

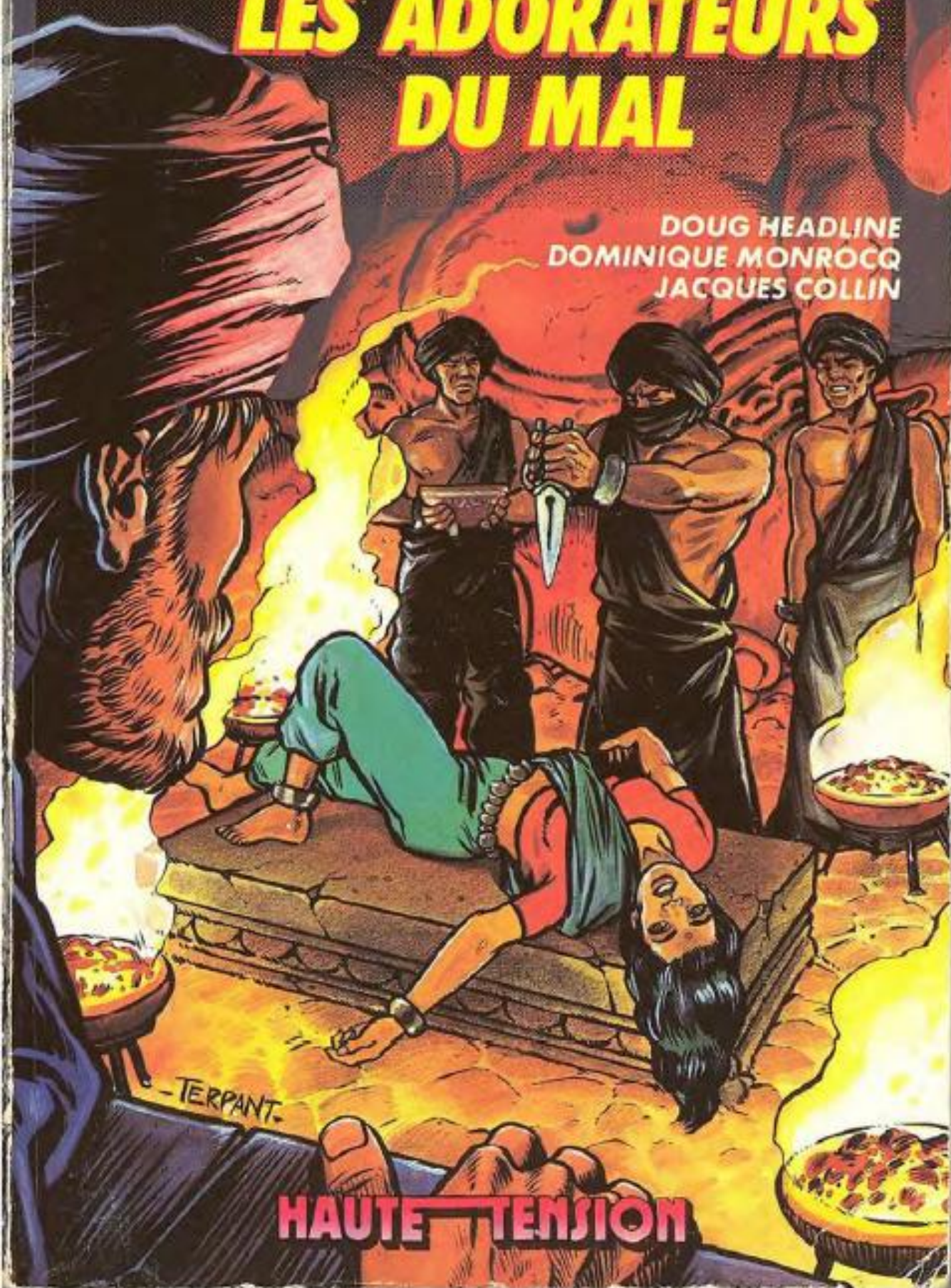
MAITRE DU JEU

La Saga du Prêtre Jean



LES ADORATEURS DU MAL

DOUG HEADLINE
DOMINIQUE MONROCQ
JACQUES COLLIN



HAUTE TENSION

DOMINIQUE MONROCQ DOUG HEADLINE
JACQUES COLLIN

La Saga du Prêtre Jean

Volume 5

Les Adorateurs du Mal

ILLUSTRATIONS : OLIVIER VATINE

OCR et Hyperliens par GRUUL



HAUTE-EDITION

Groupe de conception :

Jacques Collin

Fred Gordon

Doug Headline

Dominique Monrocq

Michel Pagel

Benjamin Scias

Pierre Scias

© Hachette, 1987.

Tous droits de- traduction, de reproduction et
d'adaptation réservés pour tous pays.

HACHETTE, 79, BOULEVARD SAINT-GERMAIN, PARIS VI°

Attention !

Ce livre n'est pas un livre ordinaire !

Vous avez dans les mains un *livre interactif* où vous allez décider vous-même du cours de votre aventure. Pour cette raison, il vous faudra scrupuleusement respecter les instructions qui vous seront données. Ne lisez surtout pas les paragraphes de ce livre les uns après les autres ! Vous ne comprendriez rien et cela gâcherait votre plaisir de lecteur. Au contraire, reportez- vous systématiquement aux paragraphes qui vous seront indiqués dans le texte.

Il existe plusieurs chemins possibles pour mener à bien votre quête. Cela signifie que si vous devez recommencer votre aventure plus d'une fois (et c'est fort probable!) avant d'arriver au but, vous pourrez toujours emprunter des itinéraires différents si vous le désirez. Ainsi, vous ne risquez pas de vous lasser trop vite.

N'oubliez pas pourtant que tracer des plans des lieux que vous visiterez pourra sans nul doute vous être très utile ! A présent, consultez les règles de votre aventure.

Feuille d'Equipement



Points de Vie

Points de Force

Contenu du sac
un objet par case

Or

Feuille de Combats

<i>Notes</i>



Il vous faudra aussi défendre votre vie lors de duels périlleux.

Le Monde du Prêtre Jean

Vous allez entrer dans un monde fantastique, peuplé de créatures étranges et de dangers surnaturels ! Votre aventure vous fera visiter des contrées lointaines, franchir les frontières de votre imagination.

Le Monde du Prêtre Jean est un savant mélange de réalité et de fiction. En y pénétrant, vous serez le héros d'une fascinante saga qui vous entraînera à travers le temps et l'espace, au cours de votre quête pour la sérénité et l'immortalité. Vous rencontrerez des personnages réels et d'autres qui le sont moins, vous découvrirez des détails authentiques de l'histoire de notre planète et ferez face à des monstres fabuleux. A la fin de cette quête, si vous avez surmonté les multiples obstacles qui vous attendent, peut-être y gagnerez-vous un royaume !

La magie existe dans le monde où vous allez évoluer, et n'a pas le caractère d'impossibilité qu'elle aurait ici-bas. Elle vous viendra parfois en aide, mais pourra aussi se retourner contre vous. Il vous faudra aussi défendre votre vie lors de duels périlleux. Vous devrez toujours vous servir de votre tête autant que de votre épée ! Souvent la réflexion vous donnera la clef d'une énigme complexe. En tous les cas, votre meilleure arme sera votre imagination. Apprêtez-vous à vivre une aventure difficile et palpitante ! Vous pourrez y perdre la vie : dans ce cas une autre chance vous sera offerte. Vous pourrez toujours recommencer votre parcours à son début, en essayant d'éviter de commettre les mêmes erreurs !

Un monde à la mesure de vos rêves s'ouvre à vous.

Profitez-en, et bonne chance !

Force et vitalité

Pour vivre pleinement votre aventure, il vous faudra déterminer vos caractéristiques principales: votre Force et votre Vitalité. La Force se mesure en points de Force, la Vitalité en points de Vie.

POINTS DE VIE: Ce terme générique recouvre tout ce qui a trait à votre santé, votre résistance, votre endurance, votre capacité à récupérer après les combats, etc. Pour connaître le nombre de vos points de Vie, lancez deux dés. Ajoutez 18 au chiffre que vous avez obtenu. La somme de ces chiffres constitue votre total de Vie. Celui-ci se modifiera souvent au cours de votre aventure, mais vous devrez toujours garder trace de votre total de Vie de départ, car si votre total de points de Vie du moment varie, votre total de Vie de départ est immuable. Vous ne pourrez le dépasser en aucun cas, excepté dans des circonstances spéciales qui vous seront précisées au cours de l'aventure.

POINTS DE FORCE: Ce terme générique recouvre tout ce qui a trait à votre énergie au combat, à votre adresse aux armes, à la qualité de votre armure ou de vos protections extérieures, autant qu'à votre détermination, votre puissance ou votre force musculaire, sans oublier votre habileté. Pour connaître le nombre de vos points de Force, lancez deux dés. Ajoutez 6 au chiffre que vous aurez obtenu. La somme de ces chiffres constitue votre total de Force. A de très rares exceptions près, qui vous seront signalées au cours de votre aventure, votre total de Force ne variera pas (sauf, par exemple, en cas d'utilisation d'une arme magique, etc.).

Equipement

Au départ de votre aventure, vous êtes équipé de votre épée et d'un sac à dos que vous pourrez porter sur vos épaules et où vous rangez ce que vous possédez. Vous avez aussi un peu d'or, dans une bourse accrochée à votre ceinture. Pour calculer le nombre de pièces d'or se trouvant dans votre bourse, lancez deux dés deux fois de suite. Additionnez les deux chiffres obtenus: vous voilà donc riche d'un montant allant de 4 à 24 pièces d'or. Notez-les sur la liste de vos possessions. Attention: si à un moment vous n'avez plus d'or, il vous sera évidemment impossible d'en dépenser pour acheter quoi que ce soit !

Votre sac a des capacités limitées: il ne peut contenir que 10 objets au maximum. Au cours de votre aventure, vous devrez veiller à ne jamais dépasser ce chiffre. Si vous vous trouvez privé de votre sac à un moment ou à un autre, vous ne pourrez plus transporter que deux objets à votre choix. Vous devrez abandonner le reste de vos possessions derrière vous.

A votre côté pendent aussi deux gourdes d'eau contenant chacune 2 rations de liquide. A chacun des repas que vous prendrez, il vous faudra ôter une ration d'eau à votre gourde, sauf s'il en est autrement précisé dans le texte. Si vous perdez vos gourdes, vous ne pourrez plus transporter d'eau... Faites-y attention!

Au départ, vous détenez également 4 rations de provisions, soit suffisamment pour vous restaurer quatre fois. Chacune de ces rations compte pour un objet dans votre sac. Vous devrez penser à manger et dormir au cours de votre périple, sans quoi vous serez pénalisé. Gardez ceci en mémoire.

Sorts, potions et objets magiques

Au cours de votre aventure, vous aurez souvent l'occasion de vous procurer des objets magiques ou diverses potions. On vous donnera peut-être aussi certains sorts, le plus souvent inscrits sur des parchemins déchiffrables seulement par les magiciens. Mais votre statut de clerc de haut niveau vous a permis d'acquérir une connaissance approfondie des arts de la magie. Vous pourrez donc vous servir de tous les parchemins, potions, objets magiques ou sorts de toute espèce qui entreront en votre possession au cours de votre aventure. En règle générale, les fioles ou flacons de potions et les parchemins de sort ne sont utilisables qu'une *seule fois*. Vous devrez donc les rayer de la liste de votre équipement une fois leur pouvoir utilisé. De temps à autre, vous aurez l'occasion de bénéficier de potions ou sorts contenant assez de pouvoir pour plus d'une utilisation. Cela vous sera alors expressément précisé. N'oubliez pas, dans votre quête, que la magie a aussi des désavantages, et que, dans bien des cas, un combat singulier à l'épée présente moins de risques que l'utilisation, à tort, d'une potion ou d'un objet magique!

Ajustements

Les *Ajustements* qui existent dans ce livre sont de deux sortes.

La première vous concerne directement. Elle altère votre total de Force de façon permanente. Si, en calculant ce total de Force, vous avez obtenu 17, votre total bénéficie d'un Ajustement-Force et se trouve augmenté d'un point. Votre total de Force est donc de 18 et non de 17. Si, en calculant votre total de Force, vous avez obtenu 18, votre total bénéficie d'un Ajustement-Force et se trouve augmenté de deux points. Votre total de Force est donc de 20 et non de 18,

La seconde a trait aux adversaires que vous affronterez. Il est normal qu'un moineau ne puisse vous infliger les mêmes dégâts qu'un dragon ! Ceci est prévu dans le total de Force de vos adversaires, mais, dans certains cas, vous remarquerez qu'un Ajustement intervient sur les dommages que vous fera subir un adversaire s'il remporte un assaut contre vous. Ne vous en préoccupez pas davantage pour l'instant, car ceci vous sera précisé le moment venu au cours de votre aventure.

Combats

Vous aurez à affronter, au cours de votre périple, toutes sortes d'ennemis ou de créatures fantastiques. Le plus souvent il vous faudra mener ces combats jusqu'à leur terme, mais dans certaines circonstances spéciales, d'autres possibilités vous seront offertes. La force et la résistance (points de Vie) de l'adversaire que vous combattrez seront indiquées à chaque fois qu'il vous faudra livrer bataille. Le combat se déroule ainsi :

- Déterminez votre *Force d'Attaque*: jetez deux clés. Ajoutez au résultat obtenu votre total de Force du moment. Le chiffre résultant de cette addition est votre Force d'Attaque.
- Déterminez la Force d'Attaque de votre adversaire: jetez deux dés. Ajoutez au résultat obtenu le total de Force de votre adversaire. Le chiffre résultant de cette addition est la Force d'Attaque de votre adversaire.

