

JULES VERNE

**L'Ordre
des Etoiles
Libres**

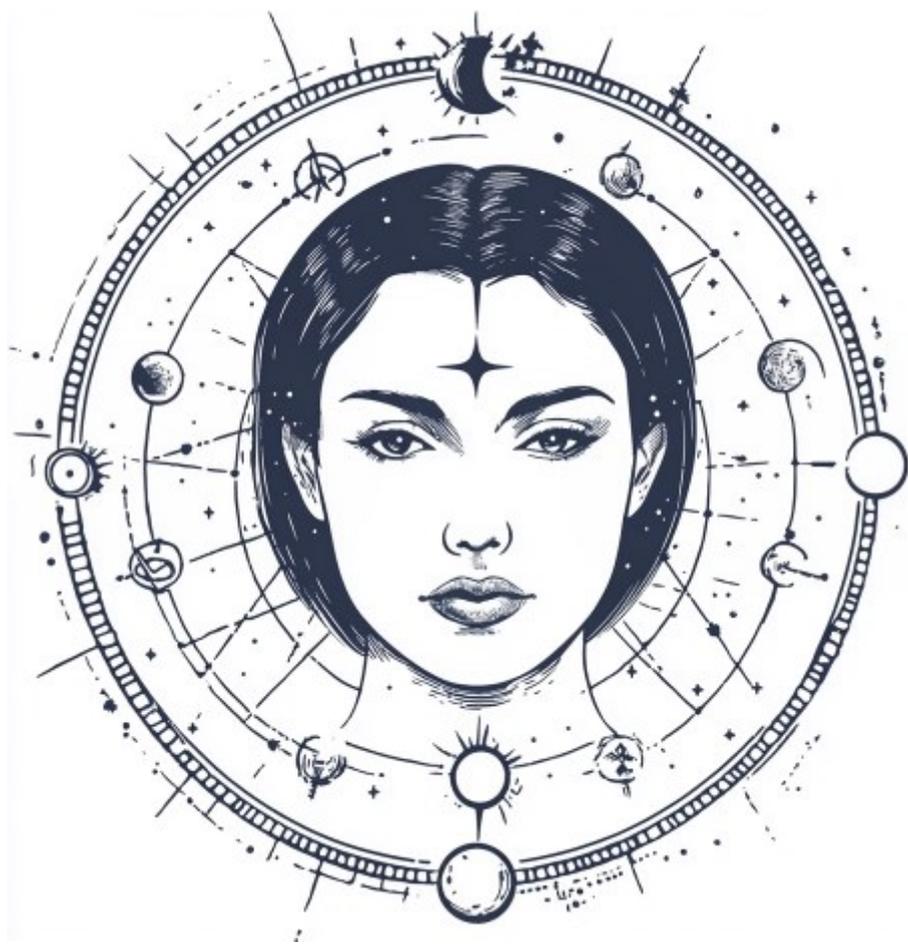
**VERNE
ET ASSOCIES
1913**

COLLECTION HETZEL

L'ORDRE DES ÉTOILES LIBRES

Une aide de jeu pour





L'Ordre des Étoiles Libres

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

L'Ordre des Étoiles Libres trouve ses racines au cœur du siècle des Lumières, une époque où la science, la raison, et l'esprit d'exploration étaient portés à leur zénith. Fondé en 1776 par un groupe de savantes et d'exploratrices avant-gardistes, l'Ordre naît du désir de transcender les limites imposées par une société qui réservait la quête du savoir et l'exploration des mystères du monde aux seuls hommes

LA FONDATION DE L'ORDRE DES ÉTOILES LIBRES : UN VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS

L'histoire de l'Ordre des Étoiles Libres est un témoignage de la quête humaine pour la connaissance, l'égalité, et l'exploration des mystères de l'univers.

L'Ordre des Étoiles Libres est né du mariage entre la science, la philosophie, et l'audace de l'exploration. Ses origines se perdent dans les brumes du 18^{ème} siècle, époque où les étoiles et la vapeur ont commencé à révéler leur pouvoir mystique et mécanique aux esprits les plus brillants de l'époque. Fondée par des femmes exceptionnelles, visionnaires et aventurières, l'Ordre a traversé les siècles, enrichi par les découvertes et les inventions qui ont repoussé les limites du possible.

LES PREMIERS PAS : LE CERCLE DES LUMIÈRES FÉMININES

L'Ordre débute sous le nom de Cercle des Lumières Féminines, un groupe de femmes brillantes issues de divers horizons scientifiques, philosophiques et littéraires. Parmi elles, Émilie du Châtelet, mathématicienne et physicienne française, et Maria Sibylla Merian, naturaliste et illustratrice allemande, se démarquent comme les premières dirigeantes du Cercle. Leur but : créer un espace secret où les femmes pourraient librement échanger leurs idées, mener des expériences, et élaborer des théories scientifiques qui défiaient les conventions de leur temps.

Leurs premières réunions se tiennent dans des lieux isolés, loin des regards de l'académie patriarcale. C'est dans ces refuges secrets, souvent situés dans des régions reculées comme les montagnes des Alpes ou les forêts d'Europe centrale, que l'Ordre

commence à tracer sa voie, loin des centres de pouvoir traditionnels.

Les fondatrices

Maria SIBYLLA MERIAN (1647-1717)

Maria Sibylla Merian, une naturaliste et illustratrice allemande, est la première à entendre l'appel des étoiles. À l'aube du 18^{ème} siècle, elle entreprend un voyage extraordinaire au Suriname à bord d'une frégate alimentée par une mystérieuse énergie tellurique, dérivée des cristaux rares qu'elle découvre dans les profondeurs de la jungle tropicale. Ses études sur les insectes et les plantes exotiques, couplées à ses talents pour les arts mécaniques, posent les fondations de l'Ordre des Étoiles Libres. Elle conçoit un atlas vivant, où chaque page recèle des mécanismes cachés permettant d'observer la faune et la flore en mouvement, une œuvre qui devient le premier artefact sacré de l'Ordre.



Émilie du CHÂTELET (1706-1749)



Le siècle suivant voit l'arrivée d'Émilie du Châtelet, brillante mathématicienne et physicienne française, qui découvre les secrets des forces invisibles régissant l'univers. Grâce à une machine à calculer alimentée par des orbes de lumière capturés au cœur des tempêtes, elle parvient à traduire les *Principia Mathematica* de Newton en codes binaires, préfigurant l'ère numérique. Dans les sous-sols de son château, elle développe des théories sur l'énergie cinétique appliquées à des moteurs à vapeur de nouvelle génération, capables de propulser des véhicules terrestres et aériens. Son laboratoire devient le premier siège de l'Ordre, où elle forme une élite de savantes et de mécaniques prêtes à repousser les frontières de la science.



LES DÉCOUVERTES ET L'EXPANSION : L'ÉVEIL DE LA SCIENCE

Au début du 19^{ème} siècle, l'Ordre adoptera le nom de L'Ordre des Étoiles Libres, en référence à leur quête de la connaissance pure et de l'exploration de l'univers. Ce changement de nom coïncide avec une période de découvertes scientifiques majeures. Inspirées par les travaux de pionnières comme Caroline Herschel en astronomie et Sophie Germain en mathématiques, les membres de l'Ordre commencent à développer des technologies novatrices.

Leurs travaux les mènent à l'exploration des étoiles et au développement de technologies avancées, telles que des observatoires mobiles montés sur des dirigeables, ou des machines capables de lire les signaux émis par les étoiles, transformant ces signaux en connaissances exploitables. L'Ordre établit également des alliances secrètes avec certains des plus grands esprits de l'époque, échangeant des idées avec des savants comme Michael Faraday ou Ada Lovelace, dont les travaux sur la machine analytique inspirent la création de dispositifs de calcul destinés à cartographier les cieux et à prédire les mouvements des corps célestes.

