L'Ind

Quitte à parler d'exotisme, autant envoyer vos joueurs et PJ de *Warhammer* là où aucun supplément officiel ni même officieux ne les a jamais conviés. C'est à ce voyage que nous vous invitons dans les pages qui suivent. Attention, dépaysement garanti !

NB : notre description de l'Ind se poursuivra dans le prochain numéro avec une présentation de la religion et un scénario.

Géographie

Le Dekka, vieux plateau de forme triangulaire donnant sa forme à la péninsule, est bordé d'escarpements faillés. Les monts Kamalaya au nord et à l'ouest, plus élevés, continus et abrupts, dégagent une étroite plaine côtière en tombant sur la mer. Entre les deux coulent l'Indus et le Ganj : la vaste plaine alluviale ainsi formée est le cœur du monde indi.

La mousson règle le climat en une saison sèche et une humide. La formation végétale la plus répandue est la forêt tropicale où abondent teck et santal tandis que palmiers, acacias et eucalyptus composent les savanes arborées. La mangrove se développe dans les deltas. Les jungles sont peuplées d'éléphants, tigres, panthères, guépards, gazelles, singes et oiseaux très colorés.

L'Ind, amalgame d'ethnies sans aucune unité, est très peuplée, essentiellement autour de la plaine centrale et du Dekka, et renferme tous les degrés de civilisation. Les grandes villes sont assez rares. La majorité de la population, *rurale, est très pauvre.*

Le Dravîn, de peau sombre, est petit et trapu au nord, plus *mince au sud. Le* Kshatriya est en général plus grand, sa peau plus claire, presque blanche parfois, le nez souvent aquilin. S'ajoute le type ungol dans quelques royaumes au nord.

L'agriculture est à base céréalière, avec des cultures de plantation. Les contrastes de température sont peu importants, sinon entre les saisons sèche et humide. Bien que l'Ind possède un énorme troupeau bovin, il n'y a pas de véritable élevage, car la consommation de viande de vache est sacrilège. Le cheval est réservé à la guerre.

L'industrie, dominée par le textile et la métallurgie, reste peu développée. Les domaines florissants sont la soie et les produits tissés. Le commerce est florissant avec la Cathay, l'Arabie et les royaumes elfiques.

Histoire

Les terres de l'Ind étaient habitées à l'origine par les Dravîn, peuple composé de diverses ethnies regroupées dans le royaume de Gondawana. C'est entre -1400 et -800 que cette civilisation connaît son apogée. Vivant de la terre et de la mer, possédant des dialectes et des mœurs variés, la population est soudée par une même croyance en une tétrarchie de divinités, les quatre Principes.

À partir de -800, les Dravîn sont en butte aux incursions pressantes des Kshatriyas. Cette peuplade guerrière chassée des montagnes des Larmes par les Peaux-Vertes et les forces du Chaos s'empare assez vite des passes montagneuses menant au Dekka et à la plaine centrale. Toutefois, les Dravîn, divisés mais numériquement supérieurs, ne plient pas. En -500 C.I., an 1 du calendrier indi[1], les Kshatriyas s'unissent donc aux mystérieux Ashvin-ad-Kumar surgis du nord-est.

Les origines des Ashvin-ad-Kumar ("cavaliers du loup") font référence à une mythique "cité sous les étoiles", loin au nord, avant que leur migration ne les entraîne au sud pour des raisons inconnues. *Nomades physiquement proches des Occidentaux,* ils apportent aux Kshatriyas le cheval, la sorcellerie et de redoutables troupes de choc.

En moins de trente ans, les deux alliés conquièrent *le bassin indo-ganjétique avant de se répandre dans* l'ensemble de la péninsule. Ainsi commence la lente acculturation des Dravîn, les Kshatriya imposant leur organisation politique et sociale. L'Ind est alors morcelée en de nombreux royaumes rivaux luttant pour l'hégémonie. Le succès du prêche du prophète

Illustration : Vincent Bedu

Simda le Bienheureux (440-520), s'inspirant des enseignements des quatre Principes, mais les sublimant dans une vision nouvelle, trouble un temps l'immobilisme politique et social cher tant aux Kshatriya qu'aux Dravîn, avant que Simda ne soit élevé au rang de divinité majeure de l'Ind.
En 2074, des exilés arabes, profitant des dissensions entre les royaumes indi, s'implantent sur la côte nord-ouest : le prince arabe Mahmoud fonde un sultanat, le Karachistan, que son fils Mohammed agrandit encore en repoussant les assauts indi.
En 2573, le prince marchand elfe Vascolyen s'installe sur le site du port de Goma, qu'il rebaptise "Cité des épices". Ce comptoir, établissement richissime et plaque tournante du commerce d'Ulthuan dans l'océan du Sud, inonde de ses richesses l'ensemble de l'Ind occidentale.
La dernière arrivée d'étrangers se fait dans la violence : autour de 2680, les hordes de Kengis Khan soumettent le nord et le centre de l'Ind. Toutefois, les conquérants ungols, s'ils diffusent le simdaïsme en Cathay, ne se mêlent pas aux populations conquises et, près d'un siècle après leur victoire, ne gardent que quelques royaumes au nord, les Indi ayant repris le contrôle du reste de la péninsule et effacé presque toute trace de cette occupation.
Enfin, en 2777, le Chaos se lève en Ind et, comme partout ailleurs, il est vaincu et repoussé. L'État du Damodar, dévoué à Raktavija, est anéanti et toute sa population passée au fil de l'épée. Dans les vingt ans qui suivent, une croisade intérieure permet l'éradication de la principale secte de Jalandhara.

Les *jâti*

Les Kshatriya s'étant appliqués à maintenir l'intégrité de leur culture et de leurs traditions, leurs classes sociales sont devenues des *jâti* dont les séparations théoriquement étanches sont imposées par la religion kshatriya, ferment de stabilité sociale et politique prônant une idéologie de domination raciale, de pureté et de conservatisme. Ce sont elles qui organisent et structurent l'ensemble de la société et de la civilisation indi. En théorie, la naissance détermine la *jâti*. En pratique, c'est surtout vrai pour les trois varna, une certaine mobilité sociale, bien que rare, étant possible pour les autres. Chacune des jâti dispose de son tribunal et de ses propriétés, et pratique de préférence l'endogamie pour éviter de démembrer l'héritage. Ce sont les *jâti* dominantes qui possèdent le sol, toutes les autres en sont dépendantes et subsistent par la prestation de leurs services.

Les trois *varna*

Ce sont les *jâti* des dirigeants kshatriya. Au sommet de la pyramide sociale et politique de l'Ind, ils détiennent l'essentiel du pouvoir spirituel et temporel, et adorent la *Trimûrti*.
Prêtres de Brahmassatva, les *brahmani* constituent la plus influente des *jâti*. La cosmogonie kshatriya les dit issus du cœur de l'univers, siège de la vie et de la pureté. Guides spirituels de l'élite kshatriya, intermédiaires entre les hommes et les dieux, ils possèdent la connaissance, accomplissent les rites des *ut-pani-shad* et sont les garants de la pureté des Kshatriya.
Détenant le pouvoir temporel, les *agni* constituent l'essentiel des guerriers kshatriya. Nés des bras de l'univers, ils doivent rechercher la connaissance et la pratiquer. Pour entretenir leurs vertus guerrières, ils peuvent consommer viande, boissons fermentées et drogues, substances interdites aux deux autres *varna* car menaces pour leur pureté.
Descendants directs des Ashvin-ad-Kumar, les *ashvini*, très faibles numériquement mais au moins égaux en pouvoir aux *agni*, sont les rédempteurs, seuls sorciers autorisés en Ind, prêtres-guerriers itinérants visant à ruiner l'influence des Maudits. Leurs secrets n'ont pas été percés, même par les *brahmani*. Issus des yeux de l'univers selon la cosmogonie kshatriya, ils héritèrent de la connaissance pour faire œuvre de vigilance.

