

# NOUVELLES AVENTURES

*Lors de la création de personnages d'Aventures dans le Monde Intérieur, les joueurs peuvent doter leurs héros d'Aventures. Les Aventures sont à la fois des bouts d'Histoire (un grand H) et des morceaux d'historique personnel. Elles représentent des événements, des quêtes, des périodes ayant marqué la vie de l'Arcadien et qui le conduisirent, de gré ou de force, à quitter le confort d'une vie normale durant des mois ou des années, pour se jeter à corps perdu dans une histoire exaltante et dangereuse.*

*Les Almanach Arcadien 1 et 2 contiennent plus d'une cinquantaine d'Aventures clef en main. Pour célébrer le retour d'AMI, nous vous en proposons ici cinq nouvelles. Elles vous permettront, nous l'espérons, de vous immerger encore un peu plus dans cette fascinante fin du XIXe siècle.*

## LES NOTES DE MENDEL

1870-1884 – Empire austro-hongrois

Originaire de Moravie, Gregor Mendel était un abbé passionné de sciences naturelles qui contribua de manière spectaculaire à la compréhension des mécanismes de l'hérédité. Après un cursus exemplaire à Troppau et à l'institut de philosophie d'Olomouc dans les années 1840, le jeune Mendel choisit la voie ecclésiastique dans l'espoir de voir sa formation d'enseignant financée par le monastère de Brno. Sa vie durant, il tâcha de concilier son insatiable appétit scientifique et ses obligations ecclésiastiques. Devenu professeur de physique et de sciences naturelles à Brno en 1854, il multiplie les expériences sur l'hybridation d'espèces végétales et animales. Ses travaux et ses publications gênent sa hiérarchie qui souhaite le voir se consacrer pleinement à son mandat religieux. En 1868, il est nommé supérieur de son couvent et doit renoncer à l'enseignement. Mais Mendel, scruté par l'évêque, n'abandonne pas pour autant ses investigations.

Le personnage fut l'un des discrets correspondants du savant, jusqu'à sa mort en 1884. Dans le plus grand secret, il sillonna l'Empire selon les instructions très précises de l'abbé Mendel, collationnant d'étranges observations naturalistes, prélevant des échantillons, explorant les forêts et les grottes du Karst de Moravie. Le personnage transmettait deux fois par an ses relevés à Mendel en personne, dans une taverne d'Olomouc.

À la mort de Mendel, le nouvel abbé, Rambousek, brûla toutes les notes personnelles du biologiste avec un empressement suspect. Les découvertes fondamentales de Mendel en matière de génétique ont été largement ignorées par ses contemporains, y compris par Darwin. Mais qui sait ce que recelaient les mystérieuses notes de l'abbé ? N'en reste-t-il vraiment plus rien ?

**GAIN :** +1 en Botanique, +2 en Zoologie, +1 en Survie

**PERTE :** Défaut « Soupçonné par... » [cabale de Gardiens « L'Harmonie de Brno »]

## LA LOI D'OR\*

1888 – Brésil

Le personnage a participé à la promotion et à la promulgation de l'abolition de l'esclavage au Brésil en 1888.

Le Brésil vit depuis 1831 sous le règne prospère de l'Empereur Pedro II. Le pays est depuis des années un îlot de progrès et de stabilité. Les idées abolitionnistes y ont gagné un terrain considérable, notamment sous la poussée d'Isabelle du Brésil, la fille et héritière de l'empereur. Le 13 mai 1888 la loi dite « Loi d'or » abolit enfin l'esclavage dans tout l'empire.

Partout dans le pays la situation évolue rapidement : les anciens esclaves viennent tenter leur chance en ville, et échouent pour beaucoup dans une grande misère, alors que les propriétaires terriens enragent de se voir arracher « leurs biens » sans compensation. Des banlieues saturées aux salons enfumés de la bourgeoisie, la Loi d'or est à la fois le déclencheur de grands espoirs et de sombres complots. D'anciens esclaves, à la parole libérée, déclarent même avoir échappé de justesse à la déportation vers « d'immenses grottes » au cœur de l'Amazone, gardées par des hommes masqués. Pire encore, le trafic de chair humaine continuerait d'alimenter ces places mystérieuses, contre la volonté même du Parlement.