Caroline Herschel (1750-1848)

Au crépuscule du 18^{ème} siècle, Caroline Herschel, astronome allemande-britannique, scrute les cieux avec un télescope qu'elle a modifié pour capter non seulement la lumière, mais aussi les vibrations éthérées des étoiles. Elle découvre des comètes cachées derrière des nébuleuses impénétrables et développe une méthode pour tracer des cartes célestes en trois dimensions, projetant des hologrammes qui révèlent des routes interstellaires encore inexplorées. Caroline entraîne les membres de l'Ordre à naviguer dans l'espace à l'aide de dirigeables lunaires et de machines volantes légères, donnant naissance à un cercle de pionnières en astronomie et en exploration spatiale.



Sophie Germain (1776-1831)

Sophie Germain, mathématicienne française, explore les mystères de la géométrie et des nombres dans un monde où les équations peuvent être inscrites sur des surfaces flexibles, transformant les théories abstraites en objets concrets. Elle développe un dispositif qui matérialise les courbes



mathématiques en structures architecturales réelles, permettant de construire des ponts et des bâtiments défiant la gravité. Sophie utilise cette technologie pour fortifier les bases secrètes de l'Ordre, cachées dans des dimensions plissées du tissu de l'espace-temps, accessibles uniquement à celles qui connaissent le code géométrique. Son héritage réside dans la capacité de l'Ordre à manipuler la réalité même pour protéger ses secrets.

Maria Mitchell (1818-1889)

Maria Mitchell, astronome américaine, est la première à découvrir une comète grâce à un télescope compact capable de détecter les moindres fluctuations de la lumière céleste. Elle introduit au sein de l'Ordre des techniques d'observation avancées, utilisant des lunettes à quartz gravitationnel pour voir au-delà des confins du système solaire. Maria initie les membres de l'Ordre à l'art du calcul astronomique et à la cartographie stellaire interdimensionnelle, préparant ainsi l'organisation à l'exploration de mondes lointains et à la recherche de nouvelles sources d'énergie dans les cieux.



Ada Lovelace (1815-1852)

Ada Lovelace, la visionnaire du calcul mécanique, développe une machine analytique capable de prédire les mouvements des corps célestes et de résoudre des équations complexes en un clin d'œil. Cette machine, qu'elle nomme "Le Calculateur Étoilé", devient le cerveau central de l'Ordre, relié par un réseau de tubes pneumatiques et de fils d'éther aux bases dispersées à travers le monde. Ada entrevoit l'avenir où les machines et l'intelligence humaine travailleront de concert pour percer les mystères les plus profonds de l'univers. Son invention permet à l'Ordre de coordonner ses opérations avec une précision inégalée, préfigurant l'ère des réseaux mondiaux.



Mary Anning (1799-1847)

Mary Anning, paléontologue autodidacte, découvre des fossiles anciens contenant des traces d'énergie fossile, une source d'énergie encore inconnue. Elle développe une technique pour extraire cette énergie, qu'elle appelle "l'éther fossile", et l'utilise pour alimenter des machines de forage qui permettent à l'Ordre de creuser profondément dans la croûte terrestre à la recherche de connaissances perdues. Mary inspire la création d'un réseau souterrain de laboratoires et de bibliothèques secrètes où les membres de l'Ordre poursuivent leurs recherches en toute sécurité, loin des regards indiscrets.



Valérie de Gasparin (1813-1894)

À la fin du 19^{ème} siècle, Valérie de Gasparin, écrivaine et réformatrice sociale suisse, dote l'Ordre d'une dimension sociale et humanitaire. Elle conçoit des dispositifs portatifs permettant de transmettre des informations codées sur de grandes distances, aidant l'Ordre à organiser des mouvements sociaux et à protéger les droits des opprimés. Valérie met au point un système de communication basé sur des ondes de lumière invisible, capable de relier les différents cercles de l'Ordre à travers le monde, tout en déjouant les



systèmes de surveillance des régimes oppressifs. Sous sa direction, l'Ordre devient une force discrète mais puissante pour la justice sociale et l'émancipation des femmes.

LE SIÈCLE DES MACHINES ET DES MONDES OUBLIÉS

L'Ordre des Étoiles Libres atteint son apogée à la fin du 19^{ème} siècle, une époque où la science inspire à la fois crainte et admiration. Avec l'apparition des machines à vapeur et des premiers moteurs électriques, l'Ordre se dote de moyens techniques inédits pour mener ses recherches. Des rumeurs circulent sur des expéditions secrètes menées par l'Ordre dans les entrailles de la Terre, à la recherche de mondes oubliés, et dans les cieux, à bord de vaisseaux capables de frôler la Lune.

Ces expéditions, bien que souvent tenues secrètes, ont parfois des échos dans les récits populaires, alimentant les légendes sur des voyages extraordinaires et des découvertes impossibles. L'Ordre, tout en restant fidèle à ses principes de discrétion, commence à être perçu comme une organisation d'élite, capable d'accomplir des exploits que même les plus grands scientifiques de l'époque ne peuvent envisager.

LE PASSAGE AU 20ÈME SIÈCLE : ENTRE OMBRES ET LUMIÈRES

À l'aube du 20^{ème} siècle, l'Ordre fait face à de nouveaux défis. Si la science continue d'avancer à pas de géant, la montée des tensions politiques et des guerres mondiales impose à l'Ordre de se repositionner. Désormais, l'Ordre doit naviguer dans un

monde où la science peut être à la fois une source de progrès et de destruction. Les dirigeantes de l'Ordre, conscientes de cette dualité, redoublent d'efforts pour s'assurer que leurs découvertes soient utilisées pour le bien commun et non pour alimenter les conflits.

L'Ordre, tout en continuant ses recherches, renforce ses alliances et se montre plus vigilant quant à l'utilisation de ses inventions. Il noue des liens avec d'autres organisations secrètes, et établit des bases dans des lieux isolés, où les recherches peuvent se poursuivre en toute sécurité.

L'HÉRITAGE ET L'ESPRIT DE L'ORDRE

L'Ordre des Étoiles Libres est ainsi devenu un symbole de la quête inlassable de la connaissance, un phare pour celles qui cherchent à comprendre l'univers tout en naviguant entre les dangers de l'ère moderne.

L'Ordre des Étoiles Libres s'est construit au fil des siècles, nourri par les découvertes et les inventions de ses membres fondatrices. L'Ordre se distingue non seulement par sa quête de connaissance, mais aussi par sa capacité à transformer la réalité grâce à des technologies avancées et des idées révolutionnaires. Guidé par les étoiles et propulsé par des machines à vapeur aux capacités extraordinaires, l'Ordre poursuit sa mission : explorer les mystères de l'univers, protéger la liberté et l'égalité, et éclairer la voie vers un avenir plus juste et plus éclairé.

L'Ordre des Etoiles Libres

L'Ordre des Étoiles Libres est une organisation secrète et idéaliste, fondée par des femmes ayant échappé aux contraintes sociales de leur époque pour se dédier à l'avancement des sciences, des explorations, et de la pensée libre. Elles se considèrent comme des pionnières éclairant la voie vers un futur plus éclairé et équitable.

MOTIVATIONS ET OBJECTIFS

Exploration et découverte

L'Ordre se consacre à la découverte de nouveaux territoires, de connaissances scientifiques inédites, et à l'avancement de la pensée humaniste. Promotion de la Pensée Libre : Les membres de l'Ordre défendent la liberté d'expression, la laïcité, et l'indépendance intellectuelle contre toutes formes d'oppression.



Aide aux pionnières

L'Ordre soutient les femmes qui souhaitent s'aventurer dans des domaines traditionnellement réservés aux hommes, comme les sciences, l'exploration ou l'ingénierie.