Les quatre *harija*

Ce sont les prêtres des quatre Principes. Placés juste au-dessous des *varna*, ils assurent la conduite du peuple indi en collaboration avec les *brahmani* et les *agni*.
Servants d'Ananta, les *apsaran* célèbrent naissances, baptêmes, obsèques et peuvent servir de juges. Ce sont les plus respectés des *harija*, même par les autres *jâti* sacerdotales.
Servants de Vahana, les *kirishnan* président la prise de fonction de chacun dans sa *jâti*, généralement à l'entrée dans l'âge adulte (16 ans), et copient les *vedi*.
Servants de *Saravasti*, les *vishnan*, les plus aimés du petit peuple indi, officient au début de la mousson, qui marque le retour de la fécondité pour leur déesse, en participant aux travaux des champs.
Servants de Parvâtî, les *atharvan*, prêtres-guerriers sévèrement surveillés par les Kshatriya, célèbrent les mariages.

Illustration : Jérome Simon

Illustration : Jérome Simon

Les quatre *vaisyas*

Les commerçants, *sannyâsa*, *mahut* et guides[2] constituent l'élite du peuple dravîn. Leur pouvoir temporel, très théorique dans la main de fer des Kshatriya, est souvent plus grand dans les royaumes ungols.

Les quatre *vicya*

Les médecins, administrateurs, fonctionnaires et hommes d'armes sont l'équivalent des classes moyennes, bien que leur niveau de vie soit souvent inférieur à celui de leur équivalent occidental.

Les quatre *sûdra*

C'est la grande majorité de la population indi (gens de mer, artistes, paysans, artisans, *visha*...). Fatalistes, traditionalistes, dévots et résignés à leur sort, ils obéissent aux autres *jâti* dont ils acceptent la domination sans envisager de la remettre en question.

Les *dalit*

Appartiennent à cette *jâti* tout étranger à la société indi, toute personne ayant dérogé aux lois de sa *jâti*, les esclaves et toutes les races non humaines, y compris les elfes. Le simdaïsme affirme le droit des *dalit* à une existence plus juste et plus humaine.

Organisation politique

Les trois grands royaumes

Gouverné par les *maharâjâh*, ils sont l'apogée de la puissance et de la culture kshatriya. Au nord-est se trouve **Andhara Pardash**, sous l'égide de la dynastie Andhara, dont la capitale, Gurvathi, ville sainte du simdaïsme, est le siège d'une des plus puissantes armées de l'Ind. À l'ouest s'étend **Sindhar Pardash**, État théocratique par excellence : la dynastie des Sindhar y est la marionnette des *brahmani*, qui règnent en maîtres absolus. Plus au sud, la dynastie des Marathi vient d'obtenir le titre de *maharâjâh*, consacrant le statut de puissance montante du **Marathi Pardash**.

Les provinces

Gouvernée par des râjâh, elles sont de taille et de puissance diverses. Théoriquement inféodées à l'un des trois grands royaumes, elles font en pratique preuve de l'autonomie la plus totale. On en dénombre onze : **Bangar Dash**, surpeuplée et agitée par des heurts entre *jâti* ; **Bangar**, enrichie par le commerce de son port Kalykut avec la Cathay et qui a fait sécession du Bangar Dash il y a moins de 100 ans ; **Ultar Dash**, patrie de Simda où le simdaïsme est très puissant et les ermites ascètes légion ; **Karbala**, d'où partent les pirates et contrebandiers aux prises avec les marins de Kalykut ; **Kenera**, où la civilisation Dravîn, à peine touchée par l'occupation kshatriya, est restée proche de ses origines séculaires ; **Kerkan**, l'une des deux grandes provinces maritimes, dont la capitale, Mumbay, ville sainte d'Ananta, s'oppose à la Cité des épices pour le commerce arabe ; **Guraji Dash**, seule province contrôlée par les *ashvini* ; **Madi Pardash**, région agricole riche et prospère ; ***Erinnya***, région redoutée à cause des *naga* ; **Pandjeb**, patrie des thugs, dévots de Yama. Enfin, **Janarajaya** connaît de forts particularismes locaux : la *Trimûrti* y est presque inconnue, les quatre Principes règnent en maîtres, les puissantes tribus autochtones Tamil des régions montagneuses centrales vénèrent la Dyade noire.

Les puissances voisines

Bien qu'appartenant historiquement à la péninsule, ces anciennes provinces sont aujourd'hui hors de l'emprise kshatriya.

Il s'agit d'abord des trois royaumes ungols. **Uran Sabar**, riche et puissant, est aux mains des *nawab* locaux, et l'occupation ungole ne se fait sentir que dans la capitale Mysor. À **Bakbar**, le pouvoir politique consiste en un équilibre subtil et sans cesse changeant entre la dynastie régnante ungole d'un côté, les *nawab* kshatriya et les *brahmani* de l'autre ; avec, au milieu, les prêtres des quatre Principes et les simdaïstes. **Ukbar** est la plus puissante des trois survivances de l'occupation ungole.

Ensuite, les deux colonies du **Karachistan** et du **Parichistan** sont en guerre continuelle et les sultans, qui dépendent théoriquement du calife d'Arabie, font en pratique ce que bon leur semble. Enfin, la **Cité des épices**, régie par un conseil regroupant prêtres des quatre Principes et marchands 7, est vue par les dirigeants kshatriyas comme une provocation : la ville reste puissamment protégée par le Karachistan et le Parichistan, qui profitent de son commerce, et surtout par les elfes des mers.

Manu et Syn

Lexique

Dalit : intouchable.
Harija : élues.
Janarajaya : île resplendissante.
Jâti : caste.
Maharâjâh : roi des rois.
Mahut : éleveurs et cornacs des éléphants, animal sacré très important militairement et économiquement.
Naga : serpent.
Nawab : comte, baron.
Râjâh : roi.
Sannyâsa : ermite.
Sûdra : humble.
Thugs : assassin.
Trimûrti : Trinité.
Ut-pani-shad : "voie vers la lumière divine" (textes sacrés et liturgiques régissant le culte de Brahmassatva).
Vaisyas : bénies.
Varna : pur.
Vedi : écrits sacrés des quatre Principes.
Vicya : juste.
Visha : ouvrier.

[1] D'origine dravîn, fondé sur les cycles de Mannslieb, il est divisé en 16 mois de 25 jours.

[2] Une partie de l'ancienne noblesse dravîn est désormais spécialisée dans cette activité qui lui permet encore de conjuguer aventures et commandement malgré la surveillance kshatriya.

La Religion Indi

Texte : Manu et Syn – Illustration : Jérôme Simon

Après vous avoir présenté la géographie, l'histoire et la société de l'Ind, nous nous concentrons cette fois-ci sur les dieux de cette contrée. Là encore, le dépaysement devrait être de mise : mieux vaut d'ailleurs avoir lu la rubrique "Imaginaire" de notre précédent numéro pour n'en rien perdre...

Les quatre Principes

Religion des Dravîn, le culte des quatre Principes est le plus répandu parmi le peuple indi. Selon la cosmologie indi, ces divinités élémentaires – représentant l'alliance entre eau et terre contre feu et air – apparurent à l'origine des temps pour tuer un géant issu du Chaos originel et créer l'univers à partir de son corps et de ses membres. Les sacrifices rituels ne font que reproduire cette création du monde. Les quatre bras dont est doté chaque Principe signifient la domination de l'espace, donc le pouvoir absolu. Ils représentent aussi quatre notions (création, cohésion, moi, désintégration) correspondant aux quatre buts de la vie (succès, perfection de son état, plaisir, libération finale), ainsi que les quatre stades du développement par la réincarnation (minéral, végétal, animal, humain).

En effet, la religion indi est fondée sur le *samsâra*, croyance en la réincarnation de chaque être après sa mort. Chaque acte malveillant étend le cycle de la réincarnation alors que les actes bienveillants l'écourtent. Ceux qui souffrent le doivent à leurs vies antérieures non conformes au dogme, et ne méritent donc aucune pitié. Le but de la vie est le paiement de cette dette en échange de la paix de l'âme, du *nirvana*.

