

Le Vieil Homme

La moiteur humide s'élève du sol jusque vers la cime des arbres. Il a cessé de pleuvoir hier et la chaleur du soleil a fait naître une légère brume.

L'éléphant avance pesamment dans la jungle. A ses côtés, le cornac donne des ordres incompréhensibles pour les Blancs perchés sur le dos de l'animal. Tout autour d'eux, d'autres éléphants guidés de manière identique manœuvrent autour de la battue. Les cris des rabatteurs retentissent dans la forêt, faisant fuir les tigres devant eux.

Delta de Cauvery, sud de l'Inde. Octobre 1922.

[Le gardien a la possibilité de faire débiter le scénario beaucoup plus tôt (arrivée en Inde, invitation, préparatifs de la chasse...). Ce que doivent savoir les personnages à cet instant, c'est qu'ils sont les invités du maharadjah de Thanjavur: Kaalim Shindour. Considérons qu'ils sont présents en Inde pour affaires diverses.]

Alors qu'il traverse une rivière ombragée, le groupe entend soudain des hurlements provenant des indiens. Rapidement, les rabatteurs arrivent vers eux en courant d'une manière désordonnée. Ils sont suivis de près par des hommes brandissant des couteaux. La panique se répand aussitôt dans les rangs. Les éléphants affolés commencent à se disperser, tandis que les assaillants tentent de sauter sur leur dos.

Lorsque les personnages auront ouvert le feu, les attaquants se disperseront à leur tour. Dans la mêlée, le gardien aura pris soin de faire se diriger un groupe le long de la rivière. C'est là que les investigateurs rencontreront, au milieu de quelques rochers, un groupe d'hommes particulièrement hargneux. Visiblement, ils veulent empêcher le groupe d'aller plus loin.

L'espace dégagé, les personnages découvriront la raison de la présence de ces hommes dans cette région.

Parmi les rochers, adossée à une petite colline, se trouve l'entrée d'une petite grotte. On entend une plainte qui provient de l'intérieur. Elle est lancée par un vieil indien à la peau tannée et à la barbe blanche. Il est vêtu d'un pagne et attaché. Il a le dos et les épaules marqués de récents coups de fouet. Tout ce qu'il dira aux personnages avant de s'évanouir c'est « Atharva Vêda, Atharva Vêda... »

L'ordonnement des tatouages de cet homme permettra au maharadjah Kaalim Shindour de dire qu'il s'agit d'un brahmane, la caste la plus élevée. Il ordonnera alors de le soigner dans son palais.

L'Histoire

Soigné et convenablement alimenté, le vieillard retrouvera ses esprits et remerciera Brahman, l'être immense, d'avoir autorisé des occidentaux à le secourir.

[Pour simplifier, disons que Brahman symbolise la création de l'univers. Il est

l'abîme où l'espace et le temps trouvent leur origine]

Il se nomme Chelekara. Selon lui, les voilà maintenant liés à cette histoire, d'autant que par leur nature de blancs, ce sont eux qui ont le moins à craindre de la part des Thugs! Le mot est prononcé. Il va maintenant leur conter ce qu'il sait :

[Ce qui suit est authentique].

« Les brahmanes ont en leur possession quatre livres sacrés, appelés vedas.

Le nom de Vêda vient de "Vid", qui signifie savoir. Il s'agit de chants religieux auxquels on attribue une origine divine. Ils sont le souffle exhalé par l'âme universelle : Brahman.

Le Rig-Vêda est le Livre des Vers, le Sama-Vêda est le livre des Chants, le Yajur-Vêda est le Livre des Formules Sacrificatoires. Le dernier, l'Atharva-Vêda est le Livre des Rites Incantatoires. Son nom lui vient d'une antique famille de magiciens qui introduisit le culte du feu parmi les hommes.