Si vous avez une Force d'Attaque supérieure à celle de votre adversaire, vous lui infligez des dommages. Si, en revanche, la Force d'Attaque de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous inflige des dommages. Ceux-ci se calculent de la façon suivante: retirez la Force d'Attaque la plus faible de la Force d'Attaque la plus élevée. Le chiffre obtenu, différence entre ces deux Forces d'Attaque, constitue le nombre de points de Vie de dommages infligé au combattant qui aura perdu l'assaut,

- A la fin de chaque assaut ainsi décrit, modifiez votre total de Vie ou le total de Vie de votre adversaire en lui ôtant le nombre de points de Vie correspondant aux dommages infligés. Répétez ensuite les étapes 1, 2, 3, jusqu'au moment où votre total ou celui de votre adversaire est réduit à zéro, ce qui signifie la mort !

N'oubliez pas de tenir compte, au cours des combats, des Ajustements (voir ce paragraphe) qui peuvent affecter votre total de Force ou la Force d'Attaque de votre adversaire.

Combat avec plus d'un adversaire

1. Il vous arrivera d'être aux prises, lors de mêlées, avec plus d'un ennemi. Des indications vous seront alors données sur la façon de mener ce combat. Parfois, vous les combattrez ensemble; parfois, vous devrez les affronter l'un après l'autre. *Combats individuels. Dans ce cas, vous vous battrez contre plusieurs adversaires, mais les traiterez comme une suite de combats individuels. Lorsque vous aurez vaincu le premier de vos adversaires en combat singulier, vous passerez ensuite au second. Une fois celui-ci vaincu, vous affronterez le troisième, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous les ayez tous mis hors de combat.*

2. *Combats groupés. Il s'agit d'affrontements où les circonstances ou la force de vos adversaires ne justifient pas une suite de combats singuliers. Vous devrez alors considérer vos adversaires comme un unique ennemi en additionnant leurs points de Force à chaque assaut avant de lancer les dés pour déterminer leur Force d'Attaque. Au fur et à mesure que le nombre de vos assaillants diminuera, leur Force d'Attaque diminuera donc également.*

3. *Combats multiples. Souvent, vous devrez affronter plusieurs adversaires en même temps, comme au cours d'une véritable mêlée ! Dans ce cas, à chaque assaut, lancez deux dés pour vous et deux dés pour chacun de vos adversaires. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de vos deux adversaires, vous leur infligez des dommages à tous les deux. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de l'un d'eux mais inférieure à celle de l'autre, vous touchez le premier, mais le second vous inflige des dommages. Si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de vos deux adversaires, ils vous blessent tous les deux et vous infligent donc tous deux des dommages. Ce système reste valable, que vous affrontiez deux, trois, cinq ou dix adversaires ! Dès qu'il ne reste qu'un adversaire, vous continuerez le combat comme un combat individuel normal.*

Utilisation du Guide de l'Aventure

Vous vous servirez de votre Feuille d'Équipement et de votre Feuille de Combats comme d'un carnet de bord. Vous pourrez y inscrire, dans les cases prévues à cet effet, la liste de vos possessions, contenues dans votre sac ou ailleurs, la quantité de vos provisions, le total d'or que vous possédez. Vous y suivrez aussi l'évolution de vos points de Vie et de vos points de Force. Gardez toujours inscrit votre total de base et ne le rayez jamais. Par contre, il vous faudra sans cesse modifier votre total du moment selon les combats ou les dommages que vous recevrez. Souvenez-vous que si votre total de Vie ou votre total de Force descendent jusqu'au zéro, cela signifiera pour vous la mort !

Il vous faudra alors recommencer l'aventure au départ. Gardez toujours un Guide de l'Aventure propre et clair, et n'oubliez pas de rayer au fur et à mesure les objets que vous aurez utilisés en cours de route !

Dés de rechange

Il ne vous sera peut-être pas toujours possible d'avoir vos dés avec vous lorsque vous désirerez jouer. Aussi, au bas de chaque page, sont imprimés deux dés. Pour les utiliser, prenez les pages de votre livre et effeuillez-les très vite avec votre pouce. Arrêtez-vous sur une page au hasard : voilà le jet de dés que vous venez d'effectuer. Si les instructions vous demandent de ne lancer qu'un seul dé, alors ne prenez en compte que le dé de droite imprimé sur la page.

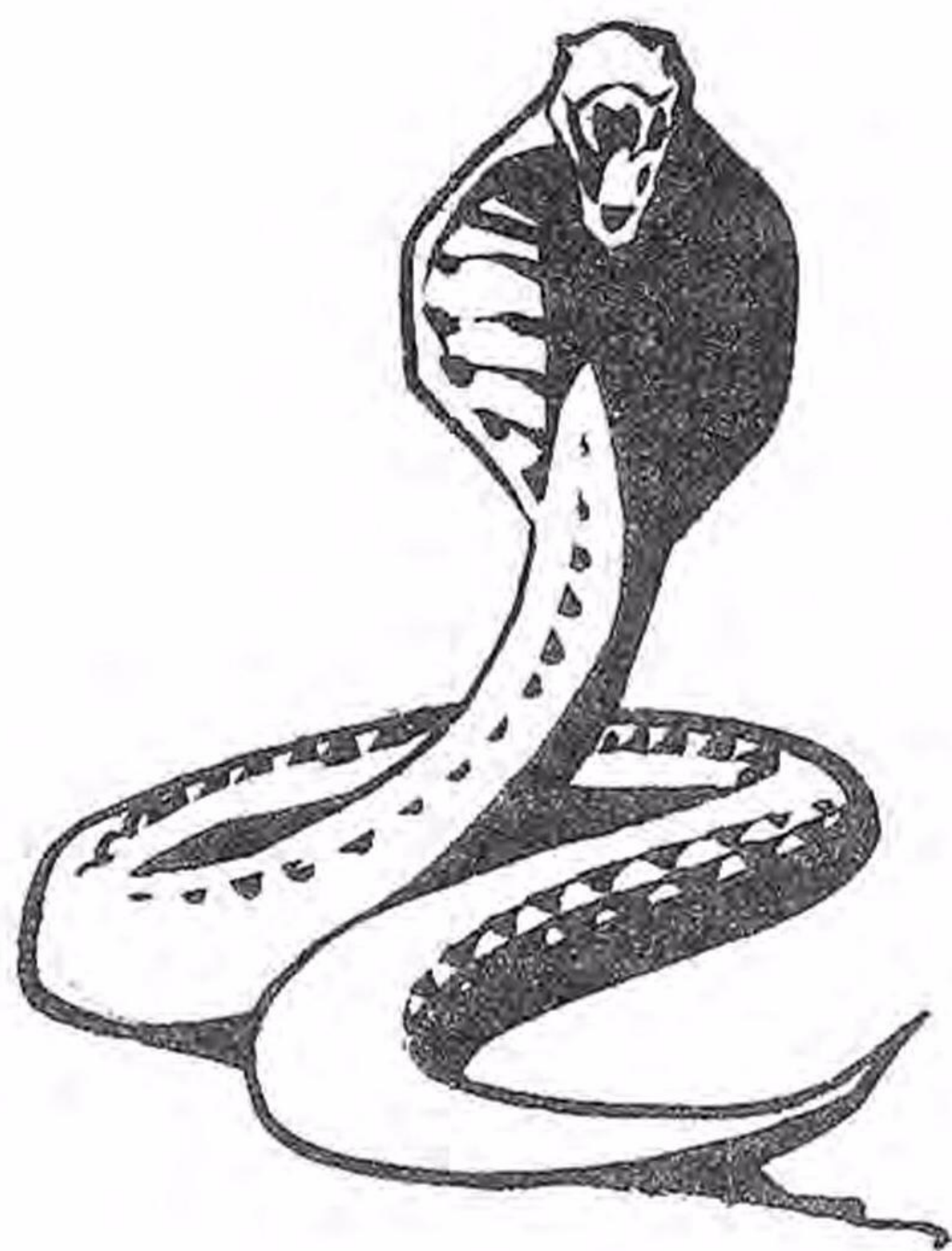
Le jugement de Dieu

Au cours de certains combats, la volonté divine influencera votre sort. Si vous tirez un double 6, vous avez instantanément tué votre adversaire. Si, en revanche, votre adversaire tire un double 1, c'est lui qui a mis fin à vos jours par un assaut exceptionnellement efficace! Ainsi va l'Epreuve des Armes...

Le charisme du Prêtre Jean

Avant d'être un grand voyageur et un guerrier, le Prêtre Jean est un homme d'Église. Sa foi de clerc est inébranlable : il porte partout avec lui la parole de Dieu, Cela lui donne une capacité exceptionnelle qui vient s'ajouter à ses talents au combat et à son ouverture d'esprit : le pouvoir de conversion.

Le Prêtre Jean possède, en effet, un charisme hors du commun. Sa seule présence suffit parfois à convaincre ses adversaires de jeter les armes et d'embrasser sa religion. Ainsi, une fois par aventure, vous pourrez utiliser ce *pouvoir de conversion* pour éviter l'affrontement avec un ennemi. *Attention!* Ce pouvoir vous permet seulement de convertir des créatures humanoïdes et intelligentes. Il agit sur les humains, ou à la rigueur les Gobelins et les Trolls, mais en aucune façon vous ne pourrez convertir un tigre à dents de sabre ou un spectre ! Il n'est, en outre, utilisable qu'en face d'un seul adversaire. Lorsque vous désirerez utiliser ce pouvoir de conversion, vous considérerez que vous avez remporté le combat et passerez directement à l'entrée correspondante. Dans certains cas, le charisme du Prêtre Jean vous permettra en outre de glaner des informations supplémentaires: ceci vous sera précisé dans le texte. Certaines créatures sont immunisées contre le pouvoir de conversion du Prêtre Jean (magiciens de très haut niveau, par exemple). Pensez-y avant d'agir. Rien ne vous oblige par ailleurs à utiliser cette capacité, que vous pouvez choisir d'ignorer au cours de votre aventure.



La saga du Prêtre Jean

A la fin du XII^e siècle après Jésus-Christ, le roi Richard d'Angleterre, surnommé « Cœur de Lion » pour son grand courage, partit en Terre sainte au cours d'une grande croisade. Avec lui, les meilleurs chevaliers saxons et normands s'embarquèrent pour un voyage rempli de périls. Au-delà des mers, les fiers croisés portèrent la parole de Dieu par la croix et l'épée, bien décidés à reprendre Jérusalem, depuis peu retombée aux mains des Infidèles. Saint-Jean- d'Acre et d'autres villes furent emportées de haute lutte, car l'adversaire vendait chèrement sa vie. Les couleurs du roi Richard et de ses compagnons claquaient haut dans le vent.

Vous faisiez partie de ces héros valeureux. C'était il y a quelques mois à peine. Mais l'usure des combats avait porté ses fruits. Les batailles ne laissaient plus qu'un goût de cendre dans votre bouche. Vous étiez parti avec Richard de gaieté de cœur: plus dévoué que vous à son souverain n'a jamais vu le jour. Pourtant, avec le temps, le frisson de la croisade s'était dissipé, d'autant que Jérusalem et le tombeau du Christ n'ont pu être repris par votre roi et les siens. Richard, toujours visionnaire, vous avait prédit qu'un jour vos routes se sépareraient, et que vous partiriez assouvir votre désir d'horizons nouveaux et de découvertes innombrables.

Aussi, un beau soir à Saint-Jean-D'acre, vous avez plongé dans le mystère de votre âme. Prester John, le Prêtre Jean ! Voilà un nom qui vous convient à merveille. Preux parmi les preux, vous avez accumulé plus d'exploits au combat que cent guerriers au cours de leur vie entière! Richard vous a aussi toujours estimé comme saint homme, sachant bien l'importance que vous accordez à la parole divine, et surtout aux idéaux de justice et de bonté qu'elle transporte. Aussi à l'aise avec une épée qu'avec des mots, aussi adroit cavalier qu'orateur admirable, l'habileté de votre esprit est l'égale de votre courage au combat. Votre haute taille et vos traits décidés ont fait de vous une figure de légende. Parmi les hommes de Richard, vos louanges sont chantées le soir près des feux.

Vous qui avez traversé les mers, chevauché dans les vastes forêts d'Albion, remporté maints tournois difficiles, vous qui avez suivi les

traces de saint Georges pour affronter le Dragon et qui avez survécu à mille autres aventures, vous avez alors compris que ce monde ne recelait plus de défis à votre mesure.

C'est cela qui vous a fait choisir d'entreprendre une quête réputée impossible. Au cours de vos études, vous avez découvert l'existence de la cité perdue de Shangri-La. Vous ignorez son emplacement, mais elle existerait au faîte d'un pic presque inaccessible. La cité mystérieuse aurait le pouvoir de rendre immortels ses habitants et de leur conférer un bonheur parfait! Votre désir d'aventures ne peut rêver meilleur but. Ainsi votre destin s'est trouvé bouleversé.