**GAIN :** Domaine de Compétence [Brésil], Œuvre caritative [associé de la Sociedade Brasileira Contra a Escravidão], Contact [Franc-maçonnerie], Langage [Portugais]

**PERTE :** Soupçonné par [Kuk Kapital], -1 en Statut (rancœur d'esclavagistes)



## LA QUATRIÈME PANDÉMIE DE CHOLÉRA

1863 à 1875 – France

Après trente ans d'accalmie, le choléra se répand à nouveau sur le monde. Cette pandémie, la quatrième en cinquante ans, frappe d'abord les Indes, puis le Moyen-Orient, l'Afrique, les Amériques... Profitant du terrain fertile offert par les nombreuses guerres de ce siècle, il emporte des centaines de milliers de vies en près de douze ans.

Partout, les Arcadiens apportent leur soutien aux services de santé submergés, malgré les récentes découvertes en matière d'hygiène et de médecine. Le personnage fait partie de ces héros de l'ombre ayant combattu contre le mal le plus insidieux de son temps. Au chevet des malades ou dans les laboratoires de la Fondation, il a œuvré avec patience et méthode pour améliorer le sort de ses semblables. Dans sa recherche de nouveaux traitements, il a éprouvé des substances et des méthodes venues des contrées les plus exotiques. Après un combat acharné contre la mort, il a finalement pu ressortir au grand jour, fier, victorieux et glorieux.

**GAIN :** +1 en Prestige Arcadien, +1 en Médecine, Entrées (établissement de soin)

**PERTE :** 1 point d'Hermétisme au début de chaque scénario (recherches dévorantes)

## L'EXPÉDITION VÉGA

1878 à 1879 – Sibérie

Le personnage a participé à l'expédition Vega, la première à emprunter la route maritime du Nord et à réaliser ainsi le tour de l'Eurasie.

Menée par le baron Adolf Erik Nordenskiöld, les navires Vega et Lena partent pour un long voyage le long des côtes de Sibérie, traversant les mers de Barents, de Kara et de Laptev et déjouant tous les pièges du grand Nord. Arrivée à quelques jours de Béring, l'expédition est bloquée par les glaces et doit s'immobiliser durant neuf mois. Les équipages font alors connaissance avec les peuples du détroit, les Tchouktches.

De nombreux échanges prennent place et permettent la rédaction d'un dictionnaire tchouktche, ainsi que le prélèvement de nombreuses espèces végétales et animales par les scientifiques du bord. Les linguistes se rendent compte que plusieurs mots utilisés par les clans tchouktches ont des racines très différentes. Alors que les glaces fondent et que l'heure du départ approche, ils découvrent que les natifs cachent parmi eux un être étrange, à l'origine de ce sabir. Seuls les membres les plus appréciés de l'équipage peuvent le rencontrer. Ils en reviennent choqués, parlant d'un être humanoïde partageant des traits céphalopodes, au regard envoûtant.

**GAIN :** Domaine de Compétence [grand froid], Anthropologie +1, Linguistique +1

**PERTE :** -1 en Moral (sommeil troublé)

## LA GRANDE CORDÉE

1878 – Tectonia

Le personnage a participé à l'expédition dite de « La grande cordée », à la recherche du professeur Fergusson (p.40 du livre de base).

Le club réunit ses meilleurs moyens pour retrouver le savant disparu. Assistés par des guides de clubs alpins et des meilleurs grimpeurs népalais et tibétains, montés à dos de rognards, la colonne s'enfonce à des profondeurs insoupçonnées. Aucun danger ne lui est épargné : nuée de ptérodactyles, escarmouches avec des Vulcaniens, avalanches et tempêtes. Nombreux sont ceux qui succombent sur la route verticale, basculant à jamais dans l'abîme.

La grande cordée a une fin amère : les guides européens refusent d'écouter leurs homologues himalayens alors que des décisions critiques doivent être prises. L'expédition, déjà réduite de moitié, explose en plusieurs colonnes puis, sous les assauts d'un grand ver thellossien, en une constellation de groupes épars, transformant la remontée en terrible calvaire.

Malgré cette chute cruelle le temps montra que la grande cordée ne fut pas vaine : elle descendit plus bas que toute autre, et ses notes font toujours autorité pour arpenter les faces redoutables de Tectonia. Mais surtout, alors qu'elle échappait au ver thellossien, une petite unité retrouva les traces d'un campement. Sur les restes d'un carnet, quelques mots purent être décryptés : « Je chevauche leur souffle. Fergusson. »

**GAIN :** +1 en Progresser, Hyperboréen et Survie. Immunisé aux pertes de Moral liées au vertige.

**PERTE :** -1 en Prestige Arcadien (fiasco amer)