STRUCTURE DE L'ORDRE

Le Conseil des Étoiles

L'Ordre est dirigé par un groupe restreint de membres, appelées le "Conseil des Étoiles". Ce conseil se compose des fondatrices (si elles sont encore vivantes) et des membres les plus respectées. Elles prennent les décisions stratégiques, choisissent les nouvelles recrues, et définissent les grandes orientations de l'Ordre.

Le Cercles d'Éclaireuses

L'Ordre est divisé en plusieurs "Cercles", chacun dédié à un domaine spécifique : exploration géographique, sciences naturelles, ingénierie, philosophie, etc. Chaque cercle est dirigé par une "Éclaireuse", une experte dans son domaine, qui coordonne les missions et les recherches.

Réseau de soutien

L'Ordre dispose d'un réseau de sympathisantes et de protectrices, souvent des femmes influentes qui, bien qu'elles ne soient pas membres actives, fournissent des ressources, des informations, et un soutien logistique à l'Ordre.



Astrala, la Citadelle des Étoiles

BASE D'OPÉRATIONS

Astrala, la Citadelle des Étoiles

L'Ordre des Étoiles Libres a établi sa base dans un lieu isolé et difficile d'accès, baptisé "Astrala". Située au sommet d'une montagne des Alpes suisses, cette base est à la fois un centre de recherche, un observatoire, et un refuge pour les membres. Elle est équipée de laboratoires, d'une bibliothèque vaste et spécialisée, et de technologies avancées pour l'époque, permettant aux membres de mener leurs recherches en toute tranquillité.

Les salles de Réflexion

Astrala abrite également des salles spéciales pour la méditation et la réflexion philosophique, où les membres peuvent se retirer pour approfondir leur pensée ou résoudre des dilemmes scientifiques et éthiques.

SYMBOLES ET TRADITIONS

Symbole de l'Étoile

L'Ordre utilise souvent plusieurs symboles : le plus ancien est une étoile à sept branches, chacune représentant un des domaines d'expertise (science, exploration, ingénierie, médecine, philosophie, arts, technologie).

Mais le plus courant est Une clef stylisée avec une étoile, symbolisant l'ouverture de nouveaux horizons et la déverrouillage des secrets de l'univers. La clef représente l'accès à des connaissances cachées.

Les membres portent souvent un pendentif ou un insigne arborant ces symboles.



Serment des Étoiles

Lorsqu'une nouvelle membre est initiée, elle prête le "Serment des Étoiles", un engagement solennel à poursuivre la connaissance, à protéger la liberté intellectuelle, et à soutenir les autres membres de l'Ordre.

Cérémonie des Étoiles Libres

Une fois par an, les membres de l'Ordre se réunissent pour une cérémonie secrète sous le ciel étoilé, où elles célèbrent les découvertes de l'année écoulée, discutent des défis à venir, et rendent hommage aux pionnières passées.

MISSIONS TYPIQUES

Expéditions secrètes

L'Ordre organise des expéditions vers des régions inexplorées ou dangereuses, à la recherche de nouvelles connaissances ou de découvertes qui pourraient changer le monde. Ces missions sont souvent menées en secret pour éviter l'ingérence des gouvernements ou des concurrents.

Développement de technologies

L'Ordre travaille sur le développement de technologies avancées, souvent en avance sur leur époque. Cela inclut des machines volantes, des dispositifs de communication à longue distance, ou des instruments scientifiques innovants.

Protection des savantes et inventrices

L'Ordre intervient pour protéger les femmes savantes ou inventrices menacées par des forces hostiles (comme des gouvernements, des entreprises, ou des sectes), leur offrant un refuge ou les aidant à poursuivre leurs travaux en sécurité.

ALLIANCES ET RIVALITÉS

L'Agence Verne et Associés vs L'Ordre des Étoiles Libres

L'Ordre des Étoiles Libres entretient une relation complexe avec Verne et Associés. Bien que partageant un certain nombre de valeurs, l'Ordre préfère rester en retrait, opérant de manière plus secrète et indépendante. Il peut y avoir des coopérations occasionnelles, surtout pour des missions d'exploration ou de développement technologique.

La Ligue des Gentes Dames Extraordinaires vs L'Ordre des Étoiles Libres

L'Ordre voit d'un bon œil les actions de la Ligue, en particulier en ce qui concerne l'émancipation des femmes. Cependant, elles estiment parfois que la Ligue se concentre trop sur des questions sociales au détriment de la poursuite pure de la connaissance.

L'Ordre des Étoiles Libres vs *Schultze Und Partner*

Cette organisation est l'une des principales menaces pour l'Ordre. Leur approche militariste et technocratique est diamétralement opposée aux idéaux humanistes de l'Ordre. Les membres de l'Ordre s'efforcent de déjouer les plans de *Schultze Und Partner*, en particulier lorsque ceux-ci menacent la liberté intellectuelle ou l'intégrité des découvertes scientifiques.

RELATIONS AVEC D'AUTRES ORGANISATIONS

La Ligue des Érinées

Bien que partageant des idéaux féministes, l'Ordre des Étoiles Libres se tient à distance des méthodes plus radicales de la Ligue des Érinées. Cependant, dans certaines situations critiques, les deux organisations pourraient coopérer, l'Ordre fournissant des technologies ou des connaissances pour soutenir les actions des Érinées, à condition que les objectifs soient conformes à leurs propres valeurs.

Les Héritières de Sappho

L'Ordre pourrait collaborer avec Les Héritières de Sappho sur des projets culturels et éducatifs, visant à promouvoir la pensée libre et l'émancipation intellectuelle. Les deux groupes pourraient organiser ensemble des événements, des conférences, ou des publications pour diffuser leurs idées.

L'Ordre des Étoiles Libres se distingue par son engagement envers la science, l'exploration, et la pensée libre, tout en opérant de manière discrète et indépendante. Leur base secrète, leur structure organisée, et leurs relations avec d'autres organisations les positionnent comme des acteurs clés dans l'univers de "Verne et Associés, 1913", capables de faire avancer la connaissance humaine tout en défendant farouchement la liberté intellectuelle.

LES FIGURES PRINCIPALES DE L'ORDRE DES ETOILES LIBRES

Hertha AYRTON

Profil : Ingénieure, mathématicienne, physicienne et suffragiste

Âge : 59 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Hertha Ayrton, née Phoebe Sarah Marks, est une pionnière dans les domaines de l'ingénierie et de la physique appliquée. Après avoir étudié à l'université de Cambridge, elle s'est spécialisée dans les mathématiques et l'ingénierie électrique, développant des inventions qui ont eu un impact



significatif sur l'industrie. Elle est surtout connue pour ses travaux sur l'arc électrique et les vagues de sable, pour lesquels elle a reçu plusieurs distinctions. En plus de ses contributions scientifiques, Hertha est également une militante engagée pour les droits des femmes, soutenant activement le mouvement des suffragettes au Royaume-Uni.

Engagement au sein de l'Ordre : En tant que membre influente de l'Ordre des Étoiles Libres, Hertha Ayrton dirige le cercle de l'ingénierie et de la physique appliquée. Elle supervise des projets de recherche avancés, notamment le développement de dispositifs électriques et d'instruments scientifiques novateurs. Ses inventions sont non seulement utilisées pour des applications pratiques, mais servent également à soutenir les missions secrètes de l'Ordre. Son engagement pour l'émancipation des femmes et son dévouement à l'avancement des sciences font d'elle un pilier central de l'Ordre.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Hertha est respectée pour son expertise technique et son esprit analytique. Son approche méthodique et son dévouement sans faille à la science la rendent indispensable au sein de l'Ordre.