Laissant les croisés repartir vers l'Angleterre, vous avez donc pris la direction opposée, vous enfonçant à travers le désert vers la fameuse forteresse d'Alamuth, repaire de la secte des Ismaéliens et de leur chef Hassan Sabba. Cet homme d'une grande sagesse, surnommé le Vieux de la Montagne, aurait détenu des renseignements précieux sur Shangri-La. Arriver jusqu'à lui s'avéra une tâche surhumaine, tant à cause des périls du désert, que de sa garde fanatique. Dans la nuit, il fut possible de vous introduire par ruse à l'intérieur des murailles de la forteresse. Ensuite, les dangers ont plu sur vous : Hachachins perfides, hommes-bêtes, animaux monstrueux, plantes carnivores. Des pièges de toutes sortes vous entouraient. Quand, à force d'astuce et de persévérance, le Vieux de la Montagne se trouva enfin devant vous, il ne put vous renseigner avec précision. Son seul indice sur la cité perdue était le nom d'Antarsis, un grand prêtre d'Osiris, qui sous le pharaon Aménophis IV Akhenaton, plus de treize siècles avant J.-C., aurait détenu le secret de Shangri-La. Acceptant de vous aider, Hassan Sabba vous projeta à travers le temps et l'espace vers l'Egypte ancienne pour que vous puissiez y rechercher Antarsis, lui seul étant capable de servir votre quête...

A votre arrivée à Thèbes, sur le Nil, une sinistre surprise vous attendait : Antarsis et les autres membres de la caste des prêtres étaient pourchassés par les gardes du pharaon Akhenaton. Celui-ci tentait, en effet, d'éliminer les adorateurs du panthéon égyptien au profit du culte d'un dieu unique, Aton, le disque solaire. Il vous fallut donc déployer mille ruses pour trouver la trace d'Antarsis, vous heurtant, au passage, à la garde vigilante d'Akhenaton. Courant de temples en tombeaux, vous avez réussi à délivrer quelques prêtres prisonniers et à retrouver certains amis d'Antarsis. Bien des monstres hideux tentèrent de vous barrer la

route, mais votre vaillance les terrassa ! Grâce aux indications glanées en chemin, vous avez acquis la certitude qu'Antarsis se cachait dans la Quatrième Pyramide de Gizeh, dite pyramide tronquée. Le Sphinx, puis les passages dérobés de la Pyramide vous donnèrent du fil à retordre. Mais, au terme de ce voyage périlleux, se trouvait Antarsis, comme vous l'espériez.

Le grand prêtre lui-même ne connaissait pas la route exacte de Shangri-La mais il détenait un renseignement précieux. Un conseiller du roi Salomon aurait, lui, visité la ville que vous cherchez ! Pour vous donner une chance de le retrouver, Antarsis vous transporta au cœur de l'Afrique australe, dix siècles avant Jésus-Christ. Il vous fit aussi cadeau d'un étrange objet: un Œil Magique aux pouvoirs stupéfiants, dont vous n'avez pas encore découvert toutes les ressources. Vous pouvez utiliser l'Œil Magique une fois par aventure. (*Attention !* Si vous n'avez pas lu le second volume de la Saga du Prêtre Jean, *L'Œil du Sphinx*, vous ne pouvez être en possession de l'Œil Magique. Il vous faudra donc *obligatoirement* ignorer les instructions le concernant au cours de vos aventures!) Une fois en Afrique, vous avez dû plonger dans l'enfer des Mines du roi Salomon, où Nikanor, tombé en disgrâce, avait été emprisonné par le monarque. Porteur d'un ordre de mission de Salomon lui-même, vous aviez accepté la tâche de débarrasser les mines d'une terreur inconnue : la Mort Blanche ! Votre exploration de cet immense dédale souterrain n'alla pas sans mal. De nombreux périls s'interposèrent entre vous et ce monstre hideux que vous traquiez. Enfin, tout au fond d'une partie oubliée des mines, un combat titanesque vous opposa à la Mort Blanche. A son terme, Nikanor vous attendait. Le conseiller usa de ses pouvoirs magiques pour vous aider en vous protégeant par un enchantement d'une puissance insoupçonnée. Un bloc de glace magique se forma autour de vous, suspendant vos fonctions vitales et vous empêchant de vieillir.

A votre intense stupéfaction, vous avez repris connaissance près de quatre cents ans plus tard, à Babylone, où se trouvait un sage nommé Souhsan, unique détenteur du secret de Shangri-La. Mais le destin avait décidé que jamais vous n'alliez rencontrer ce personnage. Décédé peu avant votre arrivée, il avait légué les fragments d'information en sa possession à trois de ses amis. Il vous a fallu dépister chacun d'eux à travers l'immense cité, pour enfin apprendre le secret gardé au cœur de

la bibliothèque de Babel. Celui-ci s'avéra malheureusement bien maigre : vous n'en avez retiré que la voie à suivre, celle du pays des vaches sacrées, l'Inde mystérieuse...

Rendez-vous au [1](#).



1 Votre esprit vagabonde, au souvenir des épreuves qui ont marqué votre périple.

Tranquillement plongé dans la fraîcheur moite d'une auberge, vous vous reposez un bref instant des innombrables fatigues endurées depuis votre départ de la glorieuse cité de Babylone, lieu de toutes les débauches. L'aubergiste tarde à vous apporter votre dîner car vous êtes le seul client de l'auberge. Votre esprit vagabonde, au souvenir des épreuves qui ont marqué votre périple. Longue et périlleuse fut votre odyssée, l'œil scrutant sur l'horizon le soleil levant, la main constamment posée sur le pommeau de votre épée afin de faire face aux bandits qui rêvaient d'une proie facile. Au milieu de déserts sans fin, au cœur de forêts impénétrables ou bien à l'ombre de quelque mesure le temps d'une halte, votre lame effilée a mis fin aux jours de force brigands, qui avaient eu le tort de s'intéresser de trop près à vos modestes trésors. Avec votre ombre comme unique compagne, vous avez chevauché des mois durant, obnubilé par la gravité de votre quête. Et ce n'est qu'une fois parvenu dans les Etats du prince Vishtapa que vous avez décidé de vous arrêter pour restaurer vos forces. L'or vous faisait défaut et votre cheval trébuchait à chaque pas. Mais sans cette étape providentielle, vous n'auriez jamais fait la connaissance de Zarathushtra, l'un des plus grands sages qu'ait engendrés l'Orient. Malheureusement il ignorait tout de Shangri-La. Seules lui importaient ses méditations philosophiques, où se trouvaient mises en question sans répit les notions de bien et de mal. Tandis que vous enseigniez l'art du combat à des hobereaux suffisants, Zarathushtra échafaudait mille théories. Une fois la nuit tombée, le fracas des armes entrechoquées laissait la place aux joutes oratoires animées. Subjugué par votre vaillance et vos parcours temporels, il crut découvrir en vous un nouvel idéal d'homme coupé de son passé, n'ayant plus à imaginer son avenir qu'en fonction de lui-même et de sa volonté. « Persévère dans ton être, vous répétait-il sans cesse. Suis ton chemin ! Et laisse les peuples et les nations aller leur chemin à eux — des chemins obscurs en vérité, où ne se lèvent jamais les aurores boréales d'un quelconque espoir ! »

Mais tout ceci ne dura pas. Payé pour vos services (ajoutez 10 pièces d'or à votre total si vous avez déjà joué les aventures précédentes), vous avez à nouveau pris la route, les jours succédant aux jours. La pluie se mit à tomber sans interruption et

le voyage devint un cauchemar permanent. Les pistes desséchées se transformèrent en mares de boue gluante, rendant toute progression quasi impossible. Votre cheval y laissa la vie et vous avez dû aller à pied, sous des trombes d'eau, longeant obstinément le cours tumultueux d'un large fleuve en crue, le Gange. Puis une chaleur étouffante succéda au déluge. Mais vous restiez indifférent à la tyrannie des éléments et toujours vous alliez de l'avant... Ce soir, arrivé dans les faubourgs d'une importante bourgade, alors que le soleil achève sa course à l'horizon, vous vous arrêtez à la première taverne sur votre chemin, pour économiser les rations qui vous restent. Là, après un bon repas et une nuit de sommeil, vous comptez repartir dès le lendemain. **Allez au [197](#)**.

2

Alors commence une interminable attente; il vous est impossible de trouver le sommeil. Chaque seconde prend des allures d'éternité. Et la nuit s'écoule ainsi très lentement... trop lentement. Des hordes de rats aux yeux aussi rouges que les flammes de l'enfer se précipitent sur vous dès que vous vous étendez sur la paille et tentez de trouver le sommeil. Certains, plus téméraires que leurs congénères, osent même vous mordre jusqu'au sang. Bondissant alors sur vos pieds, vous les chassez avec de grands gestes brusques, jurant et tempêtant après votre mauvaise fortune. Délogeant ceux qui se sont introduits dans vos vêtements, vous les saisissez par la queue, les faites tournoyer un instant dans l'air avant de les projeter avec force contre le mur de la prison. Leurs cadavres retombent sur le sol meuble, le crâne pulvérisé, la colonne vertébrale brisée. Mais les rangs des rongeurs repartent inlassablement à l'assaut, toujours plus nombreux... Otez 2 points de Vie à votre total. Si vous n'avez pas mangé hier soir, vous perdez 2 points de Vie supplémentaires. C'est l'œil hagard que vous voyez le soleil se lever, à travers les épais barreaux d'un minuscule soupirail. Vous vous morfondrez en silence lorsque soudain quelqu'un soulève le levier qui ferme la porte de votre

cachot. Le garde- chiourme apparaît dans l'embrasure: «Sors de là, déjection de basse-cour! Tu vas comparaître devant le chef de police qui décidera de ton sort ! Allons, avance ! »

Vous sortez péniblement de cette geôle pour être conduit devant un individu perché derrière un bureau monumental. Il vous toise de son regard méprisant. Les sourcils froncés, le nez aquilin, les lèvres fines, la tunique bien ajustée brodée de fil d'or, tout révèle en lui le petit nobliau imbu de ses fonctions. Mais l'espoir renaît soudain en vous lorsque vous remarquez vos affaires posées devant ce fonctionnaire (**allez au [460](#)**).

3

« Encore toi ! clame le garde en vous voyant revenir. Que veux-tu cette fois? Déclarer qu'un éléphant rose vient de passer le coin de la rue ou que la fin du monde est pour demain?» Le policier se moque ostensiblement de vous mais vous n'en avez cure. Il supporte avec patience vos explications, mais refuse tout net de vous laisser voir le chef de police. «Impossible! vous dit-il. Il est bien trop occupé pour recevoir un fou tel que toi... » Mais votre insistance est si persuasive que le garde commence à se laisser fléchir. Souhaitez-vous lui montrer le Katar pour lui faire comprendre la gravité de la situation (**allez au [252](#)**) ou continuer de le harceler jusqu'à ce qu'il cède (**rendez-vous au [464](#)**)?

4

Vous avez certes évité un désagréable séjour en prison, voire même — dans le pire des cas — la possibilité d'y finir vos jours. Malgré tout, vous n'êtes pas au bout de vos peines car les deux cadavres à vos pieds n'éveillent pas spécialement la bienveillance des rares passants à votre égard. Leurs vociférations indignées attirent l'attention d'autres fidèles en liesse, sans cesse plus nombreux, qui commencent à vous encercler lentement. Allez-vous tenir tête à la

populace et faire valoir votre bon droit (**rendez-vous au 37**) ou bien vous enfuir sans demander votre reste? Dans ce cas, lancez deux dés. Si vous obtenez 2 ou 3, **allez au 219**. Sinon, **rendez-vous au 65**.

5

Le sadhu vous attire à l'écart du flot des passants. « Pauvre fou ! murmure-t-il. Faut-il que tu sois ignorant ou stupide pour avoir ainsi abandonné le Katar Sacré, l'arme du tout-puissant dieu Shiva ? Par ta faute, elle vient de tomber aux mains des Thugs ! Comprends-tu ? Le Katar du sacrifice suprême entre les mains de cette secte impie, alors que ces assassins sont de retour, plus nombreux que jamais, leur foi ravivée... Puisse Bhoutapati, seigneur des démons, t'emporter dans son royaume et t'y faire expier tes erreurs. » L'ascète ne vous laisse pas la moindre chance de vous expliquer. Puis, remarquant le corps à demi caché entre les jarres, il pousse un long hurlement de désespoir. Psalmodiant les noms de Shiva et Vishnu, le sadhu vous tourne le dos et disparaît dans la masse humaine grouillante. **Rendez-vous au 149**.

6

«Allons, parle! Qui es-tu, que me veux-tu?

— Rengaine ton arme, étranger. Je suis le prévôt Hami Dullah, envoyé par le chef de police pour t'interroger car tu as été aperçu très près du cadavre d'un homme assassiné. Vu le sort qu'a subi mon collègue, je regrette que nous n'ayons pas pris plus de précautions pour t'arrêter. Car ton adresse à l'épée prouve aisément que tu es le meurtrier que nous recherchons par toute la ville. Qu'as-tu à déclarer pour ta défense? Pour quelle basse raison as-tu lâchement tué quelqu'un dans le dos: pour le dévaliser ou pour le

plaisir cruel de faire couler le sang? Relâche-moi sans larder, car ton cas s'aggrave de minute en minute. »

Comment allez-vous réagir?

