

JULES VERNE

**Les
Héritières de
Sappho**

**VERNE
ET ASSOCIÉS
1913**

COLLECTION HETZEL



Les Héritières de Sappho

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 des Gentes Dames Extraordinaires.**

Depuis, scriipt.com a contribué à enrichir cet univers avec la Ligue des Érinyles et l'Ordre des Étoiles Libres.

Il est temps de découvrir une nouvelle organisation, différente dans ses méthodes comme dans ses ambitions ; moins secrète que les Érinyles, moins savante que l'Ordre des Étoiles Libres, mais tout aussi redoutable dans son genre. Une organisation qui a choisi de changer le monde non pas par la force ou la science, mais par les mots, les images et la beauté.



I. UNE CRÉATION PORTEUSE DE SYMBOLES

Les Héritières de Sappho tirent leur nom de la poétesse de Lesbos, qui vécut aux alentours du VI^e siècle avant notre ère. Sappho est l'une des rares voix féminines de l'Antiquité à nous être parvenue, non comme un écho lointain, mais comme une présence vive et singulière. Ses vers chantent le désir, l'amitié entre femmes, la beauté du monde sensible. L'Antiquité tardive l'avait saluée comme la «dixième Muse».

En 1913, choisir Sappho comme emblème, c'est revendiquer plusieurs héritages à la fois.

La parole des femmes dans les arts. Sappho écrivait dans un monde qui ne destinait pas les femmes à la postérité littéraire. Elle l'a obtenue malgré tout, par la seule force de ses poèmes. Les Héritières voient dans ce destin une leçon : les femmes créatrices n'ont besoin d'aucune permission pour exister.

L'AMOUR ENTRE FEMMES

Le nom de Sappho est indissociable, depuis l'Antiquité, des amours féminines. En 1913, dans les cercles littéraires parisiens, ce lien n'est pas ignoré. Il est même revendiqué, discrètement ou ouvertement, par plusieurs des membres fondatrices. Certaines le lisent comme un symbole de solidarité féminine ; d'autres comme une affirmation politique ; d'autres encore comme une réalité intime. Les Héritières ne tranchent pas cette question. Elles l'accueillent.

La fragilité et la résistance de la mémoire. L'œuvre de Sappho est incomplète. Le temps, les censures, les négligences ont fait leur travail. Ce que nous lisons d'elle, ce sont des fragments. Les Héritières font de cette incomplétude un symbole : même réduite à des éclats, la voix de Sappho est encore là, deux millénaires et demi plus tard.



II. ORIGINE ET ESSOR DES HÉRITIÈRES DE SAPPHO

LA FONDATION

Les Héritières de Sappho naissent à Paris, au printemps 1910, dans le deuil. Renée Vivien est morte en novembre 1909, à trente-deux ans, d'une longue autodestruction que ses amies n'avaient pu enrayer. Poétesse de génie, figure centrale du cercle saphique parisien, elle avait passé les dernières années de sa vie à se laisser mourir de faim et d'alcool dans son appartement du boulevard Lannes.

Ce sont Lucie Delarue-Mardrus et Romaine Brooks qui, les premières, mettent des mots sur ce que toutes ressentent confusément : Renée Vivien est morte faute de soutien. Faute d'un espace où son œuvre aurait pu exister autrement que dans la marginalité et le secret. Faute, peut-être, d'un réseau de femmes assez solide pour la tenir debout.

La question se pose alors : et si l'on faisait quelque chose ?

Ce «quelque chose» prend d'abord la forme d'un nom. Lucie Delarue-Mardrus propose les Héritières de Sappho, en hommage à Renée, qui avait traduit Sappho du grec et s'en était réclamée toute sa vie. Le nom s'impose immédiatement. Les semaines suivantes voient l'organisation prendre corps : pas de statuts, pas de cotisations, pas de hiérarchie formelle. Un réseau, des engagements, et une certitude commune que les femmes qui créent méritent mieux que ce que le monde leur offre.



L'IMPLANTATION PARISIENNE

Paris est, en 1913, la capitale mondiale des arts. C'est ici que se retrouvent les peintres de l'avant-garde, que s'inventent les nouvelles formes poétiques, que se publient les revues qui comptent. C'est aussi une ville où les femmes qui sortent des normes trouvent des espaces de liberté qu'elles n'auraient pas ailleurs : les étrangères, les lesbiennes, les bohèmes, les femmes seules...

Les Héritières prospèrent dans cet humus. Leur quartier général informel est l'atelier de Romaine Brooks, rue d'Offémont, mais leur présence se fait sentir dans de nombreux autres lieux : les ateliers de Montparnasse, les loges de l'Odéon, les arrière-salles de certaines librairies de la rive gauche, et la Closerie des Lilas, où elles ont leurs habitudes.

Elles organisent des «vendredis de Sappho» (lectures, expositions, concerts de chambre,...) qui sont devenus des rendez-vous courus. L'entrée est libre, mais l'atmosphère fait comprendre aux imprudents qu'ils ne sont pas tout à fait chez eux.

UN RÉSEAU INTERNATIONAL

Si Paris est leur cœur, les Héritières ne sont pas une organisation purement française. Elles ont des relais à Londres, autour du cercle d'Edith Craig et des *Pioneer Players*, à Florence, à Vienne, à New York. Ces cellules sont autonomes, nouent leurs propres relations locales, organisent leurs propres événements.

La circulation est assurée par la correspondance, intense et soigneusement codée pour certains échanges sensibles, et par les voyages. Les Héritières voyagent beaucoup, d'un salon à l'autre, d'une ville à l'autre, portant des manuscrits, des toiles, des nouvelles.



III. MISSION ET OBJECTIFS

Les Héritières de Sappho n'ont pas de manifeste officiel. Elles ont quelque chose de plus fort : des convictions partagées et des pratiques communes.

FAIRE EXISTER LES OEUVRES DES FEMMES

Le premier obstacle auquel se heurte une femme artiste en 1913 n'est pas toujours l'hostilité déclarée. C'est l'indifférence. Les éditeurs ne refusent pas nécessairement de publier des femmes ; ils n'y pensent tout simplement pas, ou ils n'y croient pas. Les galeristes accrochent des tableaux de femmes dans les coins, ou pas du tout.

Les Héritières ont décidé de court-circuiter cette indifférence. Elles constituent des réseaux de recommandation, signalent les manuscrits, mettent en relation peintres et mécènes, organisent des expositions dans leurs propres espaces quand les galeries font défaut. Elles ont même financé, de manière informelle, la publication de quelques textes que les éditeurs avaient refusés.

