurs.



Jane Addams

53 ans, réformatrice sociale américaine, pacifiste, et cofondatrice du mouvement de la maison de peuplement.



Jane Addams pourrait travailler en coopération avec la Ligue des Érinyes sur des projets humanitaires, notamment pour soutenir les droits des femmes et des enfants dans des zones de conflit. La Ligue pourrait lui fournir un soutien logistique ou des informations sur les conditions des femmes dans les régions où elle intervient.

Edith Wharton

51 ans, romancière et designer américaine, vivant en France, connue pour ses descriptions acerbes de la haute société américaine.

Étant une expatriée en France, Edith Wharton pourrait être une informatrice pour la Ligue des Érinyes, utilisant ses connexions dans la société parisienne pour obtenir des informations utiles. Elle pourrait aussi bénéficier de l'aide de la Ligue pour publier des œuvres censurées ou critiquées.



Dora Marsden



31 ans, éditrice britannique, féministe, et philosophe individualiste.

Dora Marsden pourrait être un membre actif de la Ligue, contribuant à leur propagande et à la diffusion de leurs idées radicales à travers ses publications. Sa capacité à articuler des concepts complexes et à mobiliser le public pourrait en faire une figure clé dans les campagnes de la Ligue.

Alexandra Kollontai

41 ans, révolutionnaire bolchévique et féministe russe.

Alexandra Kollontai pourrait être une alliée stratégique de la Ligue des Érinyes, travaillant avec elles pour promouvoir les droits des femmes en Russie et dans d'autres pays de l'Est. La Ligue pourrait lui apporter un soutien matériel et logistique pour ses missions les plus dangereuses.



Ida Tarbell

56 ans, journaliste d'investigation américaine, célèbre pour son travail contre les pratiques corrompues des grandes entreprises.

Ida Tarbell pourrait être une alliée de la Ligue, utilisant ses talents pour exposer les actions des ennemis de la Ligue ou des abus de pouvoir contre les femmes. Elle pourrait également recevoir l'aide de la Ligue pour se protéger des représailles.



Elsa Schiaparelli



23 ans, couturière italienne influente, connue pour ses créations avant-gardistes.

Elsa Schiaparelli pourrait créer des déguisements ou des tenues spéciales pour les missions de la Ligue, alliant esthétique et fonction pratique. Elle pourrait aussi utiliser sa position dans le monde de la mode pour recueillir des informations ou influencer les tendances sociales.

Marguerite Durand

49 ans, journaliste et militante féministe française.

Marguerite Durand pourrait être une membre influente de la Ligue des Érinyes, utilisant son journal, *La Fronde*, pour diffuser leurs idées et mobiliser le soutien du public. Elle pourrait aussi organiser des campagnes de presse pour soutenir les actions de la Ligue.



Anna Kuliscioff

56 ans, médecin et féministe italienne d'origine russe, active dans le mouvement socialiste italien.

Anna Kuliscioff pourrait apporter son expertise médicale et son engagement social à la Ligue, travaillant sur des projets liés à la santé des femmes et à la justice sociale. La Ligue pourrait aussi l'aider à s'opposer aux lois discriminatoires en Italie.



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 Con-

tent 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.



Commandez Verne et Associés, 1913...

Couverture couleur, 328 pages noir et blanc.

Prix public : livre : 29,90€, pdf : 9,90€.



Sur la [boutique en ligne](#) de studio09 (pdf et papier, frais de port gratuits),