Le Sâma-Vêda nous apprend la valeur de la syllabe sacrée. La perle du Sâma-Vêda est la source et le terme de toutes choses de la nature, classées dans une hiérarchie symbolique:

l'essence des créatures est la terre,

l'essence de la terre est l'eau,

l'essence des eaux est la parole,

l'essence de la parole est l'hymne (le Rig),

l'essence de l'hymne est le chant (le Sâma),

l'essence du chant est la syllabe sacrée. »

Le vieil homme s'interrompt un moment puis entame un brève litanie avant de poursuivre.

[Ici, le mythe rejoint la réalité.]

« Poussés par d'obscurs desseins, les Thugs se sont mis en quête des livres sacrés. Chaque ouvrage donne accès au suivant, jusqu'au dernier. Mon peuple avait la garde du troisième Vêda. L'affrontement fut terrible, mais les Thugs étaient bien préparés et nous n'avons rien pu faire. Gardien du Vêda, j'ai été également enlevé. Mais les Thugs ne tuent pas les prêtres. Aussi attendaient-ils que je meurs, rappelé par Shiva.

Ils sont maintenant sur la trace du dernier Vêda. Il est à craindre qu'ils n'en tirent l'enseignement nécessaire à la conception de l'Atman-Brahmane. »

[Ce qui suit est authentique]

« L'Atman-Brahmane est un guide spirituel ultime, derrière lequel se rangeront les hommes. Il est composé de l'alliance de la substance du monde, le Brahmane, avec l'essence de l'être, l'Atman. L'union des deux entités offrira le seul être digne de louanges. Il sera doué de tous les attributs et sera à même de faire comprendre aux hommes la misère de leur condition. Ceux-ci le suivront alors, n'ayant de cesse de suivre les paroles de leur guide, espérant ainsi que les meilleurs d'entre eux atteindront l'unité bienheureuse.

Il faut craindre qu'un prêtre thug ne devienne Atman-Brahmane. Il aurait alors le

pouvoir d'utiliser la syllabe sacrée. Nul ne connaît sa puissance. »

L'exotisme de tout ceci est destiné à faire prendre conscience aux joueurs qu'ils n'évoluent pas dans un univers ordinaire.

[Remarque: comme vous allez le voir plus tard, l'objet de ce scénario n'est pas de ranimer un Shoggoth, mais simplement de permettre à un Thug de devenir guide spirituel. Le gardien pourra ensuite inventer des histoires de son cru.]

L'unique possibilité d'empêcher les Thugs de réussir est de trouver le livre des Atharva avant eux et de le faire disparaître. Les Blancs ont les moyens humains et techniques suffisants pour s'opposer aux Thugs.

A ce moment, les joueurs ont la possibilité d'accepter ou de refuser leur engagement. Dans tous les cas, le gardien prendra soin d'envoyer quelques Thugs en mission d'enlèvement du Brahmane. Ils ne doivent pas réussir certes, mais cela pourra faire prendre conscience aux joueurs de la gravité de la situation. Les Thugs prennent des risques insensés pour parvenir à leur fin. Un Thug capturé se supprimera.

Il faut noter que le Maharadjah aura prévenu les autorités de la présence de bandits dans la région. Des lors, un détachement de 30 soldats anglais commandés par le major Bampton sera cantonné dans les environs. Le major Bampton est l'archétype du soldat anglais. Il aidera le groupe lorsque la situation l'exigera.

Le Peuple du Fleuve

Chelekara indiquera que le quatrième Vêda est protégé par des Indiens résidant sur le fleuve Coleroon. Ils habitent dans des bateaux et commercent avec toutes les villes du delta.

Le vieil homme proposera d'accompagner le groupe. Il est le seul capable de convaincre les Brahmanes du fleuve de déménager le Vêda jusqu'au grand temple de Bangalore, où il sera alors décidé de son sort.

Le Maharadjah mettra un bateau à la disposition des investigateurs. Il s'agit d'un petit navire pouvant contenir une quinzaine d'hommes. Cependant, il ne possède pas de pilote susceptible de naviguer sur le fleuve en cette période de mousson. Ce sera pour le groupe l'occasion d'aller en ville et d'embaucher un équipage. De plus, il faudra trouver l'équipement nécessaire au voyage. Le gardien pourra mettre en scène une rencontre sur le port avec un individu nommé Jalur. Un solide gaillard qui ne les trahira pas. Cependant, l'équipage embauché sera infiltré par quelques Thugs. Ils attendront d'être en route pour le temple pour passer à l'action (voir chapitre Au Cœur delà Jungle).