LES SALONS ET LE THÉÂTRE COMME OUTILS POLITIQUES

Les salons ne sont pas des divertissements mondains pour les Héritières. Ce sont des espaces où se forge une pensée collective, où des femmes qui ne se seraient jamais rencontrées autrement échangent des idées, nouent des solidarités, décident d'agir.

Le théâtre occupe également une place centrale. Plusieurs membres sont convaincues que la scène peut changer les représentations plus vite qu'un essai ou un discours. Une pièce bien jouée devant cinq cents personnes dit quelque chose qu'aucune pétition ne peut formuler.

PRÉSERVER ET TRANSMETTRE

Les Héritières considèrent qu'une partie de leur mission est mémorielle. Elles collectent des correspondances, des manuscrits inédits, des carnets de femmes artistes disparues ou oubliées. Elles souhaitent constituer une bibliothèque qui soit un jour accessible. Pour l'instant pour l'instant celle-ci est dispersée entre plusieurs appartements privés.

Elles écrivent aussi sur les autres femmes : des articles, des préfaces, des notices biographiques. Elles savent que ce travail de transmission est lent et ingrat. Elles le font quand même.



IV. STRUCTURE

Les Héritières n'ont pas de hiérarchie formelle. «Nous ne voulons pas reproduire les pyramides de ceux qui nous ignorent», dit volontiers Lucie Delarue-Mardrus. Dans la pratique, des rôles se sont néanmoins cristallisés.

Les Muses sont les membres fondatrices et les figures les plus actives. Ce sont elles qui impulsent les initiatives, maintiennent le réseau en vie, arbitrent les désaccords.

Les Choristes sont les membres régulières, celles qui participent aux événements, contribuent aux publications, ouvrent leur carnet d'adresses. Elles constituent la colonne vertébrale de l'organisation.

Les Invitées sont les femmes qui gravitent dans l'orbite des Héritières sans en être formellement membres : des sympathisantes, des alliées ponctuelles.

Il existe enfin des **Correspondantes**, présentes dans d'autres villes, qui maintiennent un lien régulier avec Paris et font vivre les cellules locales.

V. BASE D'OPÉRATIONS

L'atelier de Romaine Brooks, rue d'Offémont

L'atelier de Romaine Brooks, dans le 7^e arrondissement de Paris, est le cœur pratique des Héritières. Vaste, lumineux, encombré de toiles en cours et de portraits achevés que Romaine refuse de vendre, il est l'un des rares lieux de Paris où l'on peut parler librement de tout. Romaine y reçoit peu, et seulement qui elle veut, ce qui en fait paradoxalement l'espace idéal pour les réunions qui demandent de la discrétion.

Pour les PJ, cet atelier est un lieu d'accès difficile mais précieux. Romaine ne reçoit pas les inconnus. Il faut une introduction, et même avec une introduction, elle peut décider de ne pas ouvrir sa porte.

Les cellules extérieures

À Londres, les Héritières gravitent autour du théâtre des *Pioneer Players* qu'Edith Craig dirige depuis 1911. À Vienne, c'est une loge de théâtre que met à disposition Margarethe Fehim Pasha. À Toulouse, le cabinet de Marguerite Dilhan sert de point de ralliement discret pour les affaires juridiques de l'organisation. À Florence, une villa de la périphérie accueille les membres de passage, à mi-chemin entre Paris et la retraite d'Eleonora Duse à Asolo.

VI. RITUELS ET SYMBOLES

Les Héritières n'ont pas de rituels solennels à la manière des Érínyes. Leur «cérémonie» est la lecture à voix haute : chaque réunion commence par la lecture d'un fragment de Sappho, dans le texte grec si quelqu'un en est capable, sinon dans l'une des nombreuses traductions qui circulent dans le groupe. Lucie Delarue-Mardrus a établi une tradition : on lit toujours le même fragment en ouverture, celui qui commence par «Il me semble être l'égal des dieux...», puis on choisit librement pour la suite.

Leur signe de reconnaissance est discret : une fine branche d'olivier ou de myrte portée à la boutonnière ou glissée dans les cheveux. Pas toujours visible, rarement expliquée aux non-initiées, mais immédiatement identifiée par celles qui savent.

Leurs publications internes circulent sous le titre *Fragments*, en référence à l'état dans lequel nous est parvenue l'œuvre de Sappho. Ces fascicules irréguliers contiennent des textes inédits, des comptes rendus de réunions, des appels à soutien pour des projets en cours.

VII. LES MEMBRES FONDATRICES

Lucie DELARUE-MARDRUS

Profil : Poétesse, romancière, animatrice | **Statut** : Muse

Âge : 36 ans | **Nationalité** : Française

Présentation : Lucie Delarue-Mardrus est née à Honfleur en 1874 dans une famille de la bourgeoisie normande. Poétesse précoce, elle s'est imposée rapidement dans les milieux littéraires parisiens. Elle a épousé le docteur Mardrus, traducteur des Mille et Une Nuits, ce qui lui a ouvert les portes de l'orientalisme littéraire et des salons les plus en vue. Proche de Renée Vivien depuis le début des années 1900, elle a été dévastée par sa mort. C'est elle qui, avec Romaine Brooks, a eu l'idée des Héritières.

Elle est la cheville ouvrière quotidienne de l'organisation : elle répond aux lettres, convoque les réunions, réconcilie les tempéraments difficiles, rappelle à chacune pourquoi elles sont là. Ses enthousiasmes sont fulgurants, ses découragements soudains. Mais personne d'autre n'aurait pu tenir l'organisation ensemble avec autant d'énergie.

Son engagement au sein des Héritières : Lucie est la coordinatrice de fait. Elle assure la correspondance avec les cellules extérieures, organise les vendredis de Sappho, et sert d'interface entre les membres aux caractères incompatibles. Elle est également la principale voix publique de l'organisation.

Ses relations avec les autres organisations : Lucie connaît Natalie Barney depuis des années et entretient avec elle une relation chaleureuse, malgré l'appartenance de Barney aux Érinyes. Elle est méfiante envers la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires, qu'elle juge trop axée sur l'action au détriment de la réflexion.



Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 ; TECHNIQUE 2D+1 ; VIGUEUR 2D+1 ; SAVOIR 3D+2 (Culture générale 5D+2, Langues 4D+2) ; PERCEPTION 3D (Empathie 5D, Enquête 4D) ; CHARISME 4D (Rhétorique 5D, Persuasion 6D, Volonté 5D)

- Traits : Conviction, Relations, Camaraderie

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre, méfiante mais coopérative si les PJ méritent sa confiance.