Lexique

Ahimsä : non-violence
Arjuna : vérité
Asura : démons-sorciers
Bishma : sagesse
Hima : force
Nagarajah : Rois serpents
Nirvana : libération finale de l'âme du cycle des réincarnations
Rakshasa : Sanguinaires
Rûdra : Pestilentiels
Samsâra : transmigration d'une vie à l'autre
Shakti : tigre
Vajra : foudre
Varâhâ : sanglier

Ananta l'Infini

Seigneur des eaux et de la lune, maître de la fécondité et de la mort, opposé à Râvana, Ananta protège médecins, marins, commerçants et *apsaran*. Aidé de Vahana qui lui prêta sa foudre, il terrassa le dragon envoyé par Râvana. Le cadavre, en tombant, rompit les montagnes et libéra les eaux du Ganj : cet exploit décida de la fécondité de la nature et de la terre, symbolisée par son épouse Saravasti.

Son animal sacré est le dauphin *Matsyâ*, sa plante sacrée le nénuphar. Ses quatre bras tiennent massue, conque, trident et lotus noir.

Vahana le Foudroyant

Seigneur de l'air et du soleil, maître de la pensée et des arts, opposé à Raktavija, Vahana protège fonctionnaires, artistes, prédicateurs et *kirishnan*. Armé de sa *vajra*, il perce les nuages, apportant pluie ou soleil aux hommes, et rythme le passage des saisons. Il aurait aussi forgé les armes des dieux en utilisant le souffle de sa femme, Pârvatî.

Son animal sacré est le faucon *Garuda*, sa plante sacrée le tournesol. Ses quatre bras tiennent *vajra*, arc, flûte et lance.

Saravasti Jeune et Vieille

Dame de la terre et de la nature, maîtresse des animaux et du petit peuple, opposée à Jalandhara, Saravasti protège paysans, forestiers, serviteurs et *vishnan*. Son animal sacré est la vache *Nandi*, qu'elle monte une couronne de fleurs dans les cheveux, sa plante sacrée le blé. Trois de ses bras tiennent gerbe de blé, bouclier et massue tandis que le quatrième fait geste de donation.

Pârvatî l'Amante

Dame des flammes et du feu, maîtresse de l'amour et de la jeunesse, opposée à Takchaka, Pârvatî protège soldats, *mahut*, artisans et *atharvan*. Elle est représentée avec un beau visage serein et une longue chevelure tombant à ses pieds.

Son animal sacré est l'éléphant *Ganjânesh*, fêté chaque année durant neuf jours, sa plante sacrée le lotus rouge. Ses quatre bras tiennent lance, défense d'éléphant, torche et cimeterre.

La *Trimûrti*

Réalité spirituelle, matérielle et sociale, la *Trimûrti* est un principe unique incarné en trois entités hiérarchisées. Religion d'État des Kshatriyas, elle n'est que très mollement suivie par le petit peuple indi.

Brahmasattva le Seigneur de lumière

Dieu des *brahmani*, Brahmasattva incarne le premier commandement des *ut-pani-shad*, la *bishma*, selon lequel l'ordre imposé par le divin ne peut se comprendre que par la méditation. Habillé d'un vêtement blanc et nimbé de lumière, il incarne, avec ses quatre visages et ses dix bras, toutes les dimensions de l'infini. Son symbole est le soleil.

Être, conscience et béatitude, ni masculin ni féminin, il est la réalité suprême de l'univers, la divinité transcendante. Chaque individu n'en constitue qu'une infime parcelle et ne peut s'accomplir qu'en le rejoignant par la mort.

Agnisattva le Courroux du soleil

Protecteur des *agni*, Agnisattva incarne le second commandement, l'*hima*. Bras armé de Brahmasattva, il est représenté avec une auréole frangée de flammes et quatre bras qui

Correspondances possibles, du point de vue d'Occidentaux, entre les dieux de l'Ind et ceux du Vieux Monde

Agnisattva : Solkan
Ananta : Manann ? Morr ? Shallya ?
Brahmasattva : Illuminas
Jalandhara : Tzeentch
Kali : Écate ?
Kumarsattva : Malal
Pârvatî : Myrmidia ?
Raktavija : Khorne
Râvana : Nurgle
Saravasti : Taal ? Rhya ?
Takchaka : Slaanesh
Vahana : Taal ? Verena ?
Vikrishni : Arianka
Yama : Ranald ?

brandissent autant de lames enflammées. Son symbole est les flammes de la vengeance.

Kumarsattva le Rédempteur

Guide des *ashvini*, Kumarsattva incarne le troisième commandement, l'*arjuna*, dont il aurait en fait dépouillé Vikrishni. Imposé par les Ashvin-ad-Kumar, seul peuple connu à avoir élevé son adoration en culte national et organisé, il est représenté avec un chapelet de têtes de mort autour du cou ou vêtu d'une peau de loup, son animal sacré.

Le simdaïsme

La vie de Simda le Bienheureux...

En Ultar Dash, de multiples miracles eurent lieu à la naissance (vers 440) du prince Shankrya, à qui le patriarche d'Ananta prédit le plus grand destin. Son père, un *râjâh*, lui dispensa une éducation martiale et princière. À 16 ans, Shankrya se maria. À 18 ans, lassé de la vie de cour et convaincu de la vanité de l'homme, il fréquenta miséreux, souffrants et vieillards. À la naissance de son premier fils, il quitta le palais, se faisant désormais appeler Simda.
Après six ans d'un ascétisme austère, il comprit que les pénitences excessives détruisent les forces vives de l'esprit au lieu de les libérer. Il se dirigea alors vers l'immortel arbre de la sagesse, réputé être un puissant prêtre de Saravasti réincarné. Là, par la méditation, il sut comment anéantir la douleur humaine et perçut le cycle des vies et l'ordre de l'univers. Au jour naissant, il atteignait l'illumination parfaite et décidait de rester sur Terre pour répandre la bonne parole.
Sa première prédication frappa par sa lucidité, sa modération et sa charité. Ainsi commença une errance de 44 ans durant lesquels Simda voyagea dans toute la péninsule. Il ne se retira qu'à 80 ans, après avoir rendu une dernière fois visite à ses disciples. Au cours des siècles suivants, le simdaïsme, doctrine de Simda, a pris la même importance dans la religion indi que le culte des quatre Principes et s'est même répandu au-delà des frontières de la péninsule, en Cathay.

...et sa doctrine

Prophète et visionnaire, Simda ne remet pas en cause l'enseignement des quatre Principes mais prêche que chacun peut se réaliser en menant une vie juste guidée par des principes, communs à toutes les *jâti*, transcendant divinités et traditions. Il prône qu'abolir le désir permet de supprimer la souffrance, et donc atteindre la libération. Le premier principe de la doctrine simdaïste est l'*ahimsä* : on n'atteint le *nirvana* que par l'exercice de la paix, l'affrontement ne devant intervenir qu'en dernier recours. Le deuxième principe est le respect au sens large : respect des anciens, des dieux, de la nature, de l'autre. Travail et instruction sont également importants.
Toute personne qui participe et protège l'ordre naturel et la beauté sera favorisée dans sa prochaine réincarnation. Chacun doit accomplir sa tâche et accepter sa place, qui résulte des actions de ses vies antérieures, pour espérer atteindre un jour le paradis transcendantal. Simda favorisant la transmission de maître à disciples et récusant les écoles et les temples, il n'y a pas de prêtres, de théologie ni de rite mais des prédicateurs, des initiés et des prophètes, tous ascètes.

La Dyade noire, les jumeaux de la nuit

Le choix des hors-castes et des laissés pour compte se limite souvent aux Enfants noirs. Même l'adoration de Simda est parfois difficile quand on est soi-même exclu, brimé et voué à une vie de misère.