L'armée indiquera que le peuple du fleuve se trouve en ce moment dans la région de Srirangam, en amont. Le voyage jusqu'à cette zone sera rendu difficile par la mousson faisant charrier au fleuve toutes



sortes de débris.

Les habitants des bateaux accueilleront les personnages avec bienveillance. Ils résident sur une quarantaine de navires, tous ancrés dans une petite baie, et vivent de la pêche et d'un peu de commerce. Il ne cesse de pleuvoir sur leurs toiles détrempées.

Il ne sera pas permis aux Blancs de manger en compagnie des Brahmanes qui doivent se réunir et décider du meilleur moyen de faire parvenir le Vêda en lieu sûr.

Gageons que les investigateurs mettront un point d'honneur à organiser le transport du Livre Sacré dans les moindres détails. Cependant, toutes leurs précautions ne suffiront pas à décourager les Thugs. Le Vêda est enfermé dans un coffret de bois finement ouvragé. Au moment où celui-ci est visible par le groupe et va être transféré, un cri retentit! Les Indiens reconnaissent immédiatement un Jhirnie (voir lexique), mais la plupart d'entre eux sont déjà aux prises avec un étrangleur avant que quiconque ait eu le temps d'épauler un fusil.

Immédiatement, kris en avant, des Thugs se précipitent sur le Vêda. La bataille s'engage sur le pont du bateau, au moment où Jalur décide d'être de la partie et de manœuvrer le bateau.

Soyez épiques lors de la scène: Thugs par-dessus bord, empoignade, fusillade, saut d'un bateau à l'autre... Il est impératif que les Thugs ne parviennent pas à s'emparer du Livre Sacré et qu'ils emportent des prisonniers: dont l'un des investigateurs! Celui-ci est pour eux une monnaie d'échange. Parmi les autres prisonniers, attirez l'attention du groupe sur un vieillard (voir plus loin).

La bataille terminée, le groupe évaluera les dégâts. Les Indiens ont terriblement souffert de l'attaque. Comme l'a déjà annoncé Chelekara, les Thugs sont parfaitement organisés et efficaces.

Ce n'est qu'un peu plus tard que le groupe recevra un message. La secte propose d'échanger l'homme blanc contre le livre Sacré. Il ne lui sera fait aucun mal si rien d'irresponsable n'est tenté.

De son côté, le gardien prendra soin de flanquer une frousse terrible au prisonnier des Thugs. Les yeux bandés, le voilà ballotté de navire en charrette et de cales en campements. Il est accompagné d'autres prisonniers (dont le fameux vieillard qui n'est autre qu'un Brahmane Thug en quête d'information. Mais il ne doit pas éveiller les soupçons). Surtout, vous avez la possibilité de le faire assister (de loin et par accident) à une cérémonie Thug. Tandis que le soir tombe, ils allument de grands feux et dansent pour la divinité. Il pourrait même y avoir un rien de magie au cours de cette nuit..

L'Echange

Pendant le temps où le groupe sera en possession du quatrième Vêda, Chelekara proposera de l'étudier, de manière à connaître plus précisément les intentions des Thugs. Voici ce qui ressortira de ses recherches:

« Une légende de la nuit des temps raconte que le monde était dominé par les Très Anciens. Ils avaient créé une race de serviteurs monstrueux qui se révoltèrent. Au cours du chaos qui résulta, les esclaves furent anéantis et l'univers partagé entre les

puissants.