Cependant, son franc-parler et son perfectionnisme peuvent parfois la mettre en désaccord avec des membres plus idéalistes ou artistiques. Malgré cela, elle est admirée pour son engagement à la fois pour les droits des femmes et pour l'avancement de la connaissance.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D (Discrétion 3D) ; VIGUEUR : 3D (Résistance : 4D) ; SAVOIR : 5D (Culture Générale : 5D, Ingénierie : 6D) ; TECHNIQUE : 4D (Armement : 3D, Mécanique : 5D) ; PERCEPTION : 3D (Rechercher : 4D) ; CHARISME : 3D (Volonté : 4D)

Traits : Conviction (2), Discipline (1)

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 1 ; PP : 5.



Hélène DUTRIEU

Profil : Aviatrice et cycliste

Âge : 36 ans

Nationalité : Belge

Présentation : Hélène Dutrieu est une figure emblématique de l'aviation et du cyclisme en Europe. Connue pour son courage et son audace, elle a été la première femme à remporter un vol de longue durée en avion en 1911, établissant ainsi plusieurs records dans le domaine de l'aviation. Avant de devenir aviatrice, Hélène était une cycliste de renom, remportant des compétitions internationales. Sa transition vers l'aviation a marqué une étape importante dans sa carrière, la propulsant au rang de pionnière dans un domaine dominé par les hommes.



Engagement au sein de l'Ordre : Hélène Dutrieu, avec son expérience unique en aviation, est une membre précieuse de l'Ordre des Étoiles Libres. Elle dirige le cercle des explorations aériennes, organisant des missions de reconnaissance, d'exploration, et de transport rapide pour l'Ordre. Son expertise en vol, combinée à son esprit d'aventure, la pousse à toujours repousser les limites de ce qui est possible. Elle est également impliquée dans le développement de nouvelles technologies aériennes, cherchant à améliorer les capacités des avions pour des missions plus complexes et dangereuses.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Hélène est admirée pour son courage, son audace, et son esprit de pionnière. Son succès dans des domaines autrefois fermés aux femmes inspire les autres membres de l'Ordre. Elle entretient des relations amicales avec les membres impliquées dans la technologie et l'ingénierie, partageant avec elles sa passion pour l'innovation. Cependant, son approche parfois téméraire peut être source de tension avec des membres plus prudentes ou stratégiques.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 4D (Acrobatie : 5D, Esquive : 5D) ; VIGUEUR : 3D+1 (Résistance : 4D, Course : 4D) ; SAVOIR : 3D (Culture Générale : 4D, Ingénierie : 4D) ; TECHNIQUE : 4D (Aérodynes : 6D, Automobiles : 4D) ;

PERCEPTION : 3D+2 (Orientation : 4D) ; CHARISME : 3D+1 (Volonté : 4D)

Traits : Ambidextre (3), Conviction (1)

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



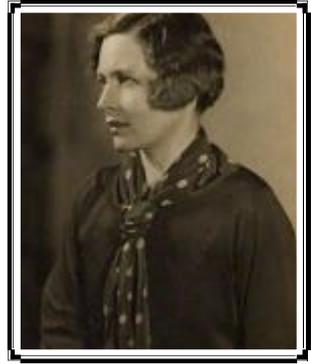
Hilda MATHESON

Profil : Pionnière des communications, ancienne membre du MI5, secrétaire de Lady Astor, et experte en stratégie de diffusion.

Âge : 25 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Hilda Matheson est une femme d'exception, dotée d'une intelligence vive et d'une grande adaptabilité. Avant de devenir une figure majeure dans les communications, elle a travaillé comme secrétaire de la première femme députée britannique, Lady Nancy Astor, et a également été employée au MI5 pendant la Première Guerre mondiale. Son expérience dans ces rôles a aiguisé ses compétences en organisation, en analyse stratégique, et en communication discrète, des qualités qui la rendent particulièrement précieuse dans le contexte tumultueux de l'époque. Elle a une compréhension profonde de l'importance de l'information et de la manière de l'utiliser pour influencer les événements.



Engagement au sein de l'Ordre : Au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, Hilda Matheson est responsable du cercle des communications. Elle exploite son expérience dans le renseignement et la stratégie pour développer des réseaux de communication efficaces, permettant à l'Ordre de coordonner ses activités à travers le monde. Sous sa direction, le cercle explore également les moyens de disséminer des idées progressistes, d'influencer l'opinion publique et de contrecarrer les propagandes adverses. Hilda travaille sur le développement de nouvelles technologies de radiodiffusion et de télécommunications, essentielles pour maintenir l'efficacité et la discrétion des opérations de l'Ordre.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Hilda est respectée pour son pragmatisme et son esprit stratégique. Ses méthodes, parfois pragmatiques et axées sur les résultats, peuvent la rendre plus réservée dans les débats théoriques, mais elle est reconnue pour son efficacité à mettre en œuvre des solutions concrètes. Elle entretient des relations professionnelles solides avec les autres membres, en particulier celles qui travaillent sur la technologie et l'ingénierie, partageant avec elles

un engagement pour l'innovation. Son expérience au MI5 ajoute une couche de mystère à sa personnalité, ce qui peut susciter la curiosité ou la méfiance de certains membres.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D+2 (Discrétion : 3D) ; VIGUEUR : 2D+1 (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 4D (Culture Générale : 5D, Langues : 4D) ; TECHNIQUE : 4D (Mécanique : 4D) ; PERCEPTION : 3D+2 (Enquête : 4D) ; CHARISME : 4D (Commander : 5D, Rhétorique : 4D)

Traits : Stratège (2), Discipline (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Le MI5, officiellement connu sous le nom de Security Service, est l'agence britannique de renseignement intérieur.

Origine et Contexte Historique

Le MI5 a été fondé en 1909, principalement en réponse aux craintes d'espionnage allemand. La montée des tensions internationales en Europe, en particulier la rivalité entre l'Allemagne et la Grande-Bretagne, a conduit les autorités britanniques à renforcer leurs capacités de renseignement.

Rôle et Missions

En 1913, le MI5 est encore une organisation relativement jeune, mais il joue déjà un rôle crucial dans la défense du Royaume-Uni contre les menaces d'espionnage étranger, principalement allemand. Ses missions incluent :

Contre-espionnage : Le MI5 est chargé de détecter et de neutraliser les espions étrangers opérant sur le sol britannique. Cela inclut la surveillance des diplomates et des immigrants allemands, ainsi que la collecte d'informations sur les activités suspectes liées à des organisations ou des individus pro-allemands.

Sécurité intérieure : Le MI5 surveille également les activités politiques internes qui pourraient constituer une menace pour la sécurité de l'État, comme les mouvements révolutionnaires ou les groupes anarchistes. À cette époque, les services de sécurité britanniques se méfient particulièrement des idées socialistes et anarchistes qui pourraient déstabiliser le Royaume-Uni.

Protection des infrastructures : Le MI5 est impliqué dans la protection des infrastructures vitales, comme les ports, les chemins de fer, et les réseaux de communication, contre des sabotages potentiels. Ces infrastructures sont cruciales pour le commerce et la défense, particulièrement en vue de la menace croissante de guerre en Europe.

Collaboration avec d'autres agences : Le MI5 collabore étroitement avec d'autres branches du gouvernement britannique, notamment avec la Special Branch de la police métropolitaine, qui est chargée de surveiller les activités politiques et subversives. Le MI5 commence également à établir des relations avec d'autres services de renseignement à l'étranger, notamment les services de renseignement français et russes.