Yama le Frère noir

Roi et juge des enfers, parfois nommé "Soleil sombre", Yama protège assassins (dont les redoutés Thugs), voleurs et bandits. Son domaine est le meurtre, la violence et la révolte contre l'ordre établi.
Ses quatre bras sont armés de poignards courbes. Son troisième œil, fermé, ne s'ouvrira qu'à l'accomplissement des temps, lors de la rupture du cycle karmique. Il porte en

Illustration : Jérome Simon

Le Réveil de la Déesse

Scénario : Manu et Syn
Illustrations : Vincent Bedu - Jérôme Simon

Prévu pour MJ, PJ et joueurs expérimentés, ce scénario propose de faire découvrir à vos personnages l'Ind, cadre de campagne décrit dans le *CB n°33*. À travers une histoire d'affrontement entre dieux, il présente une manière parmi d'autres de mettre en scène le réveil d'Arianka. Le supplément *Marienburg à vau-l'eau* (*MVE*) et plusieurs numéros du *Grimoire* (*G*) peuvent être d'utiles compléments à la lecture, de même que les articles portant sur l'exotisme du *CB n°33*, notamment la Boîte à outils, et bien sûr l'aide de jeu située à la page 50 de ce numéro. Bon voyage !

Ce qu'il faut savoir

L'argument

Autrefois, Vikrishni, déesse de l'Ordre, de la Discipline, de la Beauté et de l'Amour, constituait le ferment de l'obéissance du peuple kshatriya. Or, elle fut vaincue par Jalandhara qui, ne pouvant la détruire ou la tuer, l'enferma dans un tombeau changeant aléatoirement et perpétuellement de place, pour que personne ne la libère jamais. Les Kshatriya ne purent supporter que leur *Trimûrti* soit amputée d'un de ses membres. Ils firent donc alliance avec les Ashvin-ad-Kumar qui y virent le moyen de développer le culte de Kumarssattva à une plus grande échelle. Après 500, les valeurs prônées par le simdaïsme trouvent un tel écho dans la population que la stabilité sociale et politique imposée par les Kshatriya est mise à mal. Les *ashvini*, qui détiennent trois clefs de cristal, décident alors, au moyen d'un rituel complexe, de briser la clef de l'Ordre pour diffuser cette qualité dans le peuple indi. Ainsi, tout est remis en place mais il semble désormais impossible de libérer Vikrishni, puisqu'il manque une clef permettant d'ouvrir son tombeau. En 2802 et dans les années qui suivent, lorsqu'ils exterminent la secte de Jalandhara, les *ashvini* apprennent que le tombeau de Vikrishni se matérialiserait en 3022 en Ind et qu'un artefact slann, dont ils trouvent une représentation, permettrait de forcer le cercueil. Ils bâtissent immédiatement une forteresse inexpugnable autour du lieu présumé, l'actuelle Manajagar : ils espèrent entre-temps trouver cet artefact et découvrir comment immobiliser définitivement le tombeau, afin d'empêcher quiconque de réveiller Vikrishni.

Parallèlement, les descendants de la *varna* qui servait jadis Vikrishni, *dalit* depuis leur éviction par les *ashvini*, veulent libérer leur déesse. Or, si le tombeau se matérialise en Ind, c'est parce que Vikrishni, parvenant peu à peu à ralentir les mouvements du tombeau et à en infléchir les localisations, compte sur ses adorateurs indi. Elle leur a donc envoyé de nombreuses visions (cf. *G15*, p. 94) leur donnant toutes les informations nécessaires. Enfin, Jalandhara n'admet pas d'avoir été supplanté en Ind par ses rivaux Râvana, Takchaka et Kumarssatva. Pour s'opposer à celui-ci, il désire que Vikrishni se réveille. Il fera même tout pour qu'elle retrouve sa place dans la *Trimûrti*, ce qui ne pourra que répandre le Chaos dans la péninsule.

L'implication

La dynastie ungole de Bakbar, fortement menacée par les Kshatriya, demande aux elfes des mers de la Cité des épices de leur rapporter des armes à feu du Vieux Monde. Or, les elfes des mers présents en Ind font pour la plupart partie du clan Ulliogtha, le plus important et le plus puissant des clans du quartier elfe de Marienburg (cf. *MVE*, p. 75). Il ne leur est donc pas difficile de trouver un marchand d'armes.

Les PJ sont contactés pour convoyer la marchandise jusqu'à bon port. Le mieux serait qu'ils soient membres du service d'escorte Marquandt (cf. *MVE*, pp. 108-110) auquel le marchand peut faire appel en toute discrétion.

Synopsis

Les PJ, après quelques frayeurs dans Marienburg, embarquent et font la connaissance de leur guide ungol. Lors d'une escale en Arabie, ils sympathisent avec un marchand arabe qui ne pense qu'à leur voler leur précieuse cargaison. Ils arrivent enfin à la Cité des épices où ils sont accueillis par un adorateur de Vikrishni.

Commence alors leur visite de l'Ind. À travers une succession de rencontres amicales ou hostiles, ils découvrent ses particularités sociales et politiques. Ils affrontent notamment une troupe du Chaos qu'ils surclassent contre toute attente et sur laquelle ils trouvent un artefact étonnant.

À peine arrivés dans la capitale de Bakbar où ils sont de nouveau attaqués, cette fois-ci par des démonistes, ils sont invités à Manajagar par les *Ashvini* qui veulent récupérer l'artefact. Une fois là-bas, ils sont approchés par toutes les parties en présence (Kumarssatva, Vikrishni, Brahmassatva) qui essaient de les rallier à leurs opinions. Le scénario devrait s'achever lors de l'apparition du tombeau de Vikrishni : du camp choisi par les

Les clefs de cristal

Le cercueil ne peut être ouvert que si l'on possède neuf clefs, statuettes de cristal figurant une silhouette féminine et correspondant chacune aux neuf vertus de la déesse (tempérance, clairvoyance, sapience, humilité, générosité, force, beauté, amour et ordre). Parvenir à briser une de ces clefs, prétendument indestructibles, revient à libérer une des vertus de la déesse (cf. *G20*, pp. 75-76).

PJ dépendra le destin du monde, à travers le réveil, ou non, d'une puissante déesse...

Adieu, Vieux Monde qui m'a donné naissance !

...à vau-l'eau

Contactés à Marienburg par Marius van Doren, de la maison mineure van Doren, alliée aux Rothemuur, les PJ sont recrutés pour apporter une cargaison d'armes à feu à leurs commanditaires, sur un quai du Guilderveld. Cela doit se faire de nuit, dans une discrétion absolue, et les PJ seront seuls, aucune personne de la maison van Doren ne devant se compromettre. Il se dit prêt à les payer 1 000 guilders, 200 maintenant et le reste après la livraison.

Si les PJ l'interrogent, van Doren explique que la tâche qu'il leur confie est honnête : les armes lui appartiennent et ont été payées par le commanditaire qui a souhaité adopter profil bas, mais est bien intégré dans la société marienbourgeoise. S'il demande la discrétion, c'est que sa maison, spécialisée dans le commerce de mécanismes, ne peut laisser passer cette opportunité sans pour autant paraître agressif ou menaçant aux grandes maisons ; de même, le commanditaire ne traite pas avec lui d'habitude et ne souhaite pas vexer ses associés ordinaires. Les PJ se laissent convaincre...

Malgré toute la bonne volonté des PJ, les maisons concurrentes ne comptent pas les laisser partir ainsi, d'où une altercation qui attire l'attention des Coiffes noires (cf. *MVE*, p. 38, 152). Sur le quai, ils constatent que les commanditaires sont des elfes des mers (leur nef, *Gemme d'Écume*, est pour l'instant invisible, camouflée par un puissant sort d'illusion). Les PJ ayant les Coiffes noires aux trousses, les elfes embarquent cargaison et convoyeurs et larguent les amarres, d'où peut découler une possible scène de panique pour des PJ qui devraient marcher au-dessus de l'eau sur une planche qui semble ne mener nulle part... À bord, les PJ sont accueillis par trois PNJ importants. Gilleriad Noirevague est le capitaine du navire. Brokk Tourneflamme, nain bourru, ne prête attention qu'aux caisses d'armes pour vérifier que ses "bébés" n'ont pas souffert d'être transportés par de telles brutes. Jebe, humain au type (probablement) étrange pour les PJ, se présente, dans un marienbourgeois hésitant, comme l'envoyé de Jahanzeb, khan de Bakbar.