Romaine BROOKS

Profil : Peintre portraitiste | **Statut** : Muse

Âge : 40 ans ; **Nationalité** : Américaine (vivant entre Paris, Londres et Capri)

Présentation : L'enfance de Romaine Brooks a été brutale. Une mère tyrannique et déséquilibrée, une solitude précoce, une errance qui l'a menée de New York à Rome avant de la déposer à Paris. Elle a survécu, puis elle a peint.



Ses portraits sont reconnaissables entre tous : palette de gris, de noirs et de blancs cassés, poses qui refusent la grâce convenue, regards qui soutiennent le nôtre sans concession. Elle peint des femmes : des femmes en manteau d'homme, des femmes en deuil, des femmes qui regardent ailleurs. Ces portraits sont des déclarations.

Elle vient aux réunions quand elle veut, disparaît des semaines, revient avec un portrait achevé qu'elle donne ou refuse de donner selon une logique connue d'elle seule.

Son engagement au sein des Héritières : Romaine met son atelier à disposition pour les réunions importantes et expose ses tableaux lors des événements de l'organisation. Elle accepte parfois de faire le portrait de femmes que les Héritières souhaitent mettre en valeur, non par charité, mais parce que les visages l'intéressent.

Ses relations avec les autres organisations : Romaine est liée à Natalie Barney, membre des Érinées, d'un amour complexe et intermittent. Cette relation crée entre les deux organisations un lien structurel informel.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 4D+2) ; TECHNIQUE 3D (Arts plastiques 6D, Pratiques artistiques 5D) ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 4D) ; SAVOIR 3D+1 (Culture générale 5D+1) ; PERCEPTION 3D+2 (Empathie 5D+2) ; CHARISME 3D (Intimidation 4D, Volonté 6D)

- Traits : Beauté, Rigidité morale, Troubles psychiques

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre à méfiant. Elle ouvre sa porte quand elle le décide

Kérimé TURKHAN PACHA

Profil : Femme de lettres, correspondante, muse ; **Statut** : Muse

Âge : 39 ans ; **Nationalité** : Ottomane (vivant entre Paris et Constantinople)

Présentation : Épouse du diplomate turc Turkhan Pacha, éduquée à la française, femme d'une autonomie remarquable pour son milieu, elle est entrée dans l'histoire littéraire par une porte dérobée : en 1904, elle a écrit à Renée Vivien, dont elle admirait l'œuvre. Les deux femmes ont entamé une correspondance passionnée, que la poétesse a transformée en recueil de poèmes (Le Jardin turc) où Kérimé apparaît apostrophée comme «Ma sultane». La liaison s'est éteinte en 1907. Kérimé a gardé les lettres, qu'elle conserve précieusement.



Elle navigue entre Paris et Constantinople avec une aisance que peu d'autres membres possèdent, portant les idées des Héritières dans des milieux que l'organisation n'atteindrait jamais autrement.

Son engagement au sein des Héritières : Kérimé est la correspondante la plus précieuse de l'organisation pour l'Orient et les Balkans. Elle connaît des femmes écrivaines et artistes à Constantinople, Salonique, Alexandrie. Elle traduit ponctuellement des textes de femmes poètes ottomanes.

Ses relations avec les autres organisations : Kérimé est la seule membre à avoir des contacts réguliers dans les milieux diplomatiques ottomans, ce qui peut intéresser Verne et Associés ; et, dans un autre registre, Schultze Und Partner, dont les agents cherchent à s'implanter dans l'Empire ottoman. Sa position de femme d'un diplomate en vue la rend vulnérable à des manœuvres de manipulation ou d'intimidation.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 4D) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D (Résistance 3D) ; SAVOIR 4D (Langues 6D, Culture générale 5D, Droit 4D+2) ; PERCEPTION 3D+2 (Empathie 5D, Enquête 4D+2) ; CHARISME 3D (Persuasion 5D, Rhétorique 4D)

- Traits : Relations, Voyageuse, Ennemi(s)

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre. Peut devenir alliée si les PJ la protègent.

Marcelle TINAYRE

Profil : Romancière, journaliste, conférencière ; **Statut** : Muse

Âge : 42 ans ; **Nationalité** : Française



Présentation : Marcelle Tinayre est l'une des romancières françaises les plus lues de sa génération ; ses romans atteignent des tirages considérables, chose rare pour une femme à cette époque. Elle a cofondé le prix Femina en 1904, publié *La Rebelle* en 1905, roman qui abordait frontalement le féminisme, et sillonne la France, l'Italie, la Turquie et l'Angleterre pour donner des conférences. Elle a écrit *Une soirée chez Renée Vivien*, ce qui l'ancre directement dans la mémoire fondatrice de l'organisation.

Elle a une qualité rare dans ce milieu : elle sait parler à un large public. Ses romans sont lus par des milliers de femmes de la bourgeoisie provinciale qui ne fréquenteront jamais un salon parisien. Les Héritières savent que cela a une valeur considérable.

Son engagement au sein des Héritières : Marcelle est la passeuse, celle qui traduit les idées de l'organisation en un langage accessible au plus grand nombre. Elle écrit des articles dans la presse généraliste sur les femmes artistes oubliées, préface des recueils, intervient dans des conférences publiques.

Ses relations avec les autres organisations : Marcelle a des contacts dans les milieux de presse qui peuvent être utiles à Verne et Associés. Elle est méfiante envers les méthodes des Érinyes, qu'elle juge contre-productives sur le plan de l'opinion.

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

- Traits : Conviction, Voyageuse, Relations

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre à allié, utile pour ses contacts dans la grande presse.

Alice AUSTEN

Profil : Photographe ; **Statut** : Muse

Âge : 47 ans ; **Nationalité** : Américaine (vivant à Staten Island, New York)

Présentation : Alice Austen photographie depuis l'âge de dix ans. En quarante ans de pratique, elle a constitué une archive de plusieurs milliers de négatifs sur plaque de verre, des portraits, des scènes de rue new-yorkaises, des images de la vie quotidienne de toutes les classes sociales. Elle photographie avec une curiosité égale la bourgeoisie de Staten Island et les immigrés d'East Village. Elle vit depuis des années avec sa compagne Gertrude Tate.



En 1913, Alice Austen est peu connue en Europe. Les Héritières l'ont découverte par l'intermédiaire de membres américaines de passage à Paris qui ont apporté des tirages. Lucie Delarue-Mardrus a immédiatement compris l'enjeu : voilà une femme qui fait ce que les Héritières défendent, sans le nommer ainsi.