Faire immédiatement des excuses à cet homme et tenter de vous disculper au plus vite? **Rendez-vous au [46](#).**

Demander à rencontrer le chef de police afin de lui expliquer que vous ne comprenez rien à ce qui se passe? **Allez au [229](#).**

Attendre encore un peu et questionner ce prévôt avant de ranger votre épée ? **Rendez-vous au [380](#).**

Rallumer votre bougie et découvrir à quoi ressemble votre assaillant? **Allez au [299](#).**



Les dimensions de la fosse semblent vous interdire de la franchir d'un bond. Quant aux passages sur les côtés, ils n'ont rien d'accueillant. Tant pis! Vous prenez votre élan et tentez de franchir le tapis de charbons incandescents aussi vite que possible. A votre grande surprise, vous ne ressentez aucune douleur, ni impression de brûlure. Une fois l'obstacle franchi, vous éclatez de rire en comprenant qu'il s'agissait d'une vulgaire illusion. Vous reprenez votre marche. **Rendez-vous au [108](#).**

8

Le démon disparaît dans des volutes de fumée pourpre aux relents de soufre. Le nez et la gorge irrités, les yeux larmoyants, vous décidez de fuir ce lieu au plus vite. Qui sait si d'autres Asouras ne vont pas se matérialiser et vous attaquer à leur tour? Le corps du Thug est tombé en poussière. Alors que vous vous baissez pour ramasser le Katar, vous remarquez un médaillon saugrenu à proximité de l'arme. Il s'agit d'un banal anneau de cuivre dans lequel est enchâssée une figure en or plate de forme irrégulière (si vous avez déjà découvert un bijou semblable, **allez au [101](#)**). Vous rangez le Katar; sans plus attendre *vous vous* **rendez au [452](#)**.

9

Le cadavre de l'homme gît à vos pieds. Vous ne comprenez pas le motif de cette agression, mais vous n'avez désormais plus aucun moyen de l'apprendre. Désirez-vous fouiller le corps (**allez au [200](#)**) ou bien quitter la taverne au plus vite (**rendez-vous au [144](#)**)?

10

Une semaine après, la princesse Roxanne assiste aux funérailles de son père. L'âme du maharadjah s'envole vers Brahman avec la fumée de son bûcher, selon la coutume hindoue. C'est désormais Roxanne qui préside aux destinées des habitants de la région. Vous avez pu longuement la consoler du décès de son père, et avez appris grâce à elle tous les détails des coutumes hindoues. Vous regretterez sa compagnie, mais son mariage approche et votre présence au-delà de cette date ne paraît guère souhaitable.

Aussi, à la fin de la cérémonie religieuse, vous annoncez votre départ imminent. La gorge un peu serrée, vous faites vos adieux à la belle Roxanne, certain qu'elle saura gouverner avec la fermeté requise.

Rendez-vous au [465](#).

11

Méfiant, vous tirez votre épée hors de son fourreau. Un silence de mort semble s'être abattu sur le quartier, à peine troublé par le frottement des pieds nus sur la chaussée dallée et le crissement désagréable du métal que l'on serre entre des mâchoires. Tout à coup, du poste de police vous parvient la rumeur lointaine d'un combat acharné, rythmé par le cliquetis des armes et les cris de fureur ou d'agonie. Deux minutes ne se sont pas écoulées que s'élève un hurlement de victoire. Et, venant de la prison, une silhouette noire accourt dans votre direction, suivie de nombreuses autres toutes semblables. Dès que le groupe n'est plus qu'à une quinzaine de mètres de vous, vous remarquez épées et cimenterres tachés de sang. Mais c'est l'arme que brandit le premier de la troupe qui vous surprend le plus: le Katar Sacré ! Les adorateurs de Kali viennent d'attaquer en force le poste de police pour s'emparer du Katar ! Sans ralentir leur course, les Thugs bifurquent soudain à droite, disparaissant dans une venelle sombre que les rayons affaiblis du soleil, en cette fin d'après-midi, ne peuvent atteindre. Vous hésitez un instant quant à la conduite à suivre... Un bruit sourd juste derrière vous vous fait sursauter. Vous vous retournez dans le même mouvement... pour vous trouver nez à nez avec deux Thugs féroces et cruels. Ils se précipitent immédiatement sur vous et vous les affrontez simultanément.

PREMIER THUG FORCE: 10 VIE: 11

SECOND THUG FORCE: 10 VIE: 10

Si vous êtes victorieux, ***allez au [107](#).***



12

Vous êtes fermement décidé à ne pas lui accorder la moindre chance.

THUG FORCE: 9 VIE: 7

Si vous parvenez à le tuer, qu'allez-vous faire ensuite ?

Fouiller les vêtements de l'assassin ? *Rendez- vous au 154.*

Inspecter le toit ? ***Allez au [402](#).***

Partir sans tarder? ***Rendez-vous au [378](#).***

13

Décidant de ne pas utiliser l'Œil Magique par peur d'atteindre la jeune femme, vous dégainez votre épée et chargez l'être démoniaque.

VAMPIRE MORT-VIVANT FORCE:8 VIE: 14

Si vous parvenez à détruire cet adversaire surnaturel, ***rendez-vous au [332](#).***

Après avoir expliqué le but de vos pérégrinations à travers le monde, vous narrez à Roxanne avec force détails vos aventures depuis votre arrivée dans Kasi.

«La colère de la foule était légitime, interrompt la princesse. Car les vaches sont des animaux sacrés qui vivent en complète liberté dans nos rues et nul n'a le droit de les déranger! (Vous ne vous êtes pas trompé ! Vous voilà bien au pays des vaches sacrées, qui était mentionné sur la tablette d'argile découverte dans la Tour de Babel. Roxanne n'a pas remarqué votre émoi et poursuit son discours.) Telle est la volonté de Brahman, l'Absolu, la connaissance suprême. Selon son désir, l'homme, à l'instar de l'univers, passe par trois états successifs: la création, la conservation, la destruction. Aussi l'Absolu se manifeste sous trois formes différentes: les dieux Brahman, Vishnu et Shiva. Brahman crée le monde, Vishnu veille sur lui et préside aux destinées humaines, Shiva détruit ce que Brahman a créé à la fin de chaque période cosmique mais, en contrepartie, réincarne l'univers en l'Absolu et Brahman peut à nouveau reprendre son œuvre.

«Selon leur foi, certains accordent une place prépondérante à Vishnu ou Shiva, ainsi que peuvent en témoigner leur aspect ou leur visage, mais tout ceci n'a guère d'importance. Il n'en demeure pas moins exact que la vie et la mort ne cessent de s'engendrer l'une l'autre, que le mal contrebalance le bien, que la destruction va de pair avec la création... »

Rompu de fatigue, vous vous sentez incapable de soutenir une conversation de portée si élevée. Mais quelque part au fond de votre cerveau, se forge la conviction que des explications sur la pensée et les us de ce peuple vous auraient peut-être évité bien des

désagréments, si vous en aviez eu connaissance plus tôt. Roxanne se révèle un excellent professeur. Suivent de multiples précisions sur la croyance, au sein de cet univers en perpétuelle mutation, en l'immortalité de l'âme, sujette à d'incessantes réincarnations dont le but ultime est la félicité éternelle. Votre esprit est troublé par des révélations qui sont en contradiction avec tout ce qu'on vous a inculqué tout au long de votre éducation ou de vos voyages. Une idée fulgurante vous traverse l'esprit. Et si Shangri-La n'était qu'un leurre, un stratagème destiné à vous faire découvrir des modes de pensée étrangers et vous donnant accès à la sagesse? Voilà qui méritera plus ample réflexion dès que vous aurez quitté cette contrée. Vous avez encore beaucoup à apprendre pour l'instant... ***Rendez-vous au [206](#).***

15

«C'est bon, c'est bon, râle la créature maligne, une fois que vous avez énoncé la solution. Disparaissez de ma vue avant que je ne regrette ma faiblesse de caractère. Et ne remettez jamais les pieds dans cette demeure ! Je pourrais être alors d'humeur moins gracieuse ! »

Heureux de vous en tirer à si bon compte, vous ouvrez doucement la porte sous le regard narquois du Rakchasa. Non sans avoir jeté un coup d'œil prudent afin de vous assurer que plus personne n'est à vos trousses, vous quittez la maison de cette étrange créature. ***Rendez-vous au [296](#).***



16 « Comment osez-vous pénétrer ici sans y avoir été invité ? » feule l'étrange bête...

Une particularité sur la façade de cette maison en bois vous intrigue: les deux fenêtres qui encadrent la porte sont renforcées par de solides barreaux en fer forgé. Mais vos poursuivants se rapprochent et vous n'avez pas le temps de faire le difficile. Vous poussez violemment la porte que vous refermez aussitôt derrière vous. Vous vous trouvez dans une pièce carrée d'assez grandes dimensions arrangée avec goût. De riches tentures couvrent les murs et des meubles parés d'ivoire montrent l'opulence de l'occupant des lieux. Mais vous ne voyez pas âme qui vive ! Collant votre oreille au battant de la porte, vous entendez le groupe qui vous donnait la chasse s'immobiliser juste devant la demeure où vous vous êtes réfugié et s'interroger sur votre soudaine disparition. Vous comprenez qu'ils renoncent à fouiller la rue pour vous retrouver et c'est avec joie que vous les entendez s'éloigner. Tout à coup, vous sentez une présence derrière vous. Vous vous tournez lentement, prêt à vous excuser de votre intrusion bien fortuite en cette demeure. Mais la figure qui se dessine dans l'embrasement d'une porte que vous n'aviez pas remarquée auparavant n'est qu'une grotesque caricature d'humanité. Au plus profond d'une jungle moite, vous auriez immédiatement identifié en cette créature un tigre, évoluant dans son élément naturel. Mais ici, debout sur ses pattes arrière, son corps jaune rayé de noir en partie couvert d'une ample tunique ouverte rabattue sur le devant, un fin ruban de tissu noué autour de la taille, vous ne savez plus vraiment que penser. «Comment osez-vous pénétrer ici sans y avoir été invité?» feule l'étrange bête en vous regardant fixement de ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

Si vous possédez une potion de contrepoison, **allez au [120](#)**.

Si vous possédez une cape en peau de tigre, **rendez-vous au [254](#)**.

Si vous ne possédez rien de tout cela, **allez au [258](#)**

17

Vous quittez l'auberge, fermement décidé à reprendre votre route dès aujourd'hui. Mais qu'allez-vous faire de cet étrange objet? Si vous décidez de le jeter et de n'y plus penser, **rendez-vous au [189](#)**. Si vous préférez le conserver, **allez au [448](#)**.

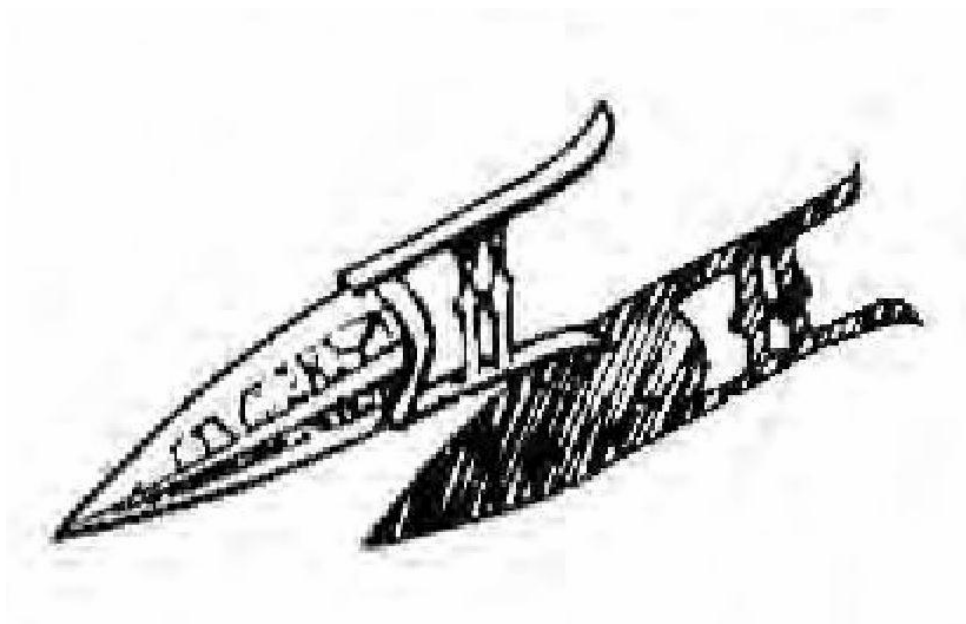
18

Votre marche vous conduit à travers des rues désertes à cette heure de la soirée. Sur votre passage quelques formes indistinctes, hommes ou animaux, s'enfuient à la hâte. Une atmosphère de peur règne sur cette maudite ville. D'ailleurs, maintenant que le poignard n'est plus en votre possession, il n'y a plus guère de raison pour vous de rester en ces lieux inhospitaliers. Vous décidez donc de quitter Kasi au plus vite. Tout en maugréant,

*Vous vous **rendez au [457](#)**.*

19

Osant à peine respirer, vous ne remuez pas le moindre muscle. Le reptile ne vous quitte pas du regard, guettant de ses yeux glauques le premier signe de nervosité. Les secondes s'écoulent, interminables. Puis les minutes... Les heures peut-être... L'attente devient insupportable: vous ne tenez plus. Il faut agir ! Lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou plus, **allez au [210](#)**. Sinon, **rendez-vous au [396](#)**.



20

« Malgré tout le respect que j'ai pour toi, Godbolé, je dois te contredire sur plus d'un point. La secte des Thugs n'a pas disparu avec son chef il y a dix ans. Ses membres parcourent encore Kasi, bien vivants et fort belliqueux. J'en ai croisé trois hier...

- Mais c'est impossible ! Cela signifierait qu'ils ont à nouveau quelqu'un pour les guider, un chef assez fou pour faire souiller un vent de chaos propice au règne de Kali... Qui...?

- Grâce à tes connaissances, j'ai reçu la confirmation que ce qu'ils cherchaient à tout prix est bien... ceci ! » Vous extirpez le Katar Sacré de votre sac. Le guru en reste bouche bée, l'air à la fois incrédule et terrorisé.