Cependant, il est dit qu'un des rebelles parvint à échapper au massacre et se réfugia aux abords du toit du monde. Certains hommes prirent fait et cause pour cet esclave qui avait osé affronter ses maîtres et entreprirent de l'aider. Ils organisèrent sa protection en interdisant à quiconque de s'approcher de lui. Avec le temps, les légendes se mêlèrent et les noms s'oublèrent. Aujourd'hui les Thugs servent Kali, mais protègent toujours cette région de l'Inde. »

[Le gardien aura noté qu'il est raconté ici l'histoire des Choses très Anciennes et de leurs esclaves: les Shoggoths. Cependant, il n'est pas dit que le Shoggoth est un quelconque avatar d'une divinité hindoue.]

« Le sang pourra faire qu'un Thug devienne Atman-Brahmane. Si cela était, il pourrait utiliser le pouvoir de la syllabe sacrée pour permettre à cet indescriptible paria de parcourir le monde. »

Chelekara ne saura pas dire dans quelle région de l'Inde se cache l'esclave.

Peu importe l'avis des investigateurs sur cette histoire. On ne pourra pas laisser un prisonnier entre les mains des Thugs. Ceux-ci ont fixé le lieu de l'échange: une petite île sur le fleuve, dans la région de Karur.

A ce moment, le major Bampton aura été averti de l'enlèvement. Son détachement accompagnera le groupe dans sa démarche. L'affaire est grave et l'armée aura délégué un navire plus important, à bord duquel aura été transféré l'équipage de la précédente embarcation.

Au matin, la petite île se trouve noyée dans la brume. Flottant aux alentours, on peut apercevoir des petites barques aux voiles laissées pendantes par l'absence de vent. A leur bord, deux ou trois hommes assistent à l'approche du bateau des occidentaux.

Chelekara indiquera qu'il vaut mieux ne pas tenter quoi que ce soit contre les Thugs. De plus, leur magie peut déterminer si on essaie de les tromper.

[En clair: si les joueurs veulent garder le quatrième Vêda, c'est la bagarre.]

Sous le couvert des fusils de l'armée de sa très gracieuse majesté, l'échange devrait se dérouler sans encombre. Les Thugs sont des assassins, mais ils ont un certain sens de l'honneur. Ils n'ont pas besoin des ennuis que pourrait leur attirer l'élimination d'un occidental.

De plus, vous pouvez avoir recours à quelques bienfaits de la magie pour faire disparaître le quatrième Vêda et son porteur...

L'échange terminé, la pluie recommence à tomber. Un vent étrange se lève et les barques entament la remontée du fleuve.

Au Cœur de la Jungle

C'est à nouveau au peuple du fleuve d'entrer en scène. Les hommes sont accablés de honte d'avoir perdu le Livre Sacré. Trois de leurs navires ont remonté le fleuve à la poursuite des Thugs. Ils envisagent de s'enfoncer dans la jungle et de tout tenter pour reprendre leur bien. Jalur se joindra immédiatement à eux. Puis, Chelekara indiquera que Brahma souhaite voir les Blancs participer à l'expédition...

Le major Bampton expliquera que sa mission est terminée. Mais que rien ne

l'empêche de patrouiller le long du fleuve, au cas où ses bandits se manifesteraient à nouveau. Ce sera, pour le Gardien, l'occasion de se souvenir que les Thugs ont déjà infiltré les rangs des équipages. Nouvelle sueur pour les personnages lorsque les étrangleurs se verront contraints d'entamer l'extermination de la compagnie anglaise [gardez cependant ce qu'il faut de soldats pour venir en aide aux aventuriers un peu plus tard].

A l'aide de sa magie, Chelekara localisera l'endroit où se réunissent les Thugs. Ils ont remonté le Amaravati et se trouvent actuellement sur la rive droite de la rivière.

Les investigateurs vont devoir gérer une véritable expédition contre les étrangleurs. Il leur faudra utiliser les ressources du peuple du fleuve pour localiser discrètement la zone où se cachent les Thugs. Ils se terrent en fait dans un temple abandonné, à quelques centaines de mètres de la rivière. Ne craignant pas d'être dérangés, ils ont laissé quelques gardes qu'il sera facile d'éliminer. Toute leur énergie est tournée vers la cérémonie qu'ils préparent: l'avènement de l'Atman-Brahmane.