Son engagement au sein des Héritières : Alice est la correspondante américaine de l'organisation. Elle envoie des tirages photographiques à Paris, documente des événements et des personnages que les Héritières lui signalent à New York. Elle ouvre aussi les portes des cercles artistiques new-yorkais aux membres de l'organisation qui traversent l'Atlantique.

Ses relations avec les autres organisations : Alice est une ressource précieuse pour tout agent qui opère sur la côte Est des États-Unis, qu'il vienne de Verne et Associés ou d'ailleurs.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 3D (Discrétion 4D) ; TECHNIQUE 4D (Photographie 7D, Mécanique 4D) ; VIGUEUR 2D+1 (Résistance 3D+1) ; SAVOIR 3D+1 (Culture générale 4D+1) ; PERCEPTION 4D (Observation 6D, Enquête 5D) ; CHARISME 2D+2 (Persuasion 3D+2)

- Traits : Voyageuse, Conviction

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : allié potentiel sur la côte Est américain

VIII. MEMBRES NOTABLES

Edith CRAIG

Profil : Directrice de théâtre, militante ;

Statut : Choriste

Âge : 43 ans ; **Nationalité** : Britannique

Présentation : Fille illégitime de la grande actrice Ellen Terry, Edith Craig a grandi dans les coulisses du théâtre londonien. En 1911, elle fonde les *Pioneer Players*, société théâtrale expérimentale et féministe qui produit des pièces censurées, des auteurs étrangers ignorés en Angleterre, des textes qui disent ce que la scène conventionnelle refuse de dire. Elle vit avec la scénariste Christabel Marshall dans un ménage à trois avec la peintre Clare Atwood.



Son théâtre est l'équivalent britannique des vendredis de Sappho : un espace où des femmes pensent, créent et agissent ensemble.

Relations au sein des Héritières : Edith est proche de Cicely Hamilton, avec qui elle a monté *A Pageant of Great Women*. Elle est liée aux mêmes réseaux lesbiens londoniens que Virginia Woolf, membre des Érinées ; ce qui crée parfois des situations délicates quand les deux organisations ont des vues divergentes sur une affaire commune.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 4D) ; TECHNIQUE 3D (Arts de la scène 6D, Pratiques artistiques 4D) ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 4D) ; SAVOIR 3D+1 (Culture générale 4D+1, Lois 4D) ; PERCEPTION 3D (Empathie 5D, Enquête 4D) ; CHARISME 3D+2 (Commander 5D+2, Persuasion 5D+2, Rhétorique 5D)

- Traits : Conviction, Relations, Autorité

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre, coopère si les enjeux concernent le théâtre ou des femmes en danger.

Cicely HAMILTON

Profil : Actrice, dramaturge, journaliste féministe ; **Statut** : Choriste

Âge : 41 ans ; **Nationalité** : Britannique

Présentation : Cicely Hamilton a cofondé la Women Writers' Suffrage League en 1908 et écrit A Pageant of Great Women en 1909, pièce jouée dans tout le Royaume-Uni. Son essai Marriage as a Trade (1909) analyse le mariage comme un contrat économique défavorable aux femmes avec une rigueur qui a fait date. Elle est aussi la plus internationaliste des membres britanniques des Héritières. Elle voyage, observe, écrit.



Relations au sein des Héritières : Cicely est la théoricienne de la cellule londonienne. Elle apporte aux Héritières ce que Marcelle Tinayre apporte à Paris : une capacité à mettre des mots accessibles sur des idées complexes.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 3D+2) ; SAVOIR 4D (Culture générale 5D, Langues 5D, Lois 4D+2) ; PERCEPTION 3D+1 (Enquête 5D+1, Empathie 4D) ; CHARISME 3D+2 (Rhétorique 6D, Persuasion 5D+2, Volonté 5D)

- Traits : Conviction, Voyageuse, Conviction

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre, plus accessible que la plupart des Héritières.

Marguerite DILHAN

Profil : Avocate ; **Statut** : Choriste

Âge : 37 ans ; **Nationalité** : Française
(Toulouse)

Présentation : Marguerite Dilhan est la première avocate de France à avoir ouvert son propre cabinet et plaidé en cour d'assises. Formée à la faculté de droit de Toulouse, orpheline précoce qui a étudié pour subvenir aux besoins de ses sœurs, elle est devenue en 1903 la première femme à exercer réellement

la profession d'avocate en France. En 1904, elle a défendu Arria Ly , une féministe radicale accusée de tentative de meurtre, et obtenu son acquittement. Elle est membre du Groupement amical des Avocates de France.

Son profil est unique dans l'univers des Héritières : ce n'est ni une artiste ni une écrivaine, mais une praticienne du droit dans un monde qui n'en voulait pas. C'est précisément pour cela qu'elle y a sa place.

Son engagement au sein des Héritières : Marguerite est la ressource juridique de l'organisation. Quand une membre est arrêtée, quand un éditeur s'approprie les droits d'une autrice sans son accord, quand une artiste est expulsée ou menacée, c'est elle qu'on appelle. Elle connaît aussi Arria Ly, personnage indépendant des milieux féministes toulousains, ce qui peut ouvrir des pistes inattendues.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 3D+2) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 4D) ; SAVOIR 4D+2 (Lois 7D+2, Culture générale 5D+2, Langues 4D+2) ; PERCEPTION 3D+1 (Enquête 6D+1, Empathie 5D) ; CHARISME 3D (Rhétorique 6D, Persuasion 5D, Volonté 5D)

- Traits : Conviction, Autorité, Relations

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : allié, surtout si l'agence a besoin d'un appui juridique en France.



Liane de POUGY

Profil : Courtisane, romancière, figure de la bohème parisienne ; **Statut :**
Invitée

Âge : 44 ans ; **Nationalité :**
Française (Paris, Roscoff)

Présentation : Anne-Marie Chassaing a survécu à un mariage violent, à une fusillade, à l'abandon de son fils, à l'ascension et à la désillusion du demi-monde. En 1913, elle est désormais la princesse Ghika, épouse d'un jeune aristocrate roumain qu'elle a épousé trois ans plus tôt. Elle n'est plus sur scène depuis longtemps, mais sa notoriété reste intacte. Elle a publié des romans, dirigé une revue, entretenu une correspondance avec Natalie Barney, Max Jacob, Reynaldo Hahn. Elle connaît tout Paris, de Maxim's aux loges de l'Opéra, des ateliers de Montmartre aux salons aristocratiques.



Son lien avec les Héritières passe par Natalie Barney, dont elle a été l'amante, et par le cercle saphique parisien qu'elles ont fréquenté ensemble. Elle n'est pas une militante : elle est une survivante, ce qui lui confère une lucidité que l'idéalisme des autres membres n'atteint pas toujours.

