



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Factions > **La société des explorateurs**



La société des explorateurs

samedi 19 novembre 2005, par [rodi](#)

La Société des Explorateurs

I. Un rapide historique de la Société des explorateurs.

La Société tire son origine mythique de la Légion du Crépuscule, une organisation légendaire créée sous l'Empire romain pour chasser les monstres. Constituée de l'élite des combattants de l'Empire, elle se rendait sur tous les lieux où une présence étrange était annoncée afin de l'éliminer. Une sorte de Pinkerton avant l'heure...

Sa véritable création remonte plutôt au XVe siècle lorsque les européens se sont intéressés à l'exploration de la Terra Incognita.

Sous la Reine Elisabeth, elle devient une guilde d'aventuriers et d'explorateurs. A cette époque, la société était très aristocratique et « So british ». Depuis, elle a énormément évolué.

II. La Société aujourd'hui.

Aujourd'hui, la société est ouverte aux non aristocrates et même aux femmes. L'admission est un versement annuel de 1000\$. Les sociétaires se doivent d'être présents à au moins une réunion par an au quartier général de la Société : Le Manoir des Explorateurs à Londres. Cela pose un problème car la société s'est exportée partout dans le Monde et il est difficile de se rendre à Londres lorsque l'on habite à Bombay ou à Lost Angels... Pour ceux que ça intéresse, il se tient pas moins d'une réunion par mois. Au bout de 10 ans, les sociétaires deviennent explorateurs à vie et leurs héritiers deviennent membres automatiquement (en versant bien entendu, les 10 cotisations annuelles soit 10000\$!). En 1876, la société a donc environ 4 siècles et le

Monde n'est plus vraiment à découvrir, mis à part quelques coins sympas du Weird ou les pôles. Par conséquent, les vieux aventuriers ne quittent presque plus leur fauteuil et racontent les fameuses histoires du grand-père ou du tonton.

Cependant, il reste encore des explorateurs ! Ils ont choisi le Weird !

III. La Société dans le Weird West.

Le Weird est en effet le terrain de jeu idéal pour les derniers aventuriers et autres chasseurs de trophées. C'est pour cette raison que la Société est implantée dans de nombreuses villes : New York, Boston, Richmond, Atlanta, Des Moines, Kansas City, Dallas, Denver, Tombstone, Virginia City. Bien entendu, plus on s'éloigne de l'Est, plus on trouve de véritables aventuriers. Des clubs sont en chantier à Shan Fan, Lost Angels et Deadwood. Bien entendu, tous les clubs existants sont tenus par de vieux fumeurs de cigare plutôt pied tendre qu'aventuriers...

IV. Les avantages.

Les 1000\$ de cotisations ont pour intérêt de ne pas attirer le dernier des manants afin de conserver malgré l'ouverture un certain standing. Cependant, les avantages à en tirer sont conséquents :

- Les frais d'expédition sont chichements alloués.
- Le matériel est important.
- La bibliothèque de Londres est très complète sur des thèmes comme l'occultisme, la faune ou la flore.

Le Guide du Marshall

Il y a des informations plus conséquentes sur la



Société des Explorateurs dans le supplément Critters, Vermine et Abominations.

Mais voici quelques infos très secrètes pour ceux qui n'ont pas les suppléments :

La Légion du Crépuscule a réellement existé et s'est reformée suite au Jugement. Voici brièvement son histoire. Créée sous l'Empire romain pour lutter contre les monstres, cette société ultra secrète s'est disloquée au Moyen Age lorsque les Anciens ont emprisonné les Justiciers dans la Terre des Morts. Cependant, certains plus prudents ont décidé de conserver leurs secrets et de les confier qui les ont eux-mêmes transmis à leurs enfants... Lors de la création de la Société des Explorateurs, il se sont joints aux membres et ont fait aventure commune

toujours dans le secret. Mais en 1863, lors du Jugement, la Légion s'est reformée afin de lutter contre ces nouveaux monstres qui effraient les populations. Ils sont actuellement une vingtaine et recrutent dans la mesure du possible des membres de la Société. Trevalyan et Pennington Smythe sont des légionnaires.

Les sources d'aventures sont multiples :

- Engagement par un pied tendre pour une expédition qu'il n'a pas le courage de faire.
- Participation à une expédition.
- Sauvetage d'une expédition.
- Arrivée dans un village dans lequel se trouve la Légion.
- ...