Organisation et commandement

En 1913, le MI5 est dirigé par **Vernon Kell**, qui joue un rôle déterminant dans l'organisation et le développement du service. Kell, un ancien officier de l'armée, est connu pour sa discrétion et son efficacité. Sous sa direction, le MI5 reste une petite organisation, mais très efficace, avec un effectif limité mais dédié à la surveillance et à la collecte



Amalie Emmy NOETHER

Profil : Mathématicienne allemande, pionnière en algèbre abstraite et en physique théorique

Âge : 31 ans

Nationalité : Allemande

Présentation : Emmy Noether est une mathématicienne allemande dont les contributions à l'algèbre abstraite et à la physique théorique ont profondément influencé ces disciplines. En dépit des obstacles qu'elle a rencontrés en tant que femme dans le milieu universitaire, elle a persisté et est devenue l'une des figures les plus respectées dans son domaine.

Son théorème, connu sous le nom de théorème de Noether, est considéré comme une percée majeure en physique théorique, liant les symétries dans la nature aux lois de conservation. Emmy est également une enseignante dévouée, formant de nombreux étudiants en mathématiques et en physique.

Engagement au sein de l'Ordre : Au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, Emmy Noether est à la tête du cercle des mathématiques et de la physique théorique. Elle travaille sur des recherches avancées qui repoussent les limites de la compréhension humaine des structures mathématiques et des lois physiques. Son approche abstraite et rigoureuse inspire les autres membres à explorer des concepts complexes avec une profondeur intellectuelle sans précédent. Elle est également une mentor pour les jeunes femmes scientifiques de l'Ordre, partageant ses connaissances et son expérience pour les aider à développer leurs compétences.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Emmy est respectée pour son intelligence exceptionnelle et sa capacité à résoudre des problèmes mathématiques complexes. Bien que son style de travail intensément théorique puisse sembler distant ou abstrait pour certains membres plus pratiques, elle est admirée pour sa capacité à rendre compréhensibles des concepts difficiles. Sa modestie et son dévouement à la science la rendent accessible et aimée par ses collègues, en particulier celles qui



cherchent à approfondir leurs connaissances en mathématiques et en physique.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D (Discrétion : 3D) ; VIGUEUR : 2D+1 (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 5D+2 (Culture Générale : 6D, Ingénierie : 6D); TECHNIQUE : 3D+2 (Mécanique : 4D, Vapeurs : 4D) ; PERCEPTION : 3D (Rechercher : 4D) ; CHARISME : 3D (Volonté : 4D)

Traits : Génie Mathématique (3), Conviction (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Emmy Noether, en tant que leader du cercle des mathématiques et de la physique théorique au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, joue un rôle crucial dans l'avancement de la compréhension des lois fondamentales de l'univers. Sa passion pour les mathématiques et son engagement envers l'enseignement font d'elle une figure inspirante, dont les recherches et les théories influencent non seulement l'Ordre, mais aussi l'avenir des sciences dans l'univers de "Verne et Associés, 1913".

Gertrude STEIN

Profil : Écrivaine, poétesse, mécène et figure centrale du modernisme littéraire

Âge : 39 ans

Nationalité : Américaine, vivant à Paris

Présentation : Gertrude Stein est une figure incontournable de la scène littéraire et artistique parisienne du début du 20^e siècle. Née aux États-Unis, elle a déménagé à Paris en 1903, où elle a rapidement établi son salon littéraire, qui est devenu un point de rencontre pour les artistes et écrivains les plus avant-gardistes de l'époque.

Connue pour son style d'écriture expérimental et ses idées progressistes, elle a soutenu de nombreux artistes tels que Picasso, Matisse, et Hemingway. Gertrude est également une ardente défenseuse de la liberté artistique et intellectuelle, et elle voit dans l'art un moyen de changer les perceptions et de défier les conventions sociales.

Engagement au sein de l'Ordre : Au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, Gertrude Stein dirige le cercle des arts et de la philosophie. Elle utilise son influence dans le monde de l'art et de la littérature pour promouvoir les idéaux de l'Ordre et pour diffuser des idées progressistes et avant-gardistes. Son salon à Paris sert de couverture pour les réunions secrètes des membres de l'Ordre, où se discutent non seulement des sujets artistiques, mais aussi des stratégies pour influencer l'opinion publique et soutenir les révolutions intellectuelles. Gertrude encourage également les autres membres à explorer des formes d'expression non conventionnelles, les aidant à repousser les limites de la créativité.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Gertrude Stein est une figure centrale au sein de l'Ordre, respectée pour son esprit innovant et son approche non conformiste. Elle entretient des relations étroites avec d'autres membres artistiques et philosophiques, partageant avec elles une vision commune d'un monde où l'art et la pensée libre sont au service de l'émancipation humaine. Sa personnalité forte et son



sens de l'humour en font également une compagnie agréable et stimulante, bien que son style parfois abrupt puisse désarçonner ceux qui ne sont pas habitués à son franc-parler.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D+1 (Prestidigitation : 3D) ; VIGUEUR : 2D (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 4D (Culture Générale : 5D, Langues : 4D+1) ; TECHNIQUE : 3D (Pratiques Artistiques : 5D) ; PERCEPTION : 3D+2 (Enquête : 4D) ; CHARISME : 4D (Commander : 4D+1, Rhétorique : 5D)

Traits : Mécène (2), Innovatrice Littéraire (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Gertrude Stein, en tant que chef du cercle des arts et de la philosophie de l'Ordre des Étoiles Libres, apporte une perspective unique et audacieuse à l'organisation. Son salon littéraire à Paris devient un centre névralgique pour l'Ordre, où les idées novatrices sont non seulement discutées, mais aussi mises en pratique pour influencer la culture et la société. Son engagement envers la liberté artistique et intellectuelle fait d'elle une alliée précieuse dans la mission de l'Ordre pour un avenir plus éclairé.

Lise MEITNER

Profil : Physicienne autrichienne-suédoise, co-découvreuse de la fission nucléaire

Âge : 35 ans

Nationalité : Autrichienne



Présentation : Lise Meitner est une physicienne de premier plan dont les travaux en physique nucléaire et en radioactivité ont ouvert de nouvelles perspectives scientifiques. Elle a contribué de manière significative à la découverte de la fission nucléaire et est connue pour son intégrité et son engagement envers la science. Son expertise en physique et chimie la place au cœur des recherches sur les applications de l'énergie nucléaire.

Engagement au sein de l'Ordre : Au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, Lise Meitner dirige le cercle de la physique nucléaire et des sciences de l'énergie. Elle mène des recherches avancées sur les propriétés de la matière et les applications potentielles de l'énergie nucléaire. Lise est également un mentor pour les jeunes physiciennes de l'Ordre, les encourageant à poursuivre des carrières dans les sciences malgré les obstacles sociaux.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Lise est respectée pour son intelligence et son intégrité scientifique. Elle est une collaboratrice précieuse, bien que son engagement intense pour la science puisse parfois la rendre distante ou absente dans les débats plus politiques ou philosophiques de l'Ordre. Elle entretient des relations étroites avec d'autres membres du cercle scientifique.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D+1 (Discrétion : 3D) ; VIGUEUR : 3D (Résistance : 4D) ; SAVOIR : 5D (Culture générale : 6D, Ingénierie : 5D+2) ; TECHNIQUE : 4D (Mécanique : 4D+1, Armements : 4D+1) ; PERCEPTION : 3D+2 (Rechercher : 4D+1, Enquête : 4D) ; CHARISME : 3D (Rhétorique : 4D, Volonté : 4D)

Traits : Scientifique de génie (3), Éthique Inflexible (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Lise Meitner, en tant que leader du cercle de la physique nucléaire au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, joue un rôle crucial dans l'exploration des nouvelles frontières de

la science. Sa recherche sur l'énergie nucléaire et ses implications potentielles font d'elle une figure centrale dans les efforts de l'Ordre pour comprendre et exploiter les forces fondamentales de l'univers, tout en s'assurant que ces connaissances soient utilisées pour le bien de l'humanité.