Son engagement au sein des Héritières : Liane est une «Invitée» de long terme. Elle ouvre des portes que personne d'autre ne peut ouvrir - les milieux aristocratiques, les grandes fortunes, les hommes influents qui ont été ses protecteurs et gardent pour elle une tendresse mêlée de nostalgie. Elle peut mobiliser des ressources financières discrètes et obtenir des informations dans des cercles fermés.

Ses relations avec les autres organisations : Son amitié avec Natalie Barney crée un lien indirect avec les Érinyes. Sa renommée et ses réseaux dans la haute société la rendent utile à Verne et Associés, si l'agence sait l'approcher avec le respect qui lui est dû.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 4D+2, Esquive 3D+2) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D+1 (Résistance 3D+1) ; SAVOIR 3D (Culture générale 5D, Langues 4D) ; PERCEPTION 3D+2 (Empathie 6D+2, Enquête 4D) ; CHARISME 4D+2 (Persuasion 7D+2, Rhétorique 5D, Volonté 5D+2)

- Traits : Beauté, Relations, Richesse

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre, légèrement méfiante. Elle a trop vu d'hommes bien intentionnés pour être impressionnée. Mais elle peut aider, si on lui parle honnêtement.

Cléo de MÉRODE

Profil : *Danseuse, icône, modèle* ; **Statut :**
Invitée

Âge : 38 ans ; **Nationalité :** Française

Présentation : Cléo de Mérode a été élue «reine de beauté» par les lecteurs de *L'Illustration* en 1896, parmi cent trente et un candidats. Elle a posé pour Falguière, Degas, Boldini, Toulouse-Lautrec. Son image circule dans le monde entier sur des cartes photographiques. Elle a quitté l'Opéra en 1898 pour une carrière internationale, dansé à Moscou, Madrid, à l'Exposition universelle, aux Folies Bergère. En 1913, elle danse encore, mais sa carrière est derrière elle.



Ce qui définit Cléo de Mérode autant que son talent, c'est le combat permanent qu'elle mène contre sa réputation. On lui prête une liaison avec Léopold II de Belgique, ce qu'elle a toujours démenti. On l'assimile au demi-monde, alors qu'elle s'en défend depuis vingt ans avec une constance et une dignité que peu ont pu ébranler. Elle a développé sur ce sujet une acuité particulière : elle reconnaît la manipulation mondaine et les jeux de réputation avec une précision quasi professionnelle.

Son lien aux Héritières est indirect : elle partage avec elles les cercles artistiques parisiens, le monde de Degas et de Boldini, les photographes qui ont fait d'elle la première icône de l'ère moderne. Elle n'est pas une militante féministe, mais elle comprend viscéralement ce que signifie être une femme dont l'image appartient à tout le monde sauf à elle.

Son engagement au sein des Héritières : Cléo est une «Invitée» dont la valeur est symbolique autant que pratique. Sa présence aux vendredis de Sappho est un signal fort envoyé aux milieux artistiques. Elle connaît les photographes, les directeurs de théâtre, les journalistes mondains qui peuvent servir ou desservir les Héritières.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 4D (Acrobatie 6D, Esquive 5D, Discrétion 4D) ; TECHNIQUE 3D+1 (Arts de la scène 7D+1, Pratiques artistiques 5D+1) ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 3D+2) ; SAVOIR 2D+2 (Culture générale 4D+2, Langues 4D) ; PERCEPTION 3D+1 (Empathie 5D+1, Enquête 4D) ; CHARISME 3D (Persuasion 5D, Volonté 6D)

- Traits : Beauté, Conviction, Ennemi(s)

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre. Elle est habituée aux hommes qui la regardent sans la voir.

Élisabeth de CLERMONT-
TONNERRE (née de Gramont)

Profil : Femme de lettres, «duchesse rouge», compagne de Natalie Barney ; **Statut** : Muse

Âge : 38 ans ; **Nationalité** : Française (Paris)

Présentation : Descendante d'Henri IV, surnommée «la duchesse rouge» pour son engagement socialiste dans un milieu aristocratique qui le lui pardonne mal, Élisabeth de Gramont est une contradiction vivante qui s'en accommode parfaitement. Elle a épousé le marquis de Clermont-Tonnerre en 1896 et en a été victime de violences graves qu'elle ne rendra publiques que plus tard. Au printemps 1909, elle rencontre Natalie Clifford Barney. Ils deviennent amantes en 1910, l'année même où les Héritières se fondent.

En 1913, sa vie mondaine et littéraire est intense : elle fréquente Robert de Montesquiou, Marcel Proust, Remy de Gourmont, publie, défile, s'engage. Elle est encore officiellement mariée, ce qui lui donne un accès aux milieux de la haute noblesse que peu d'autres membres des Héritières pourraient revendiquer - et une liberté de mouvement que son titre et sa fortune rendent possible.

Son engagement politique la distingue de la plupart des Héritières : elle ne défend pas seulement les femmes artistes, elle s'intéresse à la question sociale au sens large, aux ouvriers, aux réformes. Ce double ancrage - haute noblesse et socialisme - en fait un personnage capable de circuler dans des mondes que les autres membres ne voient jamais se superposer.

Son engagement au sein des Héritières : Élisabeth est une «Muse» de fait, non de titre. Ses réseaux dans la presse littéraire (elle publiera une traduction de Keats l'an prochain), dans l'aristocratie française et étrangère, et dans les milieux politiques de gauche font d'elle une ressource exceptionnelle. Elle partage avec Natalie Barney une relation amoureuse durable qui crée entre



les Héritières et les Érinées le lien structurel le plus solide de tout le supplément.

Ses relations avec les autres organisations : Son lien à Natalie Barney (Érinées) est intime et durable. Sa proximité avec Marcel Proust et les milieux qu'il fréquente peut donner aux PJ accès à des informations que nulle autre source ne posséderait. Son engagement socialiste peut créer des frictions avec les membres des Héritières issues de la bourgeoisie conservatrice.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 (Discrétion 3D+1) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D+1 (Résistance 3D+1) ; SAVOIR 4D+1 (Culture générale 6D, Langues 5D+1, Lois 4D) ; PERCEPTION 3D+1 (Empathie 5D+1, Enquête 4D) ; CHARISME 4D (Rhétorique 6D, Persuasion 6D, Volonté 5D)

- Traits : Autorité, Conviction, Relations, Richesse

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre à méfiant. Elle juge l'agence bien intentionnée et insuffisamment radicale. Elle peut coopérer si les enjeux sont clairs et si on la traite en égale.