C'est ce khan, souverain d'un royaume en Ind, qui a commandité les armes à feu et l'assistance d'un expert aux elfes des mers, lesquels ont contacté van Doren. Les PJ devraient comprendre qu'il leur faut en réalité livrer les armes en Ind... et protester ! Jebe mentionne que la générosité du khan est légendaire et que leur voyage de retour sera aux frais de Bakbar.

Bien sûr, la violence est une mauvaise solution : l'équipage, endurci et habitué aux combats, est renforcé par deux mages elfes de haut niveau. Les PJ en déduiront d'eux-mêmes qu'il vaut mieux faire contre mauvaise fortune bon cœur...

La grande traversée

L'Ind se trouve à environ six mois de mer de Marienburg. Libre au MJ d'épicer la traversée comme bon lui semble. À priori, la nef est suffisamment rapide pour pouvoir distancer tous ses prédateurs naturels (pirates, chaotiques, corsaires...) et Gilleriad ne risquera pas la sécurité de sa cargaison dans un combat, tout en regrettant de ne pas pouvoir donner à ces "méduses d'eau de vaisselle" la leçon qu'ils méritent. De même les tempêtes ne sont que rarement un problème, les mages hauts elfes étant capables de contrôler les conditions climatiques : la nef n'essuiera dans le pire des cas qu'un fort grain. Les PJ devraient mettre ce temps libre à profit pour discuter avec leurs compagnons de voyage et accumuler un maximum de renseignements.

La communication devrait être assez limitée avec l'équipage qui a mieux à faire que de perdre son temps avec des terriens. Même un PJ elfe n'aura pas tellement plus de succès : ce n'est après tout qu'un cousin un peu rustre n'ayant pas le pied marin. Seul Gilleriad accepte dans ses bons jours de tenir une discussion suivie avec les PJ : elfes, humains et halflings sont traités avec la même condescendance, les nains sont proprement ignorés (après tout, qui discute avec des animaux ?). Si les PJ supportent cette attitude, il peut expliquer que c'est pour maintenir leur neutralité dans les questions politiques indi que les elfes sont discrets sur cette affaire.

Un PJ compétent en métallurgie, poudre à canon, etc., et nain de surcroît, acquerrait assez vite la sympathie de Brokk qui peut s'avérer un bon professeur dans son domaine de prédilection si le PJ, là encore, parvient à le supporter...

Jebe est donc une vraie bouffée d'air pur par rapport aux autres membres de cette croisière !

Gemme d'Écume fait une première escale en Arabie, à Copher, le port des épices, où monte un nouveau passager, Jawhal, marchand indi de Haidarabâd. C'est l'occasion pour les PJ de découvrir la colonisation arabe en Ind et les rapports ambigus entretenus par l'Ind et l'Arabie : officiellement, le sultan d'Arabie a condamné ces États comme sécessionnistes et hérétiques, mais le commerce indi est trop important pour empêcher les contacts entre les grandes familles arabes et les sultanats du Parichistan et du Karachistan. Jawhal, lui-même d'origine arabe, surpris de voir des Occidentaux à bord, s'empresse de lier connaissance avec les PJ : même si ceux-ci restent muets, Brokk risque de trop parler et Jawhal de comprendre que les elfes des mers se préparent à livrer une cargaison d'armes à Bakbar (Jebe a commencé par se présenter comme envoyé de Jahanzeg khan...). Dès lors, il cherchera à saboter la cargaison d'armes des PJ afin de les discréditer auprès du khan de Bakbar et récupérer ainsi ce nouveau marché. Aux PJ de contrer les actions de ce PNJ plus que retors.

En compagnie des Indes

D'enclave elfe en enclave elfe

Après l'Arabie, le navire ne fera plus escale qu'à la forteresse de l'Aube, enclave elfe à la pointe australe des terres du Sud, puis à la Cité des épices qui, sise dans une baie offrant une protection naturelle aux vents et aux flots du large, jouit d'une position exceptionnelle. Gilleriad attend la nuit pour débarquer, toujours par souci de discrétion, mais les PJ sont épiés à leur arrivée par un métis dravîn/kshatriya qui les suit jusqu'à ce qu'ils interviennent. En l'interrogeant, ils comprennent que c'est un adorateur de Vikrishni qui a reçu de sa déesse l'ordre de suivre et de protéger les PJ, désignés par elle comme ses sauveurs et libérateurs. Si les PJ lui rient au nez, il continuera à les suivre de loin. S'ils l'autorisent à les accompagner, Jebe s'y oppose : l'adoration de Vikrishni est une hérésie et les Kshatriya ne plaisantent pas avec ça. S'ils le tuent, ils peuvent voir qu'il a, tatouée sur le corps, une étoile à dix branches : c'est le symbole de Vikrishni (cf. *G15*, p. 94). Jebe prend ensuite la tête de l'expédition, composée des PJ et de Brokk. Les caisses d'armes sont montées (avec Brokk !) sur un chariot tiré par un couple d'onagres. Chaque membre de l'escorte dispose d'un cheval. Leur route quitte la Cité des épices pour longer les contreforts sud des montagnes des Larmes et passer en Bakbar en suivant le cours de l'Indus vers sa source. Les PJ doivent évidemment traverser le Sindar Pardash sans attirer l'attention sur eux et leur précieuse cargaison.

Été indien

Le voyage, d'à peu près un mois, entre la Cité des épices et Gorekhpor, la capitale de Bakbar, commence en saison sèche et se termine avec la mousson. Des saynètes illustrant la vie en Ind et les contrastes de la société indi visent à plonger les PJ dans l'ambiance et l'étrangeté de ce monde différent et à leur faire comprendre la situation particulière de l'Ind.

Un *dalit* aveugle coupe la route de soldats kshatriya, insulte suprême puisqu'ils vont devoir emprunter une autre route de peur que le contact avec ce sol devenu impur ne souille leurs pieds : deux d'entre eux réclament les armes de leurs auxiliaires dravîn (afin de ne pas souiller les leurs) et démembrent l'aveugle

dans un long supplice, devant une population indifférente qui les regarde avec fatalisme et abattement. D'autres épisodes peuvent montrer bien d'autres aspects de la vie indi : l'incontournable vache sacrée, un éléphant (terrifiant pour un Occidental) avec son cornac, une procession religieuse où la statue d'un dieu étrange aux multiples bras et visages est poussée sur un chariot en tête du cortège, etc. Pour des PJ en mal d'action, le trajet peut donner lieu à des affrontements dans des lieux reculés : bande de brigands locaux constituée de parias (cf. *WJdR* p. 231), assassins Thugs en quête de quelques victimes à sacrifier à Kali, etc.

Une seule confrontation est importante pour la suite mais ne doit pas être présentée comme telle. Jalandhara, qui veut que les PJ s'emparent de l'artefact slann, envoie une série de rêves à Chandar Singh, chef de la secte des Mille Mains basée à Bakbar, une des rares à avoir survécu à la répression sanglante d'après 2802. Il y présente les PJ comme des ennemis protégés par la *Trimûrti* et qu'il faut anéantir, et lui confie le lieu où il pourra trouver l'arme sacrée qui lui permettra de triompher de ces infidèles.

L'attaque a lieu alors que les PJ sont accueillis à la frontière de Bakbar par un détachement d'une vingtaine d'hommes envoyés par Jahanzeg afin d'assurer leur sécurité. Si les parias sont sans valeur réelle au combat, les Dravîn sont au moins aussi forts que les troupes de Bakbar et, surtout, les trois Rakshasa risquent de faire un véritable carnage dans l'escorte. Et si Chandar Singh est assez maladroit, son étrange poignard découpe armures et boucliers comme du parchemin. Au cas où les PJ seraient surclassés, Jalandhara intervient : la malchance s'abat sur les forces du Chaos qui s'empêtrent dans leurs mouvements, trébuchent sur les objets les plus incongrus, s'entretuent dans un déchaînement de maladresse. Les PJ pourraient même croire à une intervention de leurs dieux ! S'ils ne sont pas intéressés par l'arme, Jebe tente de les convaincre qu'elle leur revient indubitablement comme prise de guerre et, si les PJ ne souhaitent toujours pas la prendre, la garde pour l'instant sur lui, visiblement impressionné.