[Un gigantesque piège vers lequel courent les aventuriers...]

Je laisse le gardien décider de la forme générale du temple. Il est important toutefois que les investigateurs puissent s'approcher suffisamment près du cœur de la cérémonie pour en saisir le moindre détail.

A l'intérieur du temple, une cinquantaine de Thugs font s'élever une plainte jusque par-delà la cime des arbres. Les quatre Vêdas ont été placés au pied d'une représentation de Kali. Devant la divinité se trouve un autel de pierre sur lequel est attaché un vieillard. Il sera reconnu par les investigateurs, il se trouvait à bord des navires et va être sacrifié par un homme qui se tient au dessus de lui, kris en main.

Devant l'autel se trouvent une trentaine de Thugs. Le long des anciennes murailles, d'autres prisonniers sont attachés. Il faut agir avant que les sacrifices ne commencent.

Le groupe dispose d'une vingtaine d'hommes et est épaulé par Jalur qui serre son sabre d'une poigne ferme. Ce sera un affrontement en règle!

Il sera assez facile de se répartir dans les couloirs en partie envahis par la jungle. Parfois, un Thug de garde surprendra le groupe qui devra réagir assez vite.

Le gardien laissera les personnages gérer leur attaque comme ils l'entendent, mais ne doit jamais perdre de vue l'information suivante:

Les investigateurs doivent empêcher le Brahmane au sabre de sacrifier le malheureux vieillard. Ceci est largement possible en jouant sur la fibre humanitaire qui anime vos personnages. Il n'y aura pas beaucoup d'autres solutions que lui tirer dessus. Il s'effondrera alors sur sa victime, n'ayant pu accomplir le sacrifice de sang.

[C'est fait! Les personnages viennent d'accomplir le sacrifice sanglant. Le vieillard attaché est un Brahmane Thug qui espionne le groupe depuis le début].

Il faudra ensuite s'emparer des Vêdas et rejoindre la rivière. A ce moment, les malheureux Indiens commencent à tomber sous les coups des Thugs. Là encore, soyez épiques. Il s'agit d'une course contre la mort. Les Thugs surgissent de partout et assaillent le groupe. Arrivés à la rivière, il faudra fuir à bord des embarcations, toujours poursuivis par les étrangleurs.



Ceux-ci cesseront leur attaque lorsque le bâtiment du major Bampton arrivera en vue. Ses soldats ouvrent le feu immédiatement.

Le groupe emporte avec lui les Védas et le vieillard blessé qu'il faudra soigner. Ses tatouages montrent qu'il s'agit d'un Brahmane. Il sera soigné au palais de Kaalim Shindour.

L'intrigue se révèle

La victoire des Blancs sur les Thugs sera fêtée au palais du Maharadjah. Ce dernier est friand d'exploits guerriers et ne se lassera

pas d'écouter les investigateurs raconter leurs exploits.

C'est au cours de cette discussion que les personnages obtiendront la révélation de cette histoire. Ils en viendront sans nul doute à parler du sacrifice qu'ils ont empêché. A cet instant, le Maharadjah les regarde d'un œil interrogateur:

« Les Thugs ne commettent pas de sacrifice rituel sanglant! »

Il était écrit que le sang ferait naître l'Atman-Brahmane. C'est au vieil homme attaché sur la pierre que les Blancs ont sacrifié l'homme au kris! En le tuant, ils ont accompli le sacrifice rituel qu'un Thug ne

pouvait pas effectuer.

A cet instant, une plainte s'élève de la jungle. Les Thugs entourent la propriété et attendent la venue de leur guide spirituel.

Profitant de la cohue qui régnera lorsque les Thugs pénétreront dans le palais, le vieillard, sauvé par les personnages et devenu Atman-Brahmane, s'enfuira (le maître fera tout pour qu'il réussisse). Si les investigateurs se montrent brillants, ils pourraient toutefois l'empêcher d'éliminer Chelekara et/ou d'emporter les Livres Sacrés.

Libre au Gardien d'inventer d'autres histoires.