Bertha BENZ

Profil : Pionnière de l'automobile, première personne à effectuer un long trajet en voiture

Âge : 64 ans

Nationalité : Allemande

Présentation : Bertha Benz est une figure emblématique de l'industrie automobile. Épouse de Carl Benz, l'inventeur de la première automobile, elle est surtout connue pour avoir effectué un voyage de 106 kilomètres en 1888 pour démontrer la viabilité de l'automobile. Cette démonstration a été un succès retentissant et a marqué un tournant dans l'adoption des véhicules à moteur. Innovatrice et déterminée, Bertha a toujours soutenu son mari dans ses inventions, tout en jouant un rôle crucial dans les premières années de l'industrie automobile.



Engagement au sein de l'Ordre : Au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, Bertha Benz dirige le cercle des transports et des innovations mécaniques. Elle apporte son expertise sur les véhicules terrestres et leur potentiel pour l'exploration. Elle est impliquée dans le développement de nouvelles technologies pour améliorer les moyens de transport, facilitant ainsi les missions de l'Ordre à travers le monde.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Bertha est respectée pour son expérience et son esprit pratique. Son rôle de pionnière dans l'industrie automobile inspire les autres membres, en particulier celles qui sont impliquées dans les innovations technologiques. Elle entretient des relations cordiales avec les membres du cercle scientifique et ingénierie, partageant avec elles ses connaissances techniques et son pragmatisme.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D+1 (Lancer : 3D) ; VIGUEUR : 3D (Puissance : 4D, Résistance : 4D) ; SAVOIR : 4D (Ingénierie : 5D, Culture générale : 4D+1) ; TECHNIQUE : 4D (Automobiles : 6D, Mécanique : 5D) ; PERCEPTION : 3D (Orientation : 4D) ; CHARISME : 3D (Volonté : 4D)

Traits : Conviction (2), Discipline (1)

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 1 ; PP : 5.

Maria MONTESSORI

Profil : Médecin et pédagogue italienne, fondatrice de la méthode Montessori

Âge : 43 ans

Nationalité : Italienne

Présentation : Maria Montessori est une pédagogue et médecin italienne, mondialement reconnue pour avoir développé une approche éducative révolutionnaire basée sur l'autonomie, la liberté avec des limites, et le respect du développement naturel des enfants. Formée à la médecine, elle a été la première femme à obtenir un diplôme de médecine en Italie. Son travail dans les écoles expérimentales de Rome a prouvé l'efficacité de ses méthodes, qui se sont rapidement répandues à travers le monde.



Engagement au sein de l'Ordre : Au sein de l'Ordre des Étoiles Libres, Maria Montessori dirige un cercle dédié à l'éducation et à la diffusion des connaissances. Elle est chargée de développer des méthodes innovantes pour former la prochaine génération de penseurs, d'explorateurs, et de scientifiques. Son approche éducative est utilisée pour renforcer l'autonomie et la créativité des jeunes membres et sympathisants de l'Ordre.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Maria est respectée pour son approche scientifique de l'éducation et son engagement envers l'autonomie individuelle. Elle travaille en étroite collaboration avec les membres du cercle scientifique et philosophique, utilisant ses connaissances pour aider à formuler des méthodes d'apprentissage qui favorisent la pensée critique et l'innovation.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D (Prestidigitation : 3D) ; VIGUEUR : 2D+1 (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 5D (Médecine : 5D+1, Culture générale : 5D+2, Langues : 5D+1) ; TECHNIQUE : 3D+2 (Mécanique : 4D) ; PERCEPTION : 4D (Enquête : 4D+1) ; CHARISME : 4D (Commander : 5D, Rhétorique : 4D+2)

Traits : Innovatrice Éducative (3), Conviction (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Alice GUY-BLACHÉ

Profil : Première réalisatrice et productrice de films au monde

Âge : 40 ans

Nationalité : Française

Présentation : Alice Guy-Blaché est une pionnière du cinéma, ayant réalisé et produit des centaines de films à une époque où l'industrie cinématographique en était encore à ses balbutiements. Elle a travaillé pour Gaumont en France avant de fonder sa propre société de production aux États-Unis. Alice a expérimenté avec de nombreuses techniques cinématographiques et a été l'une des premières à reconnaître le potentiel du cinéma comme un médium artistique et éducatif.



Engagement au sein de l'Ordre : Alice Guy-Blaché est à la tête du cercle des arts visuels et de la communication au sein de l'Ordre. Elle utilise le cinéma pour diffuser les idées progressistes de l'Ordre, documenter les expéditions, et sensibiliser le public aux causes soutenues par l'Ordre. Elle est également impliquée dans la production de films éducatifs et inspirants pour renforcer l'influence culturelle de l'Ordre.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Alice entretient des relations étroites avec les membres du cercle artistique et philosophique, partageant sa passion pour l'innovation et la communication visuelle. Son expérience en tant que réalisatrice et productrice fait d'elle une figure respectée, capable de transformer des concepts complexes en récits captivants et accessibles.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D+2 (Prestidigitation : 3D) ; VIGUEUR : 2D+1 (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 4D (Culture générale : 5D, Langues : 4D+2) ; TECHNIQUE : 4D (Pratiques artistiques : 5D, Mécanique : 4D+1) ; PERCEPTION : 3D+2 (Rechercher : 4D) ; CHARISME : 4D (Rhétorique : 5D, Commander : 4D+2)

Traits : Pionnière du Cinéma (3), Innovatrice (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Bessie COLEMAN

Profil : Aviatrice pionnière afro-américaine

Âge : 21 ans

Nationalité : Américaine

Présentation : Bessie Coleman est une jeune aviatrice afro-américaine déterminée à surmonter les obstacles raciaux et de genre pour réaliser son rêve de voler. En raison des barrières aux États-Unis, elle a voyagé en France pour obtenir sa licence de pilote, devenant ainsi la première femme afro-américaine à être pilote certifiée. Son audace et sa passion pour l'aviation en font une figure inspirante, même à un jeune âge.



Engagement au sein de l'Ordre : Bessie Coleman rejoint l'Ordre des Étoiles Libres en tant qu'aviatrice et exploratrice. Elle participe à des missions aériennes de reconnaissance et d'exploration, utilisant ses compétences en pilotage pour aider l'Ordre à atteindre des endroits inaccessibles par d'autres moyens. Sa jeunesse et son énergie apportent une nouvelle dynamique à l'Ordre, et elle est particulièrement impliquée dans les missions qui nécessitent de la bravoure et de la précision.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Bessie est admirée pour son courage et sa détermination à réussir dans un domaine dominé par les hommes. Bien qu'elle soit plus jeune que la plupart des membres, elle est respectée pour ses compétences et son dévouement. Elle entretient des relations étroites avec les autres aviatrices et innovatrices techniques de l'Ordre, partageant son enthousiasme pour l'aviation et l'exploration.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 4D (Acrobatie : 5D, Esquive : 5D) ; VIGUEUR : 3D+1 (Course : 4D, Résistance : 4D) ; SAVOIR : 3D (Culture générale : 4D) ; TECHNIQUE : 4D (Aérodynes : 6D, Mécanique : 4D+1) ; PERCEPTION : 3D+2 (Orientation : 4D) ; CHARISME : 3D+1 (Volonté : 4D)

Traits : Pionnière de l'Aviation (3), Conviction (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Elizabeth GARRETT ANDERSON

Profil : Première femme médecin en Grande-Bretagne

Âge : 77 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Elizabeth Garrett Anderson est une pionnière de la médecine et une militante pour les droits des femmes. Première femme à obtenir un diplôme de médecin en Grande-Bretagne, elle a consacré sa vie à ouvrir la voie à d'autres femmes dans le domaine médical. En plus de son travail en tant que médecin, elle a cofondé l'École de médecine pour femmes de Londres, un établissement essentiel pour la formation des femmes médecins.