« Non, je ne peux y croire ! L'heure n'est pas encore venue. Il ne faut pas... Ami, un grave danger le guette, plus terrible que tout ce que tu peux imaginer. Tu dois absolument confier ce Katar à une personne sûre. La police, le Grand Prêtre du temple de Shiva, le gouverneur de la ville ou le maharadjah Rabindranath en personne s'il le faut, qui tu veux... mais vite ! Il sera trop tard demain ! Et chaque seconde compte ! Accepte ma bénédiction car les épreuves qui t'attendent sont au-dessus des forces d'un simple mortel, même aussi vaillant et résolu que toi... Que la protection de Shiva l'accompagne ! » ***Allez au [412](#).***

21

Malgré vos efforts, votre saut ne vous permet pas de franchir la fosse. Vous ne manquez cependant le bord opposé que de moins d'un pied. Une fraction de seconde, vous vous attendez à une longue chute, mais vous vous écrasez pesamment sur le sol ! Vous perciez 2 points de Vie. Au bout d'un instant, vous reprenez vos esprits et comprenez que ce puits béant n'était qu'une illusion. Bien vivant mais le visage tuméfié, vous massez votre corps meurtri, Une fois debout, vous ramassez vos affaires et reprenez votre marche. ***Rendez-vous au [348](#).***

22

Vous demeurez immobile, fermement campé sur vos jambes, prêt à en découdre avec ce groupe d'assaillants. Mais devant votre attitude décidée, ils ne prennent aucun risque. La plupart empoignent leur arc et vous décochent leurs flèches meurtrières. Transpercé par une pluie de traits, votre corps s'écroule dans la poussière. Grâce à votre entêtement stupide, les Thugs ne parviendront pas à s'emparer du Katar Sacré et ne pourront donc livrer le monde au Chaos. La seule ombre à ce tableau, c'est que vous ne serez plus là pour vous réjouir: en effet, vous êtes désespérément mort !

23

Le chef de police examine l'Œil Magique un instant mais s'en désintéresse très vite, ignorant son usage et, surtout, son mécanisme. Puis il ouvre votre sac. A votre immense surprise, il en tire un objet oblong enveloppé dans du tissu. Comment se trouve-t-il dans vos affaires? Et tandis que le magistrat déballe sa trouvaille, une folle pensée traverse votre esprit : serait-il possible de porter plainte contre l'inconnu qui vous a fait ce don inattendu? Les deux policiers restent bouche bée devant leur découverte. Le chef tient dans ses mains une arme étrange, à la lame effilée et aussi noire que la nuit. La poignée, perpendiculaire, se tient poing fermé et deux bandes métalliques prolongent la garde pour protéger l'avant-bras. Malgré les opales, rubis et topazes qui y sont incrustés, l'arme semble douée d'une efficacité mortelle. Soudain, les policiers sont pris d'une agitation frénétique.

«Le Katar Sacré! hurle le chef. L'arme de Shiva disparue dans la nuit des temps, le Katar du sacrifice suprême dont parlent les légendes interdites... Attends! Des Thugs, disais-tu? Non, c'est impossible ! » Le fonctionnaire secoue la tête comme s'il espérait repousser ainsi un soupçon par trop insupportable, ou se convaincre de nier l'évidence. **Allez au [72](#).**

«Ça suffit ! hurle d'une voix de stentor le capitaine de la patrouille. Je vais conduire cet individu au poste de police en attendant que ses dires soient vérifiés. J'emporte le Katar comme pièce à conviction; l'arme sacrée sera rendue au temple dès que cette histoire aura été tirée au clair... Gardes ! Désarmez le suspect ! »

Le plus sage est de vous plier à cette décision ; vous n'êtes pas en position favorable pour faire éclater la vérité et l'aide éventuelle d'un notable comme le chef de police ne saurait vous nuire. Vous laissez deux soldats vous délester de vos affaires et c'est sous bonne escorte que l'on vous conduit au poste de police, une imposante construction en bois où des gardes armés de lances ne cessent d'aller et de venir. Au fond du couloir principal, le capitaine ouvre une porte et vous fait pénétrer dans le bureau de son supérieur, un homme juché derrière un bureau monumental qui vous toise avec mépris. Les sourcils froncés, le nez aquilin, les lèvres pincées, tout révèle en lui le petit nobliau imbu de ses fonctions. Vous craignez d'avoir commis une erreur car le chef de police paraît peu compréhensif. Le capitaine de la garde vous suit en refermant la porte derrière lui. Il dépose sur le bureau du magistrat vos armes, votre sac et surtout le Katar, puis chuchote quelques mots à l'oreille de son supérieur. L'incrédulité se lit sur le visage de celui-ci alors que le capitaine lui raconte les bizarres circonstances de votre arrestation. Mais lorsque l'occasion vous est enfin donnée d'exposer votre version des événements de la veille, vous comprenez qu'on ne croit pas un mot de ce que vous dites. Le chef de police ne vous laisse même pas achever votre récit. **Allez, au [72](#).**

Après quelques secondes d'hésitation tort compréhensible, vous posez le pied sur les pointes acérées. Bien vous en a pris car vous ne ressentez aucune douleur. Vous touchez le sol du doigt et comprenez qu'il s'agit d'une vulgaire illusion. Souriant, vous traversez allègrement cette chimère. **Allez au [108](#).**

26

Les deux complices de l'assassin ne vont sans doute pas tarder à revenir et vous préférez ne pas moisir ici. Mais l'aubergiste, jusque-là prudemment terré derrière une haute jarre, profite de l'occasion pour se manifester. « Holà, étranger, dit-il d'une voix chevrotante, oseras-tu ainsi partir le cœur léger après avoir dévasté mon établissement et refusé le repas que je t'ai préparé ? Règle-moi trois pièces d'or ou j'appelle la garde ! »

Acceptez-vous de lui donner ce qu'il réclame (**allez au [126](#)**) ou bien préférez-vous ignorer ses exigences injustes et sortir au plus vite (**rendez vous au [285](#)**) ?

27

Quel est votre premier réflexe :

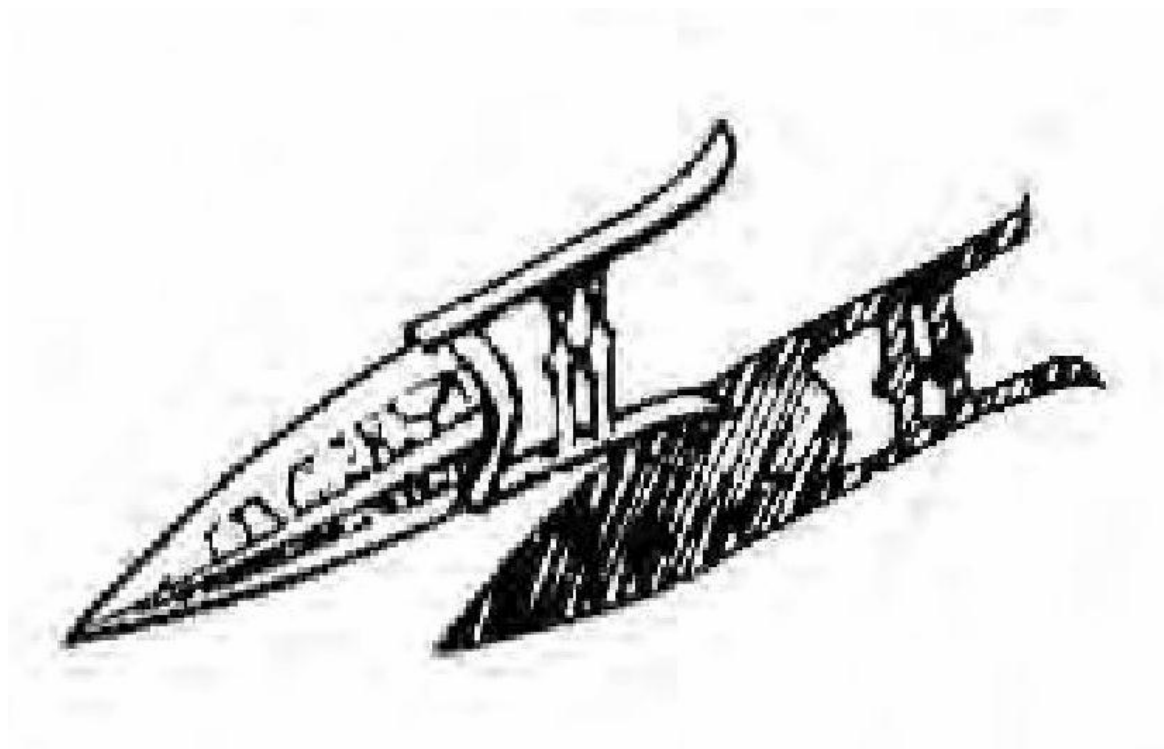
Dégainer votre épée? **Allez au [95](#)**. Utiliser l'Œil Magique? *Rendez-vous au 440*. Fuir immédiatement? **Allez au [280](#)**.

28

Vous vous retrouvez livré à vous-même en plein milieu d'une ville étrangère. Vous ne remarquez aucune autre auberge à proximité et vous vous résignez à passer la nuit dehors, Après avoir erré dans les rues pendant près d'une heure, vous remarquez un renforcement entre deux maisons qui semble pouvoir contenter amplement votre désir de prendre du repos, La température est clémente, le sol sec et bien tassé. Tout en dévorant une ration de nourriture (rayez-la de vos possessions), vous vous allongez à l'abri des regards indiscrets, usant de votre sac comme d'un oreiller. Vous ne tardez pas à somnoler paisiblement. Soudain, la pointe d'une lance sous le menton vous tire de ce demi-sommeil. Instinctivement, votre main tâtonne en quête de votre fidèle épée. Mais la pression s'intensifie dangereusement, et vous devez suspendre immédiatement votre

geste. Une épaisse silhouette se tient devant vous, éclairée par la lune.

« Holà, chien errant ! Tonne une voix caverneuse dans l'obscurité. Qui es-tu pour dormir ainsi dans la rue? Ignorest-tu que le couvre-feu est en vigueur à compter de minuit? Mais je n'en crois pas mes yeux ! Tu es l'étranger dont le signalement a été donné à propos de plusieurs meurtres commis hier... Allons, suis-nous! En attendant que quelqu'un décide de ton sort, nous allons t'offrir un gîte plus confortable que ce trou puant! » Un rire gras ponctue ces paroles, et des mains invisibles vous tirent par les pieds tandis que d'autres encore vous maintiennent plaqué au sol, le temps de vous délester de votre arme et de votre sac, La patrouille de la garde vous entraîne vers le poste de police le plus proche. Là, un garde-chiourme, grommelant à propos de son sommeil interrompu, ouvre une lourde porte bardée de fer et vous pousse sans ménagement dans une geôle humide. **Allez au [2](#)**.



Tandis que vous faites demi-tour, le second Thug éclate d'un rire sadique : « Inutile de priver Kali des restes de ce pourceau, Saïdkhar ! Lâche ton animal, que lui aussi s'amuse un peu ! »

L'autre n'hésite qu'une seconde avant de se livrer de bon cœur (si l'on peut dire) à cette excellente farce. Le molosse libéré aboie joyeusement avant de se lancer à vos trousses, les crocs dégoulinant de bave. Vous prenez vos jambes à votre cou et détalez à travers les cahutes bringuebalantes. Les aboiements rauques du chien bicéphale sont si proches que vous croyez sentir son souffle sur votre nuque! Après quelques secondes de course folle, vous vous retrouvez dans un cul-de-sac: la passerelle s'arrête net ! Un pas de plus et vous tombiez à l'eau. Le chien cannibale va vous rejoindre dans un instant! Que faites-vous?

Vous l'attendez de pied ferme pour combattre ? **Allez au [356](#)**.

Vous plongez dans l'eau saumâtre? **Allez au [168](#)**



A genoux, la tête baissée, vous déposez vos armes dans le sable à côté de vous, et attendez. Pas longtemps d'ailleurs, puisque le gardien de l'île, choisi pour son intuition infallible, a percé à jour votre déguisement. Ne craignant plus aucune résistance de votre part, il vous décapite d'un puissant coup de hache, Vous auriez dû agir en vrai guerrier: jamais un héros tel que vous ne doit accepter d'abandonner ses armes sur les injonctions de qui que ce soit ! Cette erreur vous aura coûté la vie.

31

Vous sentez la pression inexorable de la patte du gigantesque pachyderme se faire plus intense. Cette fois, il semble bien que votre carrière d'aventurier louche à sa fin. Mais non, c'est impossible ! Vous ne pouvez échouer ainsi. Et pourtant si... Votre tête explose comme une pastèque trop mûre, tout ce qui surplombait vos épaules est réduit à l'état de bouillie sanglante. Plusieurs dignitaires présents, éclaboussés de cervelle, ne peuvent se retenir de rendre leur déjeuner. Votre ultime vengeance, même si elle est bien dérisoire...

32

Vous sentez immédiatement quelque chose d'anormal : votre sac est plus lourd qu'à votre arrivée à Kasi, En l'ouvrant, vous avez la surprise d'y découvrir un objet dont vous ignorez la provenance (si votre sac était déjà plein au début de cette aventure, un de vos objets a disparu : choisissez-le au hasard et rayez-le de la liste de vos possessions). L'étonnement le plus complet se lit sur votre visage car, si l'on a souvent tenté de vous dévaliser, nul jusqu'ici ne vous avait fait de cadeau à votre insu. Saisissant la forme oblongue enveloppée de tissu, vous la déballez... et découvrez une arme tranchante de forme inconnue. La lame, aussi noire que la nuit, est effilée et plate. La poignée, perpendiculaire, se tient poing fermé et deux bandes métalliques prolongent la garde pour protéger l'avant-bras. Entre des mains expertes, l'arme acquiert une efficacité mortelle. Et pour parachever le tout, elle est artistement ciselée et incrustée de rubis, topazes et opales brillant de mille feux. Vous demeurez un instant fasciné, puis rangez l'arme dans votre sac. Qu'avez-vous bien pu découvrir? Demain, il sera grand temps d'y réfléchir. D'ici là, la nuit porte conseil ou, pour le moins, repose.