Si l'adorateur de Vikrishni de la Cité des épices est encore vivant, c'est ici qu'il intervient puisque la véritable mission qui lui a été confiée était de dérober l'artefact dès que les PJ seraient en sa possession.

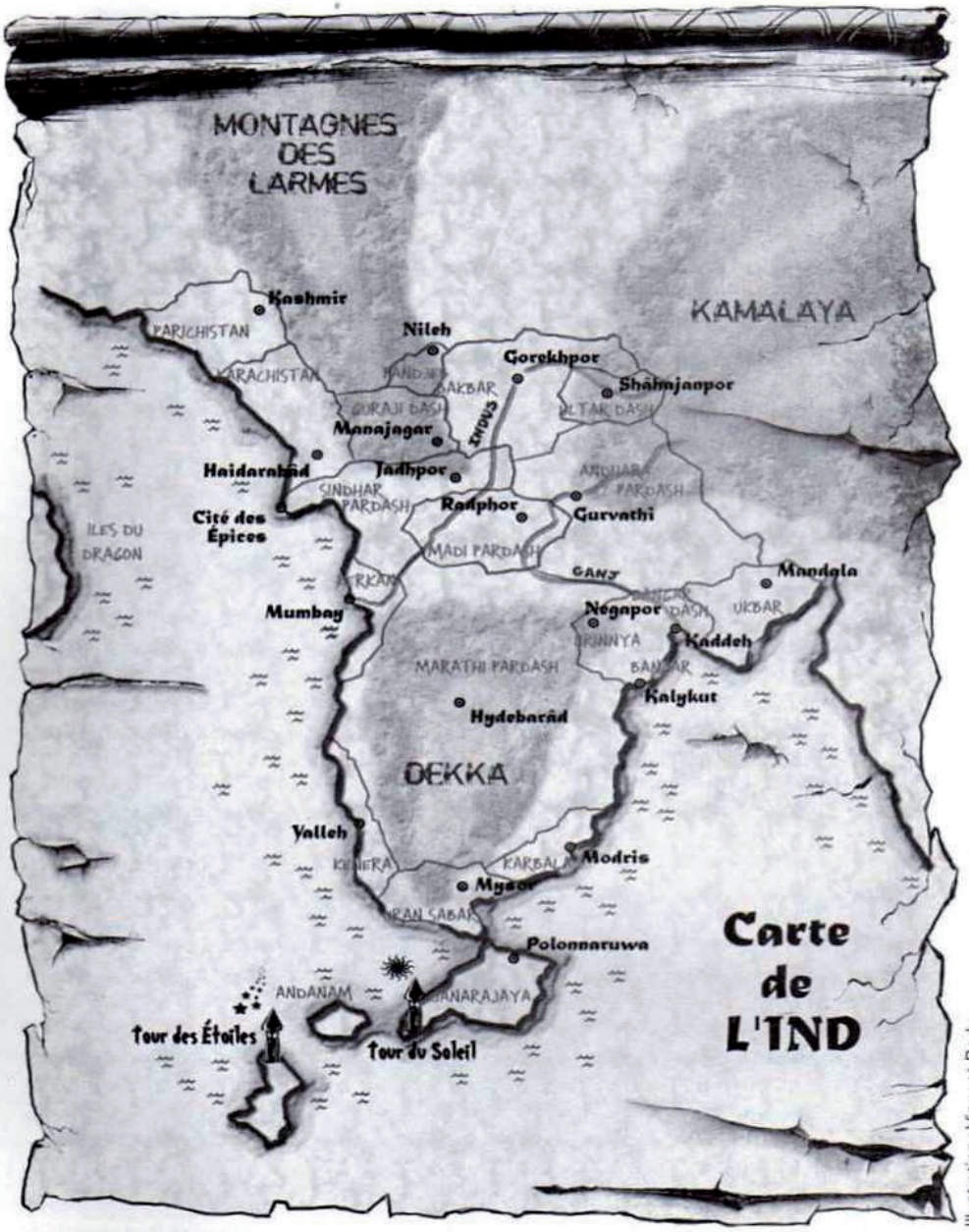

Illustration : Vincent Bedu

Descendre un cercueil dans la tombe...

Le temple du soleil

Lors de l'entrée des PJ à Gorekhpor, des *dalit* manifestent en affirmant leur droit à une existence plus juste et plus humaine. Une milice de *nawab* s'en prend alors à eux sans que les gardes de la ville osent intervenir. Jebe explique aux PJ que les Kshatriya craignent que ce courant simdaïste récent, qui se diffuse largement dans la société, ne perturbe l'ordonnancement social séculaire qu'ils ont imposé à la péninsule. Et bien qu'un royaume ungol soit le seul endroit en Ind, avec la Cité des épices, où les *dalit* peuvent autant faire entendre leur voix, le khan n'a pas les moyens de lutter ouvertement contre les Kshatriya sur ce point crucial sans craindre des retombées politiques. Bref, le pouvoir est instable à Bakbar... Une fois la manifestation dissipée, les PJ, Brokk et Jebe se retrouvent seuls dans le quartier. C'est le moment que choisit une troupe de Sombres, grimés en brigands, pour les attaquer, sans toutefois se battre jusqu'à la mort. C'est la première tentative des *ashvini* pour récupérer l'artefact slann : ils adopteront ensuite une méthode plus subtile. Les PJ accèdent enfin au palais du khan. Après les présentations, Brokk fait des merveilles lors de la démonstration des armes à feu. Alors que le nain s'entretient avec le khan, ravi et convaincu, son conseiller, Bishma Pandava, se présente aux PJ, qui doivent le trouver sympathique et remarquer qu'il n'est pas

Le poignard slann

Cet artefact, qui ressemble beaucoup à un poignard sacrificiel à lame ondulée, était utilisé par les slanns pour tailler tout matériau extrêmement solide (un peu comme un sabre laser découpe à peu près n'importe quoi). Il constitue rien de moins qu'un mini-portail dimensionnel portatif. Quand il est pris en main, il vibre, disparaît dans l'espace intermédiaire et ne réapparaît qu'une fois fiché dans un solide : autrement dit, celui qui le manie ignore les armures et l'endurance de l'adversaire, puisqu'il est directement en contact avec les organes de celui-ci. Surtout, et bien qu'il n'ait pas été conçu pour cela, il permettrait aussi de briser les serrures du tombeau de Vikrishni...

kshatriya. Jebe leur explique qu'un royaume ungol est le seul endroit en Ind où un métis peut monter si haut dans la hiérarchie. Après quelques jours, les PJ sont convoqués par Bishma qui leur apprend que les *ashvini* voisins de la province de Guraji Dash invitent la cour du khan à venir à Manajagar leur présenter ces étrangers dont on parle tant. Le conseiller leur explique que le khan n'apprécie guère les *ashvini*, mais ne peut qu'accepter pour ne pas provoquer les Kshatriyas après la petite émeute dont les PJ ont été témoins. Le voyage avec escorte se déroule sans problème. Les PJ peuvent découvrir de loin la citadelle de Manajagar, absolument inexpugnable : au sommet d'un piton rocheux surplombant la plaine environnante, accessible par un étroit pont de pierre sans parapet, elle ne peut même pas subir d'attaque par les airs puisque aucune construction n'est à ciel ouvert. Des PJ claustrophobes ou adeptes de Taal, Rhya ou Ulric pourraient mal supporter leur séjour ici ! Une fois passée l'entrée gardée par des Blancs, la délégation est reçue par les dirigeants de la citadelle, des Choisis. Après les formalités d'usage, ceux-ci interrogent les étrangers sur les raisons de leur présence en Ind, les conditions de leur voyage, leurs impressions sur le pays : les PJ devront faire attention à ne pas se mettre à dos le khan ni les *ashvini* par leurs réponses. Ensuite, les Choisis les invitent à rester quelques jours en ville. C'est évidemment une invitation qui ne se refuse pas ! Manajagar devient dès lors une prison dorée : si les PJ cherchent à sortir, les Blancs leur expliquent poliment mais fermement que c'est impossible. Dans le même temps, Bishma leur apparaît à la fois plus excité et plus soucieux... Hormis quelques scènes que vous pouvez développer pour décrire l'ambiance fanatico-militaire de la cité, le seul événement notable auquel ils peuvent assister est l'arrivée, peu après eux, d'un groupe de *brahmani*...