Engagement au sein de l'Ordre : Elizabeth Garrett Anderson dirige le cercle médical de l'Ordre des Étoiles Libres. Elle supervise les recherches médicales avancées et forme les jeunes femmes dans le domaine médical. Elle est également impliquée dans le développement de nouvelles techniques de soin pour soutenir les missions de l'Ordre qui nécessitent des compétences médicales, en particulier dans les zones reculées ou dangereuses.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Elizabeth est respectée pour son expérience et son engagement indéfectible envers la santé des femmes. En tant que mentor, elle forme et guide les futures générations de femmes médecins, leur inculquant des compétences médicales avancées et une forte éthique de travail. Elle entretient des relations étroites avec les membres impliquées dans les sciences, en particulier celles qui partagent son intérêt pour l'innovation médicale.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D (Discrétion : 3D), VIGUEUR : 2D+1 (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 5D (Médecine : 6D) ; TECHNIQUE : 4D ; PERCEPTION : 3D+2 (Rechercher : 4D) ; CHARISME : 4D (Commander : 5D)

Traits : Médecin Pionnière (3), Conviction (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

Beatrix POTTER

Profil : Écrivaine, illustratrice, et naturaliste britannique

Âge : 47 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Beatrix Potter est une écrivaine et illustratrice britannique, célèbre pour ses livres pour enfants tels que "Peter Rabbit". Passionnée de nature, elle a également été une naturaliste dévouée, contribuant à la conservation de la nature et à l'étude des champignons. Ses œuvres, tout en étant divertissantes, ont aussi sensibilisé ses lecteurs à l'importance de la nature.



Engagement au sein de l'Ordre : Beatrix Potter est impliquée dans le cercle des sciences naturelles et des arts au sein de l'Ordre. Elle utilise ses talents artistiques pour documenter les découvertes de l'Ordre, en créant des illustrations et des récits captivants pour sensibiliser le public aux causes écologiques. Elle contribue également à la conservation des espaces naturels, un enjeu crucial pour l'Ordre.

Relations avec les autres membres de l'Ordre : Beatrix entretient des relations amicales avec les membres du cercle scientifique et artistique. Son approche créative et sa passion pour la nature en font une alliée précieuse pour les projets de conservation et d'éducation environnementale de l'Ordre. Ses talents d'illustratrice sont largement appréciés, et elle collabore souvent avec d'autres membres pour créer des œuvres qui inspirent et éduquent.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D+1 (Prestidigitation : 3D) ; VIGUEUR : 2D (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 4D (Culture générale : 5D) ; TECHNIQUE : 4D (Pratiques artistiques : 6D) ; PERCEPTION : 3D+2 (Rechercher : 4D) ; CHARISME : 4D

Traits : Naturaliste et Artiste (3), Conviction (1)

Niveaux de blessure : 5 ; PD : 1 ; PP : 5.

QUELQUES AUTRES PERSONNAGES NOTABLES

Marie STOPES

Profil : Paléobotaniste et pionnière du contrôle des naissances britannique

Âge : 33 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Marie Stopes est une scientifique britannique renommée pour ses recherches en paléobotanique. Spécialisée dans l'étude des plantes fossiles, elle a publié plusieurs travaux académiques qui ont contribué à la compréhension des premières formes de vie végétale sur Terre. Elle commence également à s'intéresser à des questions de santé reproductive. Marie est une figure complexe, dont les idées sur la science et la société commencent à susciter des débats.



Rôle et Relations avec l'Ordre des

Étoiles Libres : Marie Stopes n'est pas encore membre de l'Ordre des Étoiles Libres, mais elle exprime un vif intérêt pour rejoindre l'organisation. Elle est perçue comme une alliée potentielle, mais ses idées controversées, notamment sur l'eugénisme et le contrôle des naissances, rendent son intégration incertaine. Certains membres de l'Ordre voient en elle une scientifique visionnaire, capable d'apporter des contributions précieuses dans le domaine de la biologie et des sciences naturelles. D'autres, cependant, s'inquiètent de ses positions éthiques, qui pourraient entrer en conflit avec les valeurs humanistes de l'Ordre.

Marie est donc en quelque sorte une postulante, observée de près par l'Ordre, qui hésite à l'accepter pleinement dans ses rangs. Elle participe occasionnellement à des réunions et contribue à certains projets de recherche, mais son statut reste ambigu. Elle pourrait devenir une alliée précieuse ou, à l'inverse, se tourner vers des organisations plus en phase avec ses idées.

Ambiguïté et potentiel antagoniste : Le caractère trouble de Marie Stopes en fait un personnage complexe, dont les motivations ne sont pas toujours claires. Elle est fascinée par le pouvoir que la science peut exercer sur la société et commence à

explorer des idées sur la manière dont les découvertes scientifiques pourraient être utilisées pour "améliorer" l'humanité. Ses positions sur l'eugénisme, en particulier, la rapprochent dangereusement des idéaux de *Schultze Und Partner*, connue pour ses projets technologiques et scientifiques sans scrupules, souvent motivés par des objectifs de domination et de contrôle social.

Marie pourrait ainsi être approchée par *Schultze Und Partner*, qui voient en elle une alliée potentielle pour leurs propres desseins. Si elle devait être rejetée par l'Ordre des Étoiles Libres, elle pourrait devenir une antagoniste redoutable, utilisant ses connaissances en biologie et en technologie pour soutenir les projets les plus sombres de *Schultze Und Partner*. Cette ambiguïté fait d'elle un personnage pivot, capable d'influencer le cours des événements selon les alliances qu'elle choisit.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D (Prestidigitation : 3D) ; VIGUEUR : 2D+1 (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 5D ; TECHNIQUE : 3D+2 ; PERCEPTION : 3D+2 (Rechercher : 4D) ; CHARISME : 3D (Rhétorique : 4D)

Traits : Innovatrice Scientifique (2), Conviction (2)

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 1 ; PP : 5.

Harriet QUIMBY (Alias "Purple Arrow")

Profil : Aviatrice, journaliste, et espionne, membre de la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires

Âge : 38 ans

Nationalité : Américaine

Présentation : Harriet Quimby, la célèbre aviatrice américaine, est officiellement morte dans un tragique accident en 1912. Cependant, la vérité est bien plus intrigante. Survivante du crash, elle a soudoyé les secouristes pour qu'ils confirment sa mort, utilisant ses bijoux porte-bonheur pour financer sa disparition. Désormais connue sous le nom de code "*Purple Arrow*", elle a rejoint la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires, un groupe de femmes audacieuses et influentes luttant pour des causes féministes et humanitaires à travers le monde. Son rôle au sein de la Ligue lui permet de continuer à voler, tout en menant des missions secrètes qui exploitent son expertise en aviation et en espionnage.

Rôle au sein de la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires : Sous sa nouvelle identité, *Purple Arrow*, Harriet Quimby devient une figure clé de la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires. Elle est chargée de missions de reconnaissance aérienne, de transport discret, et d'espionnage. Utilisant son habileté au pilotage et son charme pour infiltrer des cercles restreints, elle recueille des informations cruciales et exécute des missions délicates nécessitant discrétion et précision. Son expérience de journaliste lui permet également de manipuler les médias pour couvrir les opérations de la Ligue, diffusant de fausses informations pour protéger les activités de ses camarades.