Rendez-vous au [244](#).

33

Vous entrebâillez la porte, remarquant que le cadavre tombé du ciel est toujours là. Nul ne semble s'y intéresser, si ce n'est un essaim de mouches bourdonnantes attirées par l'odeur de pourriture. Vous sortez dans la rue écrasée de chaleur. Lancez deux dés. Si vous obtenez 5 ou plus, **allez au 378**. Si votre résultat est inférieur ou égal à 4, **rendez-vous au 191**.

34

Votre célérité est exemplaire. Les deux Thugs ont à peine eu le temps de vous regarder dans le blanc des yeux qu'ils ont déjà rejoint Kali ! Une pirouette et vous voilà derrière le Premier ministre, ou plutôt le Grand Prêtre des Thugs, prêt à le massacrer lui aussi. Mais il repousse au loin le maharadjah qui se débattait encore et fait volte-face. Une haine surnaturelle brille dans ses yeux.

« Maudit ! Mon magnifique plan a échoué à cause de toi ! Kali brûlera ton âme jusqu'à la fin des âges ! »

GRAND PRETRE FORCE: 12 VIE: 16

Si vous parvenez à l'occire, **allez au 135**.

35

Une soudaine inspiration, comme souillée par la bouche des dieux du panthéon hindou, vous pousse à négliger le traître pour passer le médaillon au cou du maharadjah. Les voix de dizaines de divinités se conjuguent dans votre esprit pour acclamer votre geste. Les traits du défunt, un instant déformés par quelque mystérieuse force surnaturelle, retrouvent un air paisible. Vous voyant agir, le Grand Prêtre de Kali pousse un cri de rage :

« Mon médaillon ! Comment as-tu su ? Lui seul pouvait empêcher la transformation... l'avènement du démon Asoura ! Misérable ! À cause de toi, mon œuvre est détruite ! Kali dévorera tes restes. »

Et tandis que vous soutenez encore la tête du mort, il se jette sur vous. Heureusement, votre geste généreux a attiré sur vous l'attention des dieux hindous, qui vous offrent 2 points d'adopter une attitude aussi négative ! Votre sort aurait pu être bien pire. Jeté à bas par la vache, vous réussissez un roulé-boulé qui vous évite de percuter le chariot du marchand de pastèques. Entraîné par votre élan, vous roulez jusqu'à une venelle de traverse relativement à l'abri des regards. Votre tête rencontre un tas de planches à l'abandon et vous assomme. Vous perdez 1 point de Vie.

Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes seul, recroquevillé au fond de la ruelle ténébreuse. Plus aucune trace de la foule assassine qui vous poursuivait. Vous récapitulez la situation tout en massant votre crâne endolori: par chance, la vache en proie à l'épouvante a de Vie permanents supplémentaires! Ajoutez-les vite à votre Total de Base ! A présent, encore un effort et le dernier adorateur du Mal aura quitté cette vallée de larmes.

GRAND PRETRE THUG FORCE : 12 VIE: 16

Si vous parvenez à l'occire, **allez au [166](#)**.

36

Vous avez tort d'adopter une attitude aussi négative ! Votre sort aurait pu être bien pire. Jeté à bas par la vache, vous réussissez un roulé-boulé qui vous évite de percuter le chariot du marchand de pastèques. Entraîné par votre élan, vous roulez jusqu'à une venelle de traverse relativement à l'abri des regards. Votre tête rencontre un tas de planches à l'abandon et vous assomme. Vous perdez 1 point de Vie.

Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes seul, recroquevillé au fond de la ruelle ténébreuse. Plus aucune trace de la foule assassine qui vous poursuivait. Vous récapitulez la situation tout en massant votre crâne endolori: par chance, la vache en proie à l'épouvante a repris sa course, et votre « escorte » lui a emboîté le pas, perdant du même coup votre trace. Quelle aubaine! Encore perturbé par cet épisode grotesque, vous quittez la ruelle. **Rendez- vous au [18](#)**.

37

Votre résistance est héroïque, mais vous vous trouvez vite réduit à l'impuissance sous le nombre. Les pierres arrachées à la chaussée vous atteignent de toutes parts et votre sang s'échappe de multiples blessures. Vous ne tardez pas à succomber, avec la conscience obscure d'avoir mérité cette triste fin. Mais vous ne disposez plus du temps nécessaire pour analyser votre erreur. Vous êtes mort...

38

Tâchant de vous perdre dans la foule qui grouille près du Gange, vous vous éloignez à grands pas du lieu du combat. Sur votre chemin, nombre d'indigènes regardent avec consternation le ciel qui s'assombrit. Vous regagnez la berge du fleuve et son animation frénétique. Soudain, un vieillard cachectique en train de courir vous heurte par inadvertance. Vous l'aidez à se relever: il tremble de peur.

«Qu'y a-t-il, vieil homme? Demandez-vous. Es-tu poursuivi par quelque malfaiteur?

- Daigne me lâcher ! Gémit le vieux, apeuré. Par le saint linga, je ne t'ai rien demandé ! Laisse-moi fuir en paix et reste là à attendre ton châtement. Tu es comme tous les autres, ignorant des légendes et inconscient du danger... De quel danger parles-tu? Répliquez-vous sans relâcher votre prise sur le vieux birbe qui se débat,

- Des Thugs, ces fils de démons bâtards ! Une fois l'éclipse complète, leur cérémonie aura lieu là-bas (il désigne d'un geste vague la petite cité lacustre qui s'étend au sud) et à la fin de cette cérémonie, ils massacreront tous ceux qui seront encore dans les rues! Même la police les craint. Et ce sont des fous comme toi qui leur serviront de victimes ! » Conclut le vieux en vous décochant un furieux coup de pied dans le tibia.

Surpris, vous le lâchez et il détalé comme un lapin. Au moins aurez-vous tiré de lui d'intéressantes informations. Ainsi, une cérémonie va se dérouler à la fin de l'éclipse. Vous serez là pour agir s'il le faut, et surtout pour rentrer en possession du Katar Sacré ! ***Rendez-vous au [290](#).***

39

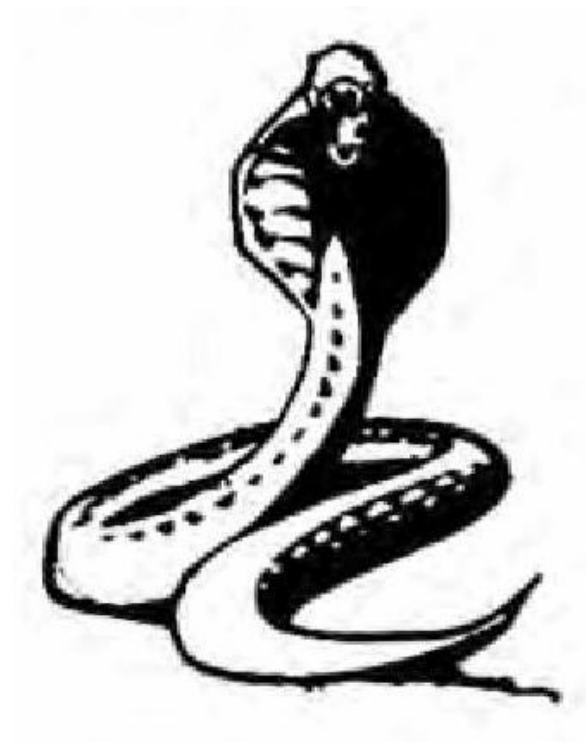
Toujours dans le noir, vous ôtez la pointe de votre épée de la poitrine de l'inconnu et lui enjoignez de se relever. « D'accord, mais passe devant ! Je suis impatient d'éclaircir cette affaire. Montre-moi le chemin et je te suivrai aussi fidèlement que ton ombre. »

Avec une assurance étonnante, l'homme se dirige vers la porte, comme s'il y voyait parfaitement dans les ténèbres. Vous distinguez sa main gauche qui pousse le battant. A ce moment, telle la foudre, l'autre bras brandi au-dessus de la tête, il fond sur vous en pivotant sur les talons. Lancez deux dés. Si vous obtenez 4 ou moins, **allez au [430](#)**. Sinon, **allez au [383](#)**.

40

Agacés par votre immobilité, les badauds qui vous suivent maugréent ostensiblement. Mais votre obstination est la plus forte et le flot des passants retrouve sa fluidité antérieure dès que vous repoussez quelques paniers par trop encombrants. Le vannier semble avoir disparu et la circulation devient plus aisée.

Pour découvrir ce que contient le panier, il faut d'abord tirer à vous le cimenterre, qui en bloque l'ouverture. A vos pieds, le sang a cessé de s'écouler. Vous hésitez un instant quant à la conduite à suivre. Allez-vous ôter le cimenterre pour examiner l'intérieur (**rendez-vous au [132](#)**) ou bien décidez-vous de quitter ces lieux? Dans ce cas, lancez deux dés. Si vous lirez 11 ou 12, **allez au [191](#)**. Si votre résultat est inférieur ou égal à 9, **rendez-vous au [124](#)**.



41

Le liquide obtenu chez Roxanne coule au fond de votre gorge. Vous en répandez également quelques gouttes sur vos yeux. Son effet est instantané: vous y voyez comme en plein jour! Votre total de Force remonte aux trois quarts de sa base. ***Rendez-vous maintenant au [288](#).***

42

On vous conduit à une petite arène carrée après vous avoir dépouillé de vos armes. Un petit nombre de spectateurs, nobles choisis et magistrats, ont pris place sur un dais qui surplombe le quadrilatère et attendent. Bientôt, les fauves sont lâchés. Sans arme, votre total de Force baisse de 3 points.

(Si vous avez bu une potion de superforce, n'oubliez pas qu'elle altère votre total de Force.)

PREMIER TIGRE FORCE: 8 vue: 9

SECOND TIGRE FORCE: 9 VIE: 11

TROISIEME TIGRE FORCE: 12 VIE: 12

Combattez les deux premiers ensembles puis, si vous parvenez à en occire un, le troisième se joindra à la mêlée.

Si vous avez reçu la bénédiction de Shiva, **allez au [281](#)**. Si vous triomphez des trois fauves, **allez au [320](#)**.

43

Vous êtes décidé à ne pas reperdre le chemin de la sortie. Appuyant le talon de votre pied droit contre la porte, vous faites un pas en avant. Levant bien haut votre épée au-dessus de votre tête, vous décrivez un arc de cercle avec la lame afin de décapiter ce squelette animé par la sorcellerie. Malheureusement, vous ne pouvez achever votre geste. Une trappe, invisible dans cette atmosphère enfumée, s'est ouverte sous votre pied gauche. Déséquilibré, vous tombez comme une poupée de chiffon dans une fosse profonde, et surpris vous lâchez votre épée. Votre chute semble durer des heures, s'accélégrant à chaque seconde qui passe. Vous éprouvez même la désagréable sensation de tomber indéfiniment sans pouvoir échapper à ce piège infernal. En fait, vous êtes sous la coupe d'un illusionniste hors de pair qui a réussi à emprisonner votre esprit dans un mirage d'un exceptionnel réalisme. Ce mage conservera bien précieusement votre corps privé de volonté et l'entreposera dans un coin de sa demeure jusqu'à ce qu'il lui trouve un sort digne de votre valeur: nourriture pour araignées venimeuses, incubateur

pour œuf de dragon, terrain d'expériences pour les progrès de la médecine, dissolution dans le vinaigre...? Les possibilités sont multiples et toutes passionnantes. En attendant, vous avez failli à votre mission !

44

L'ascète vous saisit à nouveau par le bras et vous attire à l'écart du flot des passants. « Pauvre fou ! Vous murmure-t-il. Comment as-tu pu être assez inconscient pour ne pas m'écouter? » Soudain, il remarque l'individu que vous venez d'occire. « Manipushpaka ! Malheureux, tu as tué l'ami le plus fidèle de Gundrahna. Grand Prêtre de Shiva... » Vous tentez de lui expliquer que vous n'avez fait que défendre votre existence, mais le sadhu coupe court à vos protestations. « Tes propres ennuis n'ont pas la moindre importance. Les Thugs ont pris le Katar Sacré! Tout est perdu maintenant. Tout ceci à cause de ta stupide ignorance et de ta cupidité sans bornes. Puisse Bhoutapati, le seigneur des démons, t'emporter dans son royaume et te faire expier tes erreurs ! »

Puis, poussant un long hurlement de désespoir, l'ascète vous tourne le dos. Invoquant les noms de Shiva et Vishnu, il se fond dans la masse grouillante des passants. **Rendez-vous au [149](#).**

45

Tout semble bien se passer: votre feinte a réussi. Vous avancez sans que personne vous ait vu... Personne? Si! Un personnage rabougri, enveloppé dans une pèlerine crasseuse, le front marqué de l'emblème des Thugs, qui se tenait dans l'ombre d'un buisson ! Ce personnage a compris que vous étiez un vulgaire imposteur et non un authentique adepte de Kali ! Il se jette sur vous avec un rictus dément, les traits déformés par la haine autant que par sa laideur congénitale. Si vous avez attendu dans l'antichambre du palais, vous reconnaissez le perfide Bharucha ! Ainsi, cette infecte punaise était l'espion des adorateurs du Mal ! Vous regrettez d'avoir été

découvert, mais malgré vous un sourire éclaire votre visage à l'idée d'occire ce détestable nabot.