Le dilemme

L'invitation des *ashvini* est un piège pour soutirer l'artefact aux PJ. S'ils ne les attaquent pas, c'est qu'ils ne veulent pas risquer de s'attirer les foudres du khan, de peur de voir tous les royaumes ungols s'allier contre les Kshatriya. En outre, la présence inattendue des *brahmani* les oblige à ne pas s'exposer ouvertement pour ne pas dévoiler leurs secrets.

Un soir, quelques Choisis se présentent aux PJ pour les convaincre de leur céder l'artefact slann : cet objet, perdu lors des affrontements d'après 2802 contre les sectes de Jalandhara, est capital dans leur lutte contre les Maudits. Bref, ils essaient de faire vibrer la corde anti-Chaos, toujours sensible chez les PJ.

Peu après le départ des *ashvini*, Bishma, dans un discours proche du fanatisme, leur révèle qu'il est le chef des descendants de la *varna* servant naguère Vikrishni. Celle-ci lui a envoyé des visions révélant que les PJ allaient participer à sa libération, ici même, grâce à l'artefact slann. Puis c'est au tour des *brahmani* d'expliquer que leur présence à Manajagar n'est pas un hasard. En bons adeptes de Brahmassatva, ils désirent comprendre pourquoi les *ashvini* font venir des étrangers dans leur capitale : peut-être est-ce enfin là une occasion de percer les secrets des *ashvini* ? Ils demandent donc aux PJ de leur expliquer ce qui se passe. Libre à eux de leur révéler ce qu'ils veulent.

Avec toutes ces révélations, les PJ devraient longuement s'interroger : préféreront-ils, comme Bishma, que Vikrishni se réveille, avec à la clef un changement social et politique en Ind, ou empêcheront-ils sa libération, perpétuant ainsi un régime fondé sur la pureté raciale ? Jebe sera utile pour leur rappeler que l'adoration de Vikrishni est une hérésie combattue autant par les *brahmani* que par les *ashvini* : même si Vikrishni se réveille, les *brahmani* et les *agni* ne pourront accepter le retour à leur côté des actuels adorateurs de Vikrishni qui, étant métis, ne sont plus assez purs. Et comprendront-ils que, s'ils ont l'artefact en leur possession, c'est parce que Jalandhara l'a bien voulu ? S'ils choisissent de réveiller Vikrishni, ils feront aussi son jeu...

Apothéose

Au petit matin, quelques Choisis escortés de Blancs viennent s'enquérir de la réponse des PJ. S'ils ne veulent pas leur donner l'artefact, les *ashvini* leur apprennent que le conseiller a été exécuté : ayant remarqué le comportement étrange de celui-ci, ils l'ont fait surveiller et ont découvert, par son tatouage, sa vénération pour Vikrishni... Ils leur demandent ensuite de leur donner l'artefact sous peine d'être accusés d'adorer Vikrishni. Si ce dernier argument ne les convainc pas, les *ashvini* leur lancent les sorts Sommeil et Tentation du Chaos pour leur prendre l'artefact sans coup férir. Si les PJ résistent encore, la dernière option est le combat contre les Blancs. Si les Blancs l'emportent, ils sont conduits inconscients sur le lieu du rituel ; si les PJ l'emportent, il leur faut désormais trouver des alliés dans une citadelle occupée par leurs ennemis. Si les PJ adoptent le camp de Vikrishni, ils vont devoir opérer seuls puisque Bishma n'est plus. Cela implique, dans une forteresse gigantesque qu'ils ne connaissent pas, de trouver l'endroit où le tombeau de Vikrishni va se matérialiser et de passer en force pour interrompre la cérémonie des *ashvini*, ce qui n'est pas forcément la meilleure solution face à des démonistes et des champions. Bon courage !

Si les PJ préfèrent s'allier aux *brahmani*, ils leur révéleront que Kumarssatva est en réalité un Maudit. Ceux-ci leur demandent alors de détruire l'artefact et d'empêcher le tombeau de se matérialiser en interrompant le rituel des *ashvini* : cette solution est idéale pour les *brahmani* puisqu'elle permettrait que la situation politique et sociale indi reste en l'état. Ils usent de leur influence pour renseigner au mieux les PJ mais ne veulent en aucun cas se souiller en interrompant un rituel chaotique

Si les PJ donnent l'artefact aux *ashvini*, ils sont conduits dans les profondeurs de la citadelle.

Quel que soit le choix des PJ, ils devraient se retrouver au même endroit, dans une caverne dont les parois, composées de formations aberrantes et grimaçantes mêlant le vivant et l'inanimé, irradient de magie et pulsent d'une lueur verdâtre, bien que le tombeau de cristal ne s'y trouve pas encore. Une demi-douzaine de Choisis protégés par autant de Blancs sont présents, ainsi que neuf personnes ligotées à des poteaux et disposées à intervalles réguliers. Si les PJ y ont suivi les *ashvini* de gré ou de force, ce sont eux et quelques autres qui serviront de victimes propitiatoires. Sinon, ils vont devoir interrompre le rituel avant qu'il ne soit trop tard.

MJ, vous avez à présent tous les éléments pour conclure ce scénario en beauté, suivant les actions de vos PJ : vont-ils être sacrifiés ? vont-ils interrompre le rituel ? Vikrishni sera-t-elle immobilisée, réveillée ou renvoyée ? Quel que soit le résultat final, cet événement aura des répercussions sur l'Ind bien sûr, voire sur l'ensemble du monde connu ! Et s'ils ne sont pas morts, les PJ peuvent désormais explorer le reste de l'Ind pour en découvrir tous les mystères. Bon voyage ! La vallée des Nagas vous attend...

Rituel pour immobiliser le cercueil de Vikrishni

Type : occulte.
Langage mystique : démoniaque.
Magie : 4.
PeX : 1 000.
Ingrédients : neuf personnes.
Conditions : connaître d'avance le lieu et le positionnement exact du cercueil lors de sa matérialisation ; que chacune des personnes se trouve à l'emplacement exact des neuf serrures du cercueil de Vikrishni lorsque celui-ci se matérialisera.
Conséquences : si le rituel échoue, non seulement le tombeau ne s'immobilisera pas, mais il disparaîtra pour se matérialiser ailleurs.
Difficulté : 40.
Temps d'incantation : 2 jours.
Description : le cercueil de Vikrishni est immobilisé à jamais.

Annexe technique

Brokk Tourneflamme

Ingénieur nain (ex-artisan, ex-maître artisan).

CC	CT	F	E
45	50	45	50
A	**B**	**BF**	**BE**
1	16	4	5

Ag	Int	FM	Soc
40	60*	40	30
M	**Mag**	**PF**	**PD**
3	0	3	2

Possessions hors carrière : Cheval de selle avec selle et harnais ; Long fusil d'Hochland ; Pistolet.

Distrait et peu concerné par les affaires temporelles (il considère que les êtres humains ne sont là que pour donner une âme aux outils), Brokk divise son temps entre l'examen presque maladif de la cargaison d'armes, qui seules ont de l'importance à ses yeux, et l'élaboration de plans pour de nouvelles merveilles (chacune de ses armes est de qualité exceptionnelle). Une conversation n'a d'intérêt pour lui que si l'artillerie y est évoquée et si son interlocuteur lui donne raison.

Gilleriad Noirevague

Capitaine de navire elfe (ex-matelot, ex-officier en second).

Stéréotype de l'elfe arrogant, il ne cesse de s'étonner à voix haute de l'incompétence crasse des humains et de faire comprendre aux PJ qu'ils ont intérêt à être discrets s'ils ne veulent pas poursuivre ce voyage dans la cale. Ses conversations sont un mélange de vantardises sur les accomplissements des elfes des mers et de commentaires sarcastiques et dénigrants sur le retard intellectuel, culturel et technologique de toutes les autres races, qu'il ne cesse de rabaisser. Une fois en verve et bien lancé, il peut cependant s'avérer une mine de renseignements sur la position politique des elfes des mers en Ind.