Relations avec les autres membres de la Ligue : Harriet est très respectée au sein de la Ligue pour son courage et son ingéniosité. Bien que ses origines américaines et son passé en tant que célébrité puissent parfois susciter des jalousies ou des tensions, elle est avant tout considérée comme une alliée fiable et déterminée. Ses relations avec les autres membres sont basées sur la confiance et l'admiration, surtout lorsqu'elle utilise ses compétences pour sauver des situations apparemment désespérées.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 4D (Acrobatie : 5D, Esquive : 4D+2) ; VIGUEUR : 3D+2 (Résistance : 4D) ; SAVOIR : 3D+1 (Culture générale : 4D) ;



TECHNIQUE : 4D (Aérodynes : 6D) ; PERCEPTION : 4D (Orientation : 5D) ;
CHARISME : 4D (Rhétorique : 4D+1, Volonté : 5D)

Traits : Pionnière de l'Aviation (3) , Identité Secrète (2).

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

Harriet Quimby, alias "Purple Arrow", continue ses exploits comme une agente redoutable de la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires. Son passé d'aviatrice et de journaliste, combiné à son habileté à se faire passer pour morte, la rend idéale pour les missions les plus périlleuses et secrètes, contribuant à la lutte pour les droits des femmes et contre les ennemis de la Ligue.

Lady Astor (Nancy Witcher Langhorne Astor)

Profil : Aristocrate, et réformatrice sociale

Âge : 34 ans

Nationalité : Britannique (née américaine)

Présentation : Lady Astor est une femme de la haute société britannique, connue pour son esprit vif, son franc-parler, et son engagement dans les réformes sociales. En 1913, elle est une figure influente dans les cercles aristocratiques et politiques. Ses convictions, bien que parfois controversées, en font une voix puissante pour les causes qui lui tiennent à cœur, notamment la tempérance et les droits des femmes.



Rôle potentiel : Lady Astor joue le rôle d'une alliée politique importante, utilisant son influence pour faire avancer des causes sociales ou pour faciliter les opérations de l'Ordre des Étoiles Libres ou d'autres organisations. Cependant elle pourrait également être une figure antagoniste, cherchant à imposer ses propres idéaux moraux, qui pourraient entrer en conflit avec les objectifs des autres factions.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION : 2D (Esquive : 3D) ; VIGUEUR : 2D (Résistance : 3D) ; SAVOIR : 4D (Culture générale : 5D) ; TECHNIQUE : 2D+1 ; PERCEPTION : 3D+2 (Enquête : 4D) ; CHARISME : 5D (Rhétorique : 6D)

Traits : Autorité (3), Conviction (2), Richesse (2).

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 1 ; PP : 5.

Vernon KELL

Profil : Officier de l'armée britannique et premier directeur du MI5 (Security Service)

Âge : 40 ans

Nationalité : Britannique

Présentation : Vernon Kell est une figure centrale du renseignement britannique, ayant fondé et dirigé le MI5 dès sa création en 1909. Officier de carrière, il a servi dans l'armée britannique avant de se voir confier la responsabilité de mettre en place une organisation dédiée au contre-espionnage intérieur. Son travail est marqué par une grande discrétion, une efficacité remarquable, et une profonde loyauté envers la couronne britannique.



Rôle au sein du MI5 : En tant que directeur du MI5, Vernon Kell est responsable de la détection et de la neutralisation des menaces d'espionnage et de subversion en Grande-Bretagne. Sous sa direction, le MI5 se concentre principalement sur la surveillance des espions allemands et des mouvements politiques radicaux qui pourraient menacer la sécurité nationale. Il supervise un réseau d'agents et de contacts, coordonnant les efforts pour protéger les infrastructures vitales et maintenir la stabilité interne en période de tensions internationales croissantes.

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

Traits : Autorité (3), Conviction (2), Relations (2)

Niveaux de blessure : 4 ; PD : 1 ; PP : 5.

RELATIONS DE VERNON KELL AVEC DIVERSES ORGANISATIONS

Verne et Associés (Relation : Coopération Prudente)

Vernon Kell voit Verne et Associés comme une organisation utile mais potentiellement incontrôlable. Leurs avancées technologiques et leur réseau global pourraient être précieux pour la sécurité britannique, surtout en matière de renseignement et de contre-espionnage. Cependant, Kell reste méfiant vis-à-vis de leur indépendance et de leurs idéaux, qui ne s'alignent pas toujours avec les intérêts du Royaume-Uni. Il cherche à collaborer discrètement avec eux sur des missions d'intérêt commun, tout en surveillant de près leurs activités pour éviter tout risque d'infiltration ou de subversion.

L'Ordre des Étoiles Libres (Relation : Observation Discrète)

L'Ordre des Étoiles Libres, avec ses recherches avancées et son inclination pour le mysticisme scientifique, intrigue Vernon Kell. Bien qu'il n'y ait pas d'antagonisme direct, Kell est prudent à l'égard de leurs expérimentations, surtout si celles-ci ont des implications pour la sécurité nationale. Le MI5 surveille leurs activités pour s'assurer qu'elles ne débordent pas dans des domaines dangereux ou ne tombent pas entre de mauvaises mains, tout en maintenant une distance respectueuse. Des agents du MI5 seraient même infiltrés dans l'Ordre pour en savoir plus sur leurs recherches.

Ligue des Gentes Dames Extraordinaires (Relation : Soutien Sous-Couvert)

Vernon Kell a une relation semi-collaborative avec la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires. Reconnaisant leur valeur en tant qu'alliées dans des missions visant à promouvoir la justice et la sécurité, Kell leur offre un soutien discret. Bien qu'il ne puisse pas officiellement reconnaître leurs actions, il facilite leur travail en leur fournissant des informations ou des ressources, tout en leur demandant des faveurs en retour dans certaines opérations. Cette relation est basée sur une confiance mutuelle mais limitée, avec une reconnaissance de l'efficacité et de la motivation de la Ligue.

Schultze Und Partner (Relation : Hostilité Cachée)

Schultze Und Partner représente une menace directe pour la sécurité britannique aux yeux de Vernon Kell. Cette organisation, avec ses racines dans les technologies et stratégies à des fins de domination, est considérée comme un ennemi de l'État. Le MI5 sous Kell mène des opérations de contre-espionnage actives contre eux, cherchant à déstabiliser leurs plans, à saboter leurs recherches, ou à neutraliser leurs agents opérant en Grande-Bretagne. Kell voit *Schultze Und Partner* comme une force à contrer à tout prix, utilisant toutes les ressources du MI5 pour les empêcher d'atteindre leurs objectifs.

La Ligue des Érinyles (Relation : Surveillance Active)

La Ligue des Érinyles, avec ses méthodes radicales et son engagement pour des causes féministes militantes, est étre vue par Kell comme un potentiel facteur de déstabilisation. Bien qu'il puisse reconnaître la légitimité de certaines de leurs revendications, leurs actions violentes ou extrêmes ne sont pas tolérées. Le MI5 tente régulièrement d'infiltrer la Ligue pour surveiller leurs activités et prévenir toute menace directe à l'ordre public ou à la stabilité de l'État. Kell cherche à garder un œil sur leurs leaders et à prévenir toute alliance entre la Ligue des Érinyles et d'autres forces subversives.

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 CO-

PYRIGHT 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).

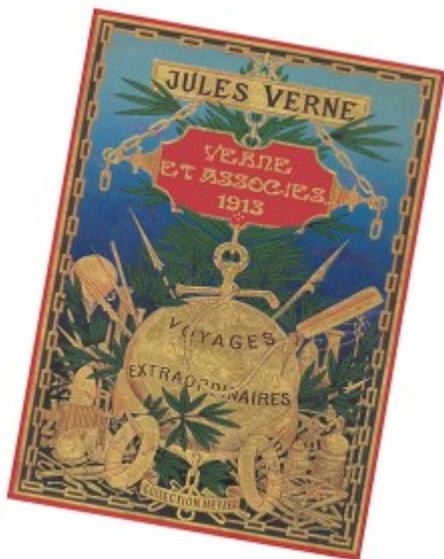
Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.



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),