Margarethe FEHIM PASHA (Margaret Morgan)

Profil : Artiste de music-hall, correspondante viennoise ; **Statut** : Correspondante

Âge : Environ 35 ans ; **Nationalité** : Américaine (vivant à Vienne)

Présentation : Margaret Morgan est arrivée à Constantinople depuis New York pour se produire au théâtre Concordia. Sa beauté et son sens des affaires l'ont rendue célèbre dans toute la ville. Sa liaison avec Fehim Pacha, chef de la police secrète du sultan, lui a valu un titre honorifique et une réputation sulfureuse. Quand le Pacha a été lynché en 1908, Margaret a fui à



Vienne, où elle fréquente les cercles artistiques de la Sécession. Elle n'est pas une intellectuelle et ne prétend pas l'être, mais elle connaît tout le monde, sait garder un secret, et dispose d'une loge de théâtre qui peut accueillir des réunions discrètes.

Son engagement au sein des Héritières : Margaret est la correspondante viennoise, un rôle qu'elle exerce avec un professionnalisme tranquille. Les autres membres la trouvent fascinante. Elle les trouve parfois trop sérieuses.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 3D+1 (Esquive 4D+1, Discrétion 5D) ; TECHNIQUE 2D+2 (Arts de la scène 5D+2) ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 4D) ; SAVOIR 2D+2 (Langues 5D+2, Culture générale 4D) ; PERCEPTION 3D+1 (Empathie 5D+1, Enquête 4D+1) ; CHARISME 4D (Persuasion 6D, Séduction 6D, Volonté 5D)

- Traits : Beauté, Relations, Ennemi(s)

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre à allié, elle sait garder un secret et a vu trop de choses pour être impressionnée.



Eleonora DUSE

Profil : Actrice, figure tutélaire ; **Statut** : Invitée

Âge : 54 ans ; **Nationalité** : Italienne (vivant retirée à Asolo, commune italienne de la province de Trévise, en Vénétie, région d'Italie du nord-est.)

Présentation : Eleonora Duse est considérée comme l'une des plus grandes actrices de son époque. Elle a porté Ibsen sur toutes les grandes scènes européennes (Maison de poupée, Hedda Gabler, La Dame de la mer) donnant corps à des héroïnes qui refusent leur condition avec une

intensité qui n'appartenait qu'à elle. En 1908, épuisée et ruinée après une décennie passée à financer les pièces de D'Annunzio, elle a dissous sa compagnie et s'est retirée à Asolo. Elle ne joue plus.

Les Héritières la considèrent comme une figure tutélaire : une femme dont l'œuvre a dit ce que leurs manifestes n'arrivent pas à formuler. Elles ne lui demandent rien, sinon d'exister.

Ses relations avec les autres organisations : L'amitié entre Duse et Isadora Duncan, membre de la Ligue des Gentes Dames Extraordinaires, crée un lien informel entre les deux organisations ; chaleureux mais non exempt de tensions. Les deux femmes s'aiment et ne s'accordent sur rien. La Duse pense qu'Isadora gaspille son génie. Isadora pense que la Duse se laisse mourir dans son château. Quand elles se retrouvent à Asolo, elles passent la nuit à se disputer. Cette amitié difficile est le miroir des relations entre leurs organisations respectives.

Pour les PJ, Duse est une destination : on fait le voyage jusqu'à Asolo pour obtenir un mot d'elle, un nom, un souvenir de Renée Vivien qu'elle seule possède.

Caractéristiques de jeu (Personnage de légende) : COORDINATION 2D+2 ; TECHNIQUE 2D+2 (Arts de la scène 5D+2) ; VIGUEUR 2D (Résistance 3D) ; SAVOIR 4D (Culture générale 6D, Langues 6D) ; PERCEPTION 4D+2

(Empathie 8D+2, Enquête 5D) ; CHARISME 5D (Persuasion 8D, Rhétorique 7D, Volonté 9D)

- Traits : Beauté, Conviction, Vieillesse, Rigidité morale

- Blessures : 5 / PP : 15 / PD : 5

Rapport à Verne et Associés : neutre. On va à elle. Elle ne vient pas à vous.

IX. LES HÉRITIÈRES DE SAPPHO ET LES AUTRES ORGANISATIONS

AVEC VERNE ET ASSOCIÉS

Les Héritières ont une relation ambivalente avec l'agence de Jules Verne. Elles reconnaissent sa bonne volonté et ses combats contre les tyrannies. Mais elles lui reprochent son angle mort congénital en matière de femmes. Les membres de Verne et Associés ne sont pas malveillants, ils sont simplement absents de la question, ce qui revient au même dans les faits.

Des collaborations ponctuelles sont possibles : quand une artiste étrangère est en danger, quand un réseau de trafic d'œuvres touche des femmes peintres, quand une cause littéraire prend une dimension internationale. Un agent qui connaît bien les Héritières dispose d'une ressource précieuse dans tous les scénarios parisiens ou londoniens à condition d'avoir gagné leur confiance, ce qui ne se fait pas en un après-midi.

AVEC LA LIGUE DES GENTES DAMES EXTRAORDINAIRES

La Ligue est plus activiste, plus politique au sens traditionnel, plus tournée vers l'action directe. Les Héritières sont plus culturelles, plus patientes, convaincues que changer les imaginaires est une forme d'action politique au moins aussi efficace que descendre dans la rue. Les membres de la Ligue trouvent les Héritières trop mondaines. Les Héritières répondent que les romancières ont touché des millions de lectrices que les manifestantes n'ont jamais atteintes.

Le lien Duse/Duncan incarne cette tension de manière concrète et récurrente.

AVEC LA LIGUE DES ÉRINYES

La relation est à la fois plus proche et plus tendue. Natalie Clifford Barney, fondatrice des Érinyes, connaît Lucie Delarue-Mardrus de longue date. Romaine Brooks est liée à Barney par un amour intermittent. Virginia Woolf, membre des Érinyes, partage des réseaux londoniens avec Edith Craig.

Les méthodes divergent radicalement. Les Héritières ne pratiquent pas la violence et n'ont pas d'ennemis désignés. Elles sont, pour les Érinyes, trop douces. Un point de friction récurrent : les Érinyes ont parfois besoin des réseaux et des façades des Héritières : un salon littéraire est un endroit idéal pour faire transiter un document ou cacher une femme en fuite. Les Héritières ne refusent généralement pas. Mais elles posent des questions. Et n'aiment pas toujours les réponses.