Jebe

Explorateur humain (ex-éclaireur, ex-pisteur).

CC	CT	F	E
50	60*	45*	45
A	**B**	**BF**	**BE**
2	18	4	4

Ag	Int	FM	Soc
45	60	55*	45
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	0	0	1

Illustration : Jérôme Simon

Talents hors carrière : Acuité visuelle ; Tireur d'élite*.
Possessions hors carrière : Arbalète de poing.

Petit, mince et nerveux, avec un visage en lame de couteau, de hautes pommettes et la peau assez sombre, des cheveux en catogan et une mince moustache d'un noir de jais, c'est lui qui donnera le plus de renseignements aux PJ. Assez effacé et même servile de prime abord, il s'avère en réalité assez sympathique et traitera les PJ avec respect. Il connaît très bien les royaumes ungols, relativement bien le reste de l'Ind du Nord et très peu le Sud. Appartenant à la caste des conquérants ungols, il reste comme un étranger dans ce pays vaste et mystérieux : il ne comprend pas vraiment les complexes cultes indi et peut donner mille exemples des tabous sociaux et religieux de l'Ind sans pouvoir en expliquer un seul. Il peut enfin s'avérer un excellent professeur pour l'indi.

Jawhal

Maître de guilde humain (ex-bourgeois, ex-marchand).

CC	CT	F	E
40	40	35	40
A	**B**	**BF**	**BE**
2	16	3	4

Ag	Int	FM	Soc
45	72*	50	78*
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	0	0	0

Talents hors carrière : Imitation ; Sixième sens.

Sournois, retors, pervers sous les dehors les plus sympathiques du monde, il est d'une grande perspicacité et toujours à l'affût de ce qui pourra l'enrichir. Or, le sultanat de Karachistan s'est depuis quelque temps spécialisé dans la vente d'armes blanches et armures au Sindhar Pardash et au Madi Pardash : cet effort

récent d'armement lui fait craindre une nouvelle vague de légitimisme kshatriya visant à bouter Ungols et Arabes hors d'Ind. Assurer l'approvisionnement en armes de Bakbar serait contribuer à l'équilibre du pouvoir, et donc garantir la sécurité du Karachistan qui, si les Ungols étaient annihilés, se trouverait seul face aux visées expansionnistes des royaumes kshatriya du Nord.

Chandar Singh

Fanatique humain (ex-agitateur).

CC	CT	F	E
40	35	35	40
A	**B**	**BF**	**BE**
1	13	3	4

Ag	Int	FM	Soc
35	45*	40	45*
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	0	5	0

Talents hors carrière : Intelligent* ; Sociable*.
Possessions : Poignard slann ; Yeux de tigre (3).

Chandar Singh est bouleversé : alors que la secte qu'il dirige n'est plus que l'ombre d'elle-même, sans aucun pouvoir, Jalandhara lui confie ses plans et ses craintes mêmes ! Complètement exalté (décérébré ?) par la confiance de son dieu, il est persuadé d'être devenu invincible et charge en première ligne pour mieux inspirer ses fidèles.

Troupe du Chaos

Composée d'une trentaine de parias complètement endoctrinés par Chandar Singh (cf. "Maraudeurs du Chaos", *BVM*, p. 102), elle est renforcée par une dizaine de *payak* dravîn (cf. "Guerriers du Chaos", *BVM*, p. 96) qui croient que seule l'adoration des Maudits peut faire rejaillir la grandeur dravîn puisque les quatre Principes ont été vaincus par la *Trimûrti*.

Rakshasas

Cf. "Sanguinaires de Khorne", *BVM*, p. 90.

Décidé à triompher à tout prix, Chandar Singh joue son va-tout : les trois Yeux du tigre, des perles noires en sa possession, sont de puissants artefacts conçus par un sorcier de Jalandhara qui a asservi trois démons de Raktavija et les a pliés au commandement de Jalandhara. Une fois brisée au sol, chaque perle donne naissance à un Rakshasa, créature humanoïde de plus de 2 m et à tête de tigre.

Bishma Pandava

Intendant humain (ex-régisseur, ex-politicien, ex-courtisan).

CC	CT	F	E
40	40	40	40
A	**B**	**BF**	**BE**
1	14	4	4

Ag	Int	FM	Soc
40	70*	50	65*
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	0	1	2

Talents hors carrière : Chance ; Sain d'esprit.
Possessions hors carrière : Fleuret.

Ce descendant de la *varna* qui vénérait autrefois Vikrishni est l'héritier d'une famille qui a toujours cherché à préserver sa "pureté" et à favoriser sa réintégration dans la *Trimûrti* par l'éviction des *ashvini*. Comme il était plus facile de se cacher des *ashvini* et de progresser socialement dans les royaumes ungols, il a sué sang et eau pour s'approcher du pouvoir et ainsi redonner du lustre à sa *jati*. Il pense qu'après sa libération, Vikrishni va retrouver sa place au sein de la *Trimûrti*, indûment occupée par le Maudit Kumarssatva, et ceux qui l'ont servi tous ces siècles dans l'ombre et l'adversité vont enfin retrouver le rang qui leur est dû.

Ashvini (les Choisis)

Seigneurs sorciers (ex-apprentis sorciers, ex-compagnons sorciers, ex-maîtres sorciers).

CC	CT	F	E
45	45	40	50*
A	**B**	**BF**	**BE**
1	17*	4	5

Ag	Int	FM	Soc
50	70*	75*	50
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	4	5	0

Talents hors carrière : Résistance à la magie ; Sang-froid*.

Généralement inconnus de tous en Ind, y compris des *brahmani*, les Choisis sont des démonistes au service de Kumarsattva. Très peu nombreux, ils sont les chefs des *ashvini* et les héritiers des secrets de la race oubliée des Ashvin-ad-Kumar. Les Choisis apparaissant en public sont d'ailleurs pris pour des Sombres, confusion entretenue par tous les *ashvini*.

Ashvini (les Sombres)

Compagnons sorciers (ex-apprentis sorciers).

CC	CT	F	E
35	35	30	40*
A	**B**	**BF**	**BE**
1	14	3	4

Ag	Int	FM	Soc
40	55*	60*	40
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	2	5	0

Talents hors carrière : Résistance à la magie ; Sang-froid*.

Les Sombres sont des sorciers à la puissance assez variable, habillés de couleur sombre, dont les plus puissants deviennent des Choisis s'ils survivent aux rituels d'initiation. Ce sont les plus nombreux des *ashvini* : quand des Indi parlent des *ashvini*, c'est souvent à eux qu'il font référence.

Ashvini (les Blancs)

Champions humains (ex-soldats, ex-vétérans)

CC	CT	F	E
70	75*	60*	60*
A	**B**	**BF**	**BE**
3	21*	6	6

Ag	Int	FM	Soc
65*	30	50	30
M	**Mag**	**PF**	**PD**
5*	0	5	0

Talents hors carrière : Dur à cuire* ; Guerrier né*.

Les Blancs, "chevaliers" au service de Kumarsattva tout de blanc vêtus, sont d'une efficacité meurtrière : veillez à ce qu'ils ne soient pas trop nombreux quand ils doivent affronter vos PJ, sous peine d'une hécatombe...

Les brahmani

Prêtres consacrés humains (ex-initiés, ex-prêtres).

CC	CT	F	E
45	45	40	40
A	**B**	**BF**	**BE**
2	17	4	4

Ag	Int	FM	Soc
40	50*	60*	50
M	**Mag**	**PF**	**PD**
4	2	0	0

Talents hors carrière : Intelligent* ; Sang-froid*.

Si les *brahmani* apprennent que Kumarssatva est un Maudit, ils prennent conscience que l'organisation sociale qu'ils défendent repose sur un mensonge. Libre ensuite au MJ de déterminer s'ils préféreront n'en rien dire, de façon à ce qu'une fois de plus, rien ne change, ou bien s'ils choisiront de dénoncer leur alliance avec les *ashvini*.