ESPION des Thugs

FORCE : 6 vie: 8

Si vous parvenez à le transpercer, ce dont je ne doute guère, **rendez-vous au [265](#)**.

46

Le policier se relève dès que vous ôtez la pointe de votre lame de sa poitrine. Vous devinez à peine sa silhouette dans le noir.

- Je suis innocent, clamez-vous. Je n'ai pas assassiné cet homme. Les Thugs sont responsables. D'ailleurs, l'un d'entre eux m'a attaqué et j'ai été contraint de me défendre...

- Les Thugs, dis-tu ? Difficile à croire. As-tu des preuves de ce que tu avances?

- Le malheureux a eu la force de me parler avant de mourir... et il m'a confié un objet sacré que je dois remettre au temple du dieu Vishnu...

- Et qu'est-ce qui me prouve que tu n'as pas tué ce malheureux pour le voler? N'espère pas me faire croire ça ! Donne-moi l'objet ! J'aviserais ensuite du sort qui t'attend...

Allez-vous obtempérer en lui confiant le Katar Sacré (**rendez-vous au [399](#)**) ou bien demander à ne le remettre qu'au chef de police en personne (**rendez-vous au [229](#)**) ?

47

Le loquet qui verrouille la porte vous garantit un peu de tranquillité. Une fenêtre laisse filtrer une légère brise nocturne et les nattes où vous allez dormir ont peu servi. Faisant glisser le sac de vos épaules, vous vous apprêtez à vous allonger. Vous sentez immédiatement quelque chose d'anormal: votre bagage est plus lourd qu'à l'arrivée dans la ville de Kasi... En l'ouvrant, vous avez la surprise d'y trouver un objet énigmatique (si votre sac était déjà plein au début de cette aventure, une de vos possessions a disparu: choisissez laquelle et rayez-la de la liste que vous avez établie). Vous allez enfin découvrir la nature du Katar Sacré... Saisissant la forme oblongue enveloppée de tissu, vous la déballez... et découvrez

une arme tranchante de forme inconnue. La lame, aussi noire que la nuit, est effilée et plate. La poignée, perpendiculaire, se tient poing fermé et deux bandes de métal prolongent la garde pour protéger l'avant-bras. Entre des mains expertes, l'arme acquiert une efficacité mortelle. Et pour parachever le tout, elle est artistement ciselée et incrustée de dizaines de rubis, topazes et opales brillant de mille feux. Vous demeurez un instant fasciné, puis rangez l'arme dans votre sac. Demain il sera toujours temps d'agir. D'ici là, la nuit porte conseil ou, tout au moins, repose. **Allez au [333](#)**.

48

Vos doigts se referment sur la poignée de l'arme. Repoussant le chef de police qui essayait vainement de s'interposer, vous pointez l'Œil sur le capitaine des gardes. Le faisceau rougeoyant émis par l'arme magique le tranche littéralement en deux dans le sens de la hauteur. Les odeurs de la chair cautérisée et de l'hémoglobine portée à ébullition, accompagnées du spectacle de ses viscères fumants se déversant sur le sol, vous soulèvent le cœur. Mais, songeant que la moindre faiblesse vous serait fatale, vous réprimez votre nausée et vous vous tournez vers le magistral. **Allez au [334](#)**.

49

Les deux Thugs n'ont fait qu'une bouchée de leur téméraire assaillant. Son corps baigne dans une mare de sang à côté de l'infortuné mendiant. Vous voyant également seul, les assassins viennent vers vous tout en s'écartant légèrement l'un de l'autre. Vous distinguez le Katar glissé à la ceinture de l'un d'eux, mais cela vous importe peu à cette heure. Ils voient en vous une nouvelle victime et vous comptez bien vous défendre farouchement.

PREMIER THUG

FORCIE: 10 VIE: 8

SECOND THUG

FORCE: 9 VIE: 11

Si vous parvenez à les tuer, **rendez-vous au [107](#)**

50

Inutile de risquer une catastrophe en vous dévoilant dès maintenant! Cela vous exaspère, mais il faut bien sacrifier à ce rituel impie qu'observent les Thugs. Vous posez la main sur la terrible statue, imitant de votre mieux le geste des fanatiques. Avez-vous un anneau orné d'une pièce rouge au doigt? Si oui, **allez au [316](#)**. Sinon, **allez au [105](#)**.

51

Éprouvée par le bref combat qui vient de s'y dérouler, votre barque prend Peau ! A chaque seconde le fond s'alourdit un peu plus. Il faut vous résoudre à écoper, ce qui bien sûr vous fait perdre un temps précieux. Vous levez lentement les yeux vers le ciel, soudain glacé par une sensation de froid terrible. La lune obscurcit entièrement le soleil à présent, seule une vague clarté jaunâtre, fantomatique illumine encore le fleuve.

Ramant avec une énergie accrue, vous accostez finalement près des autres barques. Un peu plus loin sur le rivage, un phénomène stupéfiant se produit : des murs de métal lisses et noirs comme le jais s'élèvent dans un grondement assourdissant sur toute la périphérie de l'île, la coupant du monde extérieur.

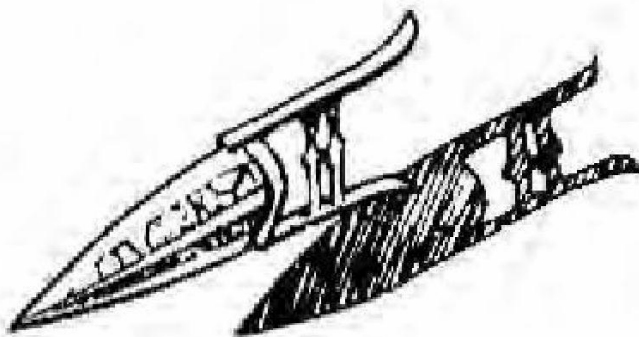
Seul passage à travers ces murailles visible de votre point d'arrivée: un chemin sinueux qui conduit à un portique orné d'innombrables bas-reliefs à l'effigie de Kali la destructrice ! Qu'allez-vous décider? Vous franchissez le portique? **Allez au [115](#)**. Ou bien préférez-vous tenter de trouver une autre voie d'accès vers le centre de l'île? **Rendez-vous au [362](#)**.

52

Vous vous souvenez un peu tard que le Grand Prêtre ne peut pas vous venir en aide sur-le-champ. Il a disparu au plus profond d'une salle secrète et nul excepté lui ne sait comment y accéder. Tout le monde s'énerve autour de vous. Si seulement Gundrahna avait la bonne idée de revenir, vous pourriez tirer cette affaire au clair plus facilement. Vous essayez de gagner du temps (**rendez-vous au [24](#)**).

« Très bien, reprend Roxanne. Je ne puis que respecter votre décision. Je suppose que vous aurez besoin d'un cheval pour poursuivre votre route. Traversez cette cour. Vous trouverez alors le logement des serviteurs. Un palefrenier vous accompagnera jusqu'à l'écurie et vous donnera tout ce dont vous avez besoin. Maintenant, permettez que je m'occupe des préparatifs de mon propre départ. J'ai décidé de me réfugier au palais de mon fiancé. »

Ayant ainsi parlé, la princesse se désintéresse totalement de vous. Selon ses instructions, vous entrez en possession d'un cheval bai et du harnachement indispensable. Tirant votre monture par la bride, vous quittez sa riche demeure. Des rues avoisinantes, une rumeur monte. Ce sont les démonstrations d'allégresse de la population de Kasi célébrant la fête de la déesse Durga. L'esprit déjà tourné vers la longue route qui vous attend, vous glissez un pied à l'étrier. **Rendez-vous au [231](#).**



Votre décision est vite prise. Ignorant si d'autres chambres sont occupées et ne pouvant rien espérer de l'aubergiste dans son état éthylique, vous décidez de ne compter que sur vous-même, Vif comme un diable sortant de sa boîte, vous empoignez votre épée tout en essayant de mettre le plus d'espace possible entre votre corps et le serpent venimeux. Lancez deux clés. Si votre résultat est supérieur ou égal à 8, **allez au [396](#)**. Sinon, **rendez-vous au [331](#)**.

« Quoi ? Tu désires poser des questions à quelqu'un qui a assisté au procès? Vocifère le factionnaire. Crois-tu donc que la police n'a rien d'autre à faire que de s'occuper des élucubrations d'un fou! La secte des Thugs n'est plus qu'un mauvais souvenir, et l'agitation est à son comble en ce moment, avec tes festivités qui se préparent... Il est hors de question de t'aider, étranger! Et je te prie de déguerpir sur-le-champ ou je te fais jeter en prison... Ma patience a des limites! »

Allez-vous faire ce que suggère ce policier obtus et débarrasser le plancher sans demander votre reste (**rendez-vous au 171**) ou bien insister en lui montrant le Katar (**allez au 252**)?

Après avoir arpenté la pièce dans tous les sens, vous vous rasseyez, résigné. Comme pour récompenser votre patience, des bruits de voix retentissent derrière la porte entrouverte, Un instant après, un homme en tunique pourpre brodée d'or, à la silhouette altière, quoique légèrement courbé sous le poids des ans, le visage orné d'une barbiche aristocratique, fait son entrée. «Je suis le Premier ministre Moulouji, dit-il. On m'a appris que vous souhaitiez attirer mon attention sur une affaire importante. Je vous écoute. »

Saisissant cette chance de trouver enfin un interlocuteur après des heures d'attente, vous résumez de votre mieux les circonstances qui vous ont amené en ce lieu. Lorsque vous en arrivez aux forbans vêtus de noir, le dignitaire sursaute: «Des Thugs! Impossible! J'ai moi- même participé à l'ultime assaut contre leur repaire voici des années! Depuis, j'ai veillé à empêcher toute résurgence de ce culte démoniaque ! »

Quand enfin vous déballez le poignard, le Premier ministre bondit. Il mande immédiatement une escorte qui vous accompagnera poulie restitué aux Brahmanes du temple de Shiva, ses légitimes

gardiens. « N'ayez de cesse que le Katar Sacré ait retrouvé sa juste place au cœur du temple. Si par malheur il tombait aux mains des adorateurs de Kali... Je n'ose y penser. Je m'y rendrais moi-même si ma présence au palais n'était indispensable aujourd'hui. Dès son retour, j'avertirai le maharadjah et nous irons au temple ensemble. Brahman soit avec vous, étranger. »

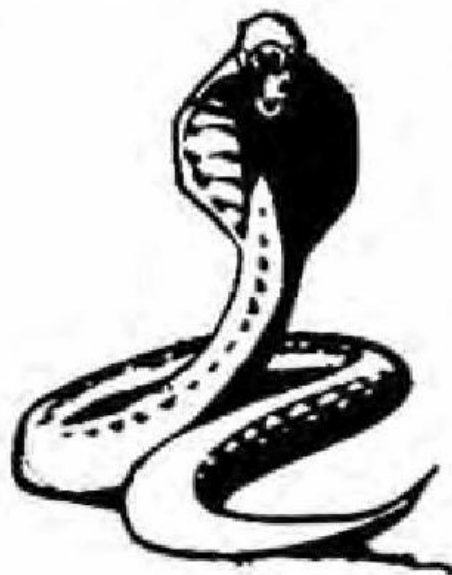
Tandis que vous recevez les vœux du dignitaire, un mouvement furtif dans la pièce voisine attire votre attention. Vous vous y précipitez mais il n'y a là rien de suspect... à l'exception d'une tenture qui frissonne comme si on venait de la frôler. Vous mettez cela sur le compte de la tension des dernières heures et revenez auprès du Premier ministre. Cinq minutes après, vous quittez le palais, flanqué de six gardes armés jusqu'aux dents.

Mais à peine êtes-vous hors de vue du palais et engagé dans une rue étroite que deux des gardes s'écroulent à terre, poignardés. De l'ombre jaillissent dix formes noires au visage voilé: des assassins Thugs ! Mais comment ont-ils pu connaître votre plan? Et vous qui portez toujours le Katar Sacré! Il ne reste qu'à combattre... Chaque garde et vous-même devez lutter contre deux Thugs.

PREMIER THUG FORCE: 10 VIE: 11

SECOND THUG FORCE: 11 VIE: 12

Combattez-les en même temps. Une fois que vous aurez occis le premier, **rendez-vous au [326](#)**.



57

Vous jouez décidément de malchance et les cadavres ont une fâcheuse tendance à s'amonceler sur votre chemin. L'homme n'a de toute évidence plus rien à vous apprendre: prudent, vous préférez déguerpir au plus tôt d'ici pour ne pas avoir à répondre à des questions gênantes. Avancé au hasard dans les ruelles, vous restez néanmoins sur vos gardes. Soudain, vous débouchez dans une impasse: un muret de terre séchée vous barre le passage. Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour, un des individus louches que vous avez croisés dans la taverne bondit sur vous du haut d'un toit. Brandissant une longue dague effilée, il vous porte un coup d'estoc qui vous ôte immédiatement 2 points de Vie. Mais vos réflexes aiguisés par de longues années de lutte implacable reprennent le dessus. Dégainant votre épée, vous répliquez aux assauts de ce nouvel adversaire.

ASSASSIN

FORCE: 9 VIE: 11

Après avoir défait votre agresseur, désirez- vous fouiller le corps (**allez au [96](#)**) ou bien partir d'ici au plus vite (**allez au [449](#)**)?