AVEC L'ORDRE DES ÉTOILES LIBRES

L'Ordre est tourné vers la science ; les Héritières vers les arts. Les deux organisations se respectent sans vraiment se comprendre, et collaborent ponctuellement quand un projet hybride réunit leurs intérêts.

X. CONTACTS, ALLIÉES ET FIGURES INDÉPENDANTES

Les personnages ci-dessous ne sont pas membres des Héritières de Sappho, mais gravitent dans leur orbite, à des degrés divers. Ils constituent des ressources, des complications ou des déclencheurs d'aventure selon les besoins du Maître-Ingénieur.

Mary Ritter Beard (37 ans, Américaine, New York)

Historienne et archiviste, militante pour le droit de vote et la mémoire des femmes dans l'histoire. Son obsession est la collecte et la préservation des documents féminins que les grandes institutions ignorent. Elle partage la mission mémorielle des Héritières mais opère à New York dans les milieux syndicaux et académiques. Correspondante informelle de l'organisation pour les archives américaines, elle travaille en tandem naturel avec Alice Austen : Austen documente par l'image, Beard par le texte.

En jeu, elle peut fournir des informations sur des personnages ou des événements américains que nulle autre source n'aurait conservés.

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

- Traits : Conviction, Relations

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : allié potentiel, surtout pour des informations sur des personnages ou événements américains.





Rosika Schwimmer (31 ans, Hongroise, Budapest et en tournée)
En 1913 précisément, Rosika Schwimmer devient secrétaire correspondante de l'Alliance internationale des femmes et effectue un tour d'Europe pour plaider le vote des femmes. Polyglotte, internationaliste, pacifiste, fondatrice de l'Association féministe hongroise, elle est l'une des femmes les mieux connectées du réseau féministe international. Elle connaît des membres des Héritières, de la Ligue des Gentes Dames, et des Érinyes, sans appartenir formellement à aucune.

En jeu, elle est la charnière idéale entre des organisations qui ne se parlent pas directement, et une source d'informations sur l'Europe centrale et les Balkans.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 3D+2) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 3D+2) ; SAVOIR 3D+2 (Culture générale 5D+2, Langues 6D+2, Lois 4D) ; PERCEPTION 3D+1 (Empathie 5D+1, Enquête 4D) ; CHARISME 4D (Rhétorique 6D, Persuasion 6D, Volonté 5D)

- Traits : Voyageuse, Relations, Conviction

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre. Elle connaît tout le monde, appartient à personne, peut servir de relais entre des organisations qui ne se parlent pas.



MÁTE OGGA FLEUSTEE
BÉDY-SCHWIMMER RÓZSA

ATTLEE OGGA MÁTE
RÓZSIKA IL. SCHWIMMER

Adrienne Avril de Sainte-

Croix (environ 56 ans, Franco-suisse, Paris)

Philanthrope, journaliste et militante féministe, spécialiste internationale de la lutte contre la prostitution et la traite des femmes. Multilingue, habituée des milieux diplomatiques et des congrès internationaux. C'est son rapport de 1900 sur la réglementation de la prostitution qui a décidé Arria Ly à adopter sa virginité militante. Elle n'est pas une



figure artistique : c'est une organisatrice de terrain. Elle peut mobiliser des ressources dans plusieurs pays et connaît des fonctionnaires, des diplomates et des journalistes que les Héritières n'atteindraient pas seules.

En jeu, elle est un contact précieux pour toute affaire impliquant des femmes en danger à l'étranger.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D ; TECHNIQUE 2D+1 ; VIGUEUR 2D+1 (Résistance 3D+1) ; SAVOIR 4D+1 (Culture générale 5D, Langues 5D+1, Lois 5D+1) ; PERCEPTION 3D+2 (Enquête 5D+2, Empathie 5D) ; CHARISME 4D (Rhétorique 5D, Persuasion 6D, Volonté 5D)

- Traits : Relations, Autorité, Conviction, Vieillesse

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : allié de choix pour toute affaire impliquant des femmes en danger à l'étranger, la traite ou les réseaux diplomatiques.



Arria Ly (Joséphine Gondon, 38 ans, Française, Toulouse)

Journaliste, militante féministe radicale, partisane de la virginité militante, du duel comme outil politique et de l'autodéfense féminine. Elle porte un revolver. Elle a provoqué en duel des journalistes qui l'avaient insultée, blessé un médecin qu'elle tenait pour responsable de la mort de son père, et été acquittée grâce à Marguerite Dilhan. Elle n'appartient à aucune organisation par tempérament, elle est incapable de s'y tenir. Elle est proche de la sensibilité des Érinyes mais trop solitaire et trop imprévisible pour

s'intégrer à leur structure. Le lien Dilhan/Ly est l'un des fils qui peuvent amener les PJ à la croiser. En jeu, elle est une rencontre plutôt qu'une alliée : utile, dangereuse, et d'une radicalité qui met tout le monde mal à l'aise.

Caractéristiques de jeu : COORDINATION 3D+2 (Esquive 5D+2, Pistolet 5D+2, Escrime 5D+2) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 3D (Résistance 4D, Puissance 4D) ; SAVOIR 3D (Culture générale 4D, Lois 4D+2) ; PERCEPTION 3D+1 (Enquête 4D+1, Empathie 3D+1) ; CHARISME 2D+2 (Rhétorique 4D+2, Intimidation 5D, Volonté 7D)

- Traits : Conviction, Asociale, Ennemi(s)

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : imprévisible. Peut aider ou compliquer selon ses convictions du moment. Elle n'est pas fiable, elle est cohérente - ce qui n'est pas la même chose

Rosa Luxemburg (42 ans, Polono-allemande, Berlin et en exil)

Révolutionnaire marxiste, théoricienne socialiste, internationaliste farouche. En 1913, elle circule en Europe occidentale, donne des conférences, milite contre la guerre qui s'annonce. Elle n'appartient aux Héritières ni aux Érinyes : son terrain est le socialisme, pas le féminisme culturel. Mais elle est en contact avec Kollontai, alliée des Érinyes, et ses positions pacifistes la placent directement en opposition aux projets de Schultze Und Partner, qui souhaitent voir l'Europe s'embraser. Elle est une cible naturelle pour les agents du conglomerat, ce qui peut amener Verne et Associés ou les Érinyes à la protéger sans partager ses idées.



Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+2 (Discrétion 4D) ; TECHNIQUE 2D+2 ; VIGUEUR 2D+1 (Résistance 4D+1) ; SAVOIR 5D (Culture générale 7D, Langues 7D, Lois 6D) ; PERCEPTION 3D+2 (Empathie 5D+2, Enquête 5D) ; CHARISME 5D (Rhétorique 9D, Persuasion 8D, Commander 7D, Volonté 10D)

- Traits : Conviction, Voyageuse, Ennemi(s), Discrimination

- Blessures : 5 / PP : 12 / PD : 5

Rapport à Verne et Associés : neutre à méfiant. Elle pense que l'agence de Verne perpétue l'ordre bourgeois. Elle peut néanmoins coopérer contre Schultze Und Partner, dont les ambitions industrialo-militaires sont tout ce qu'elle combat.

Nelly Roussel (35 ans, Française, Paris)

Libre-penseuse, franc-maçonne, féministe libertaire, oratrice exceptionnelle. Elle milite pour dissocier sexualité et maternité, pour le droit des femmes à disposer de leur corps, pour la contraception. Proche de Madeleine Pelletier (Érinyes) sur ces questions, elle gravitera naturellement vers la Ligue des Érinyes si le MJ souhaite l'y intégrer. Elle est trop radicale sur les questions de corps et de maternité pour les Héritières, dont certaines membres trouveraient ses positions déstabilisantes pour leur réseau éditorial bourgeois.



Caractéristiques de jeu : COORDINATION 2D+1 ; TECHNIQUE 2D+1 ; VIGUEUR 2D+2 (Résistance 3D+2) ; SAVOIR 3D+2 (Culture générale 5D, Langues 4D) ; PERCEPTION 3D (Empathie 5D, Enquête 4D) ; CHARISME 4D+1 (Rhétorique 7D+1, Persuasion 6D, Volonté 6D)

- Traits : Conviction, Asociale, Relations

- Blessures : 5 / PP : 5 / PD : 1

Rapport à Verne et Associés : neutre à méfiant. Elle peut graviter vers les Érinyes si le MJ le souhaite.

XI. LES HÉRITIÈRES FACE À SCHULTZE UND PARTNER

Les Héritières de Sappho ne sont pas une organisation d'action. Elles n'ont pas de service de renseignement, pas d'agents de terrain, pas de capacité à affronter directement le conglomerat de *Schultze*. Mais elles ont quelque chose que *Schultze Und Partner* ne possède pas : des réseaux dans les milieux artistiques et littéraires de toute l'Europe, là où circulent des informations que les diplomates et les espions n'entendent jamais.

Ce déséquilibre crée une vulnérabilité et une utilité simultanées.

Les Héritières comme cibles : *Schultze Und Partner* recrute des savants par enlèvement et chantage. La méthode est transposable aux artistes et aux écrivaines dont les réseaux internationaux peuvent servir leurs renseignements, ou dont les œuvres peuvent être instrumentalisées à des fins de propagande nationaliste. Une romancière comme Marcelle Tinayre, qui touche des centaines de milliers de lectrices françaises, est une cible idéale pour une tentative de manipulation. Les correspondances diplomatiques de Kérimé Turkhan Pacha, épouse d'un diplomate ottoman dans une zone convoitée par l'Allemagne, sont un trésor d'informations pour les agents de *Schultze*.

Les Héritières comme témoins involontaires : Les vendredis de Sappho, les vernissages, les salons littéraires sont des lieux où des conversations



importantes ont lieu sans que personne ne s'en préoccupe vraiment. Un attaché d'ambassade qui fréquente le même vernissage qu'une Héritière bien connectée peut laisser échapper, sans s'en douter, quelque chose qui intéresse Verne et Associés.

Une piste d'aventure : *Schultze Und Partner* cherche à s'emparer d'un ensemble de lettres diplomatiques que Kérimé Turkhan Pacha conserve depuis sa liaison avec Renée Vivien : des lettres qui mentionnent des négociations secrètes entre l'Empire ottoman et des industriels allemands. Kérimé ne sait pas ce que ces lettres contiennent vraiment. Les Héritières ne savent pas qu'elles sont en danger. Les PJ arrivent trop tard, ou juste à temps.

XII. LES HÉRITIÈRES DE SAPPHO DANS VOS SCÉNARIOS

UN RÉSEAU D'INFORMATIONS

Les Héritières circulent dans des milieux que les autres organisations n'atteignent pas : les ateliers d'artistes, les maisons d'édition, les coulisses des théâtres, les salons où se retrouvent les expatriées de bonne famille. Un agent de Verne et Associés qui sait frapper à leur porte, et qui sait s'y comporter, ce qui n'est pas donné à tout le monde, peut obtenir des renseignements qu'aucune autre source ne lui fournirait.

DES OBJETS CULTURELS AU COEUR DES INTRIGUES

Les Héritières collectent des manuscrits, des correspondances, des tableaux. Certains de ces objets ont une valeur considérable, financière, historique, ou politique. Un journal intime qui compromet un ministre. Une série de lettres entre Renée Vivien et une figure politique ottomane qui révèle une transaction secrète. Un portrait volé qui a traversé trois pays. Les scénarios qui placent ce type d'objet au centre de l'intrigue peuvent faire intervenir les Héritières, soit comme victimes, soit comme commanditaires, soit comme témoins involontaires.

DES FEMMES À PROTÉGER OU À RETROUVER

Une artiste étrangère dont le visa est refusé. Une poétesse dont la famille cherche à la ramener de force dans son pays. Une romancière dont l'éditeur a disparu avec les manuscrits et les droits. Les PJ peuvent être mandatés pour résoudre ces situations, par l'organisation elle-même ou par Verne et Associés si les deux groupes collaborent.

LE VOYAGE À ASOLO

Eleonora Duse est retirée du monde. Elle ne reçoit pas. Mais elle possède quelque chose que les PJ ont besoin de trouver : une lettre, un nom, un

souvenir d'une période révolue. Le voyage jusqu'à Asolo, la négociation avec une femme qui a tout vu et ne veut plus rien. Voilà un scénario en soi.

LA QUESTION DE LA NEUTRALITÉ

Les Héritières posent une question récurrente et inconfortable aux agents de Verne et Associés : jusqu'où l'agence est-elle prête à aller pour défendre des femmes dont les combats ne correspondent pas exactement à sa vision du monde ? Verne et Associés défend les opprimés, mais lequel de ses membres a vraiment réfléchi à ce que cela signifie quand les opprimées sont des femmes artistes qui refusent leur place assignée ?

Cette question n'a pas de bonne réponse facile. C'est pour cela qu'elle fait de bons scénarios.



Les Héritières de Sappho est une aide de jeu pour Verne et Associés, 1913 (Studio 09). Tous les personnages historiques mentionnés sont des personnes réelles, présentées ici dans un contexte fictionnel pour les besoins du jeu de rôle.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc.

Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL).

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