58

Tout à coup, vous vous retrouvez entouré d'hommes de la garde, attirés par tout ce remue-ménage, et naturellement enclins à tirer des conclusions hâtives. Comment pourrait-il en être autrement, alors que vous vous penchez sur un homme fraîchement tué? Malgré vos protestations d'innocence, ils vous ceinturent, confisquent votre épée et votre sac, puis vous entraînent sans ménagement vers le poste de police le plus proche. Là, un garde-chiourme ouvre une lourde porte bardée de fer et vous pousse violemment dans une geôle humide. **Allez au [2](#)**.

A peine avez-vous fait trois pas en direction de la porte qu'une voix retentit dans votre dos: «Halle, étranger! Avant de pénétrer dans le temple sacré de Lakshmana, déclare d'abord tes intentions! Cherches-tu à te sanctifier en vénérant Vishnu l'incomparable? »

Vous faites volte-face, mais il n'y a là aucune présence humaine. Seuls les trois singes vous dévisagent intensément, comme attendant une réponse.

Vous leur adressez cette réponse? **Allez au [382](#)**.
 Vous continuez sans leur prêter attention? **Allez au [309](#)**.



Vous voilà enfin devant la porte de la taverne, transpirant des pieds à la tête. Que ces fanatiques sont donc fatigants! Mais une mauvaise surprise vous attend devant la porte: une vache blanche de belle taille a eu l'idée de s'y coucher, vous barrant le passage. Vous n'ignorez pas le caractère sacré de ces animaux pour les hindous. Vous vous retournez vers l'intérieur de la taverne, le temps de voir trois Thugs, deux Yogins, et deux Brahmanes, tous assoiffés de sang, accourir vers vous. Pas d'autre issue de ce côté que le combat ! Que faire?

Vous essayez de sauter par-dessus l'encombrant bovidé ? **Allez au [147](#)**.

Vous lui donnez un bon coup de pied pour le faire détalier? **Allez au [270](#)**.

Vous lui donnez un grand coup du plat de votre épée? **Allez au [357](#)**.

Vous retournez combattre vos agresseurs? **Allez au [445](#)**.

61

Votre cri ne dérange pas le cobra... ni personne d'autre à première vue. Les instants qui suivent vous paraissent durer une éternité; d'épaisses gouttes de sueur coulent sur votre visage tandis que vous essayez de respirer le plus faiblement possible. Vous reconsidérez l'idée de vous précipiter sur votre épée lorsque quelqu'un pousse précautionneusement votre porte et entre. L'homme, les reins ceints d'un simple pagne, se déplace sans le moindre geste brusque. Le serpent, concentré sur votre présence, ne réagit pas à son intrusion. Arrivé à proximité du reptile, l'inconnu s'assoit lentement en tailleur sur le sol, fait onduler son bras gauche avec des mouvements souples du poignet et, de sa main libre, porte une flûte à ses lèvres. Un son aigrelet en sort, attirant l'attention du cobra. Ce dernier ne quitte plus l'homme de ses yeux glauques, oscillant au rythme de la musique et des mouvements de son bras. Soudain, la mélodie s'arrête. Le reptile reste paralysé un court instant. Votre sauveur en profite pour le saisir derrière la tête et le lancer calmement par la fenêtre grande ouverte. Vous ne tarissez pas d'éloges sur son courage tout en levant votre bougie pour mieux le regarder. Ce n'est pas sa longue barbe noire qui vous impressionne, mais son regard exorbité qui semble capable de contempler la face cachée de toute chose. Comment allez-vous le remercier de son aide?

En proposant de faire une offrande à son dieu? **Allez au [110](#)**.

En lui donnant de l'or? **Rendez-vous au [220](#)**.

En lui offrant un objet contenu dans votre sac ? **Allez au [249](#)**.



61 Ce dernier ne quitte plus l'homme de ses yeux glauques, oscillant au rythme de la musique...

62

Le ciel semble se déchirer quand vous portez un ultime coup d'estoc au démon cauchemardesque. Sa tête se déforme en d'insupportables convulsions. Une forme éthérée, blanche et spectrale, jaillit de ses orbites, et file vers la nuée en un terrible éclair. Un son assourdissant vous fait porter les mains à vos oreilles. Mais vos tympans sont indemnes, et une seconde plus tard, il ne demeure plus du démon qu'une masse noirâtre ayant vaguement forme humaine: les restes de l'infortuné maharadjah.

Roxanne accourt en pleurant et vous saute au cou. La tristesse du moment est grande, mais vous pouvez vous féliciter d'avoir sauvé le monde une fois de plus en anéantissant les adorateurs du Mal.

Rendez-vous au [10](#).

63

Pour cela, il faut déterminer votre Résistance Mentale. Additionnez vos totaux de Force et de Vie du moment et divisez par deux le résultat obtenu (en arrondissant à l'entier supérieur si besoin est). Si ce nombre est inférieur ou égal à 16, ***allez au [307](#)***. Si votre coefficient de Résistance Mentale est supérieur ou égal à 17, ***rendez-vous au [127](#)***.

64

En dépit des ténèbres qui envahissent la pièce, votre coup n'a pas manqué de vigueur. Vous venez de blesser grièvement votre premier adversaire (il perd 4 points de Vie). Dégainant tous deux une longue dague, les intrus foncent sur vous. Vous répliquez immédiatement (vous perciez 1 point de Force pendant toute la durée du combat, à cause de l'absence de lumière). Vos adversaires sont aussi handicapés par l'exiguïté du lieu et ne peuvent vous attaquer qu'individuellement. ***Allez au [259](#)***.

65

Vous évitez la plupart des projectiles arrachés à la chaussée que la foule indignée vous lance de tous côtés (vous perdez néanmoins 1 point de Vie). Heureusement, votre course zigzagante dans les ruelles décourage rapidement vos poursuivants et seule une poignée d'entre eux s'obstinent à continuer la chasse. Vous devez vous cacher, car ils gagnent du terrain, **Allez au [340](#)**.

66

Vous levez les yeux vers le dais, le maharadjah est bien mort ! Le félon l'a frappé en plein cœur avec le Katar Sacré! Au moins aurez-vous la satisfaction de le venger! Vous bondissez sur le Grand Prêtre de Kali, décidé à lui faire payer ses crimes.

«Maudit infidèle! S'exclame-t-il. Kali se délectera de tes entrailles encore chaudes lorsque je t'aurai tué ! »

Sur ce, le dément se jette sur vous. Encore un effort et le dernier adorateur du Mal aura quitté cette vallée de larmes.

GRAND PRETRE THUG

FORCE: 12 VIE: 16

Après un tour de combat, **rendez-vous au [456](#)**.

67

Les yeux embués de larmes de joie, Roxanne ne sait comment vous remercier pour votre bravoure et votre abnégation. «J'espère de tout mon être que vous surmonterez les dangers qui vous attendent, preux chevalier. Dès que vous aurez repris le Katar Sacré, apportez-le au plus vite au maharadjah Rabindranalh. Il fera mettre l'arme en lieu sûr, Mais comment ai-je pu ne pas y songer plus tôt? A la Cour du souverain se trouve un illustre voyageur qui déclare venir de l'Orient. Peut-être sera-t-il en mesure de vous donner des indications sur le fameux Pays des Dragons que vous devez ensuite traverser? Partez vite, avant que l'avertissement d'Indra- napurna ne devienne réalité ! Je m'en vais de ce pas au palais où je prierai les dieux pour le succès de votre mission. »

Pour ne pas vous retenir plus longtemps, la princesse vous quitte afin de faire ses préparatifs de départ. Toute parole est inutile. Vous restez seul : la victoire ou la mort vous attendent. **Allez au [190](#)**.

68

Cet endroit tout à l'heure si calme semble soudain bien mal fréquenté et vous décidez de partir au plus vite. Buvant d'un trait votre gobelet d'eau-de-vie distillée de mélasse, vous ramassez négligemment votre sac. Jetez une pièce d'or sur la table bancale pour régler votre consommation et échapper aux conséquences d'un départ précipité, puis sortez dans la rue. Alors que la nuit commence à tomber, la température devient plus supportable mais les ruelles que vous empruntez demeurent désertes. Cependant, l'image de cet homme et de ses poursuivants vêtus de noir ne vous quitte pas et excite votre curiosité. Brusquement, un sifflement aigu aisément identifiable vous rappelle brutalement à la réalité. Lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou moins, **allez au [164](#)**. Si vous faites 8 ou plus. **Rendez-vous au [204](#)**.

69

Plongeant la main dans votre sac, vous en extirpez le médaillon brisé, expliquant les circonstances de découverte. « Il me semble qu'un bijou de cette sorte est décrit dans l'une des antiques légendes interdites, répond Gundrahna. Mais je ne saurais rien affirmer sans faire de plus amples recherches. Si lu peux retarder ton départ d'au moins deux heures encore, c'est avec joie que je te renseignerai. » Si vous acceptez la proposition du prêtre, **rendez-vous au [213](#)**. Si vous êtes pressé de quitter Kasi, **allez au [300](#)**.



70

La princesse se réjouit de votre revirement. «J'espère que vous surmonterez les périls qui vous attendent, preux chevalier. Et dès que vous aurez repris le Katar, apportez-le au plus vite au maharadjah Rabin-dranath. Il le fera porter en lieu sûr. Maintenant partez vite, avant que la prévision d'Indrana- purna ne devienne réalité! Je vais me réfugier au palais où je prierai les dieux pour le succès de votre mission. »

Et Roxanne vous quitte, pour ne pas vous retenir plus longtemps. Vous n'avez plus le choix ! Vous êtes seul : la victoire ou la mort vous attendent désormais. **Rendez-vous au [318](#).**

71

Effrayé, le bovidé se dresse lourdement sur ses pattes. Derrière vous des poignards sifflent, passant au-dessus de votre tête: les fanatiques craignent visiblement de blesser l'animal. La pauvre bête terrorisée par votre agression stupéfiante démarre en trombe, vous en profitez pour vous esquiver dans une ruelle voisine, échappant du coup à vos poursuivants. Cet épisode vous a tout à fait dessoûlé. **Rendez-vous au [18](#).**

Le chef de police vous fixe droit dans les yeux.

«Tu n'espères tout de même pas me faire avaler ton histoire de Thugs, étranger? Ils n'existent plus ! J'ai moi-même participé à l'arrestation de leur chef! Serais-tu à ce point naïf ou fou? A moins que...? Peu importe! Tu me dois des explications, et je compte bien les obtenir ! A n'importe quel prix, même s'il faut te torturer jusqu'à ce que mort s'ensuive... Allons, vite, comment es-tu entré en possession du Katar Sacré? Punshihali, vite du renfort ! »

Le capitaine des gardes se précipite vers la porte. Jamais personne ne voudra croire à votre complète innocence! Quoi qu'il en soit, vous devez réagir vite si vous voulez sortir d'ici vivant ! Allez-vous tenter de reprendre une de vos armes et attaquer le garde (**rendez-vous au 169**) ou vous saisir du chef de police et le contraindre à vous relâcher (**allez au 371**)?

Ce bond n'est pas à la portée de tout le monde, mais votre condition physique vous permet d'espérer le réussir. Poussé par les circonstances et la sensibilité de vos pieds, vous tentez le tout pour le tout. Jetant d'abord votre sac de l'autre côté de la fosse, puis votre épée, vous vous allégez autant que faire se peut. Puis vous reculez de quelques pas et, après une courte prière, vous vous élancez...

Lancez deux dés. Si vous obtenez 9 ou moins **allez au 21**. Si vous obtenez 10 ou davantage **allez au 374**.

La nuit est maintenant presque tombée et vous devez songer à trouver un endroit où dormir. Avancé tel un somnambule dans les rues saies, manquant de glisser à chaque pas sur des amas de débris et de vous affaler dans la rigole servant à l'écoulement des eaux usées, creusée au milieu de la chaussée, vous désespérez en silence. Heureusement, votre périple dans les quartiers pauvres de la ville tire à sa fin et vous pénétrez dans une nouvelle section, plus élégante et surtout plus propre. Là, une fenêtre chaudement éclairée et des rires l'usant derrière une lourde porte en bois

attirent votre attention. Vous venez enfin de découvrir un havre de paix où vous reposer des multiples assauts dont vous avez été l'innocente victime. Vous avancez sans crainte à l'intérieur de la salle commune de l'auberge tandis que tous les clients se retournent à votre arrivée et vous dévisagent avec curiosité. Mais personne ne fait mine de se lever pour vous assaillir sans crier gare. Satisfaits, ils retournent aussitôt aux occupations momentanément abandonnées: dîner, boire et jouer aux dés, Un petit homme jovial se dandine en avançant jusqu'à vous: «Bonsoir, noble voyageur. Que puis-je pour toi? Que désires-tu? De la nourriture, de l'eau fraîche, un lit confortable?» Vous lui répondez que tout ceci vous comblerait d'aise. «Alors il sera simple de répondre à toutes tes exigences. Trois pièces d'or pour le souper et quatre autres pour la chambre. Cela te convient-il?» Si vous acceptez la proposition de l'aubergiste, **allez au [161](#)**. Si ses prix vous semblent prohibitifs ou si vous n'êtes pas assez riche, **rendez-vous au [28](#)**.

75

Le vieillard tente de rassembler ses ultimes forces pour transmettre son message : « Le Katar Sacré ! Il faut... » Mais un frisson sinistre secoue son corps débile. Ne pouvant étouffer un râle déchirant, il expire dans vos bras avant d'avoir pu compléter ses révélations, Cet assassinat brutal ne vous laisse pas indifférent mais les moyens vous manquent pour agir avec efficacité. Dans un élan de charité naturelle, vous fermez les yeux du mort. **Rendez-vous au [384](#)**.



L'idée vous vient en fouillant votre sac de tenter de reconstituer l'étrange médaillon en or dont vous avez trouvé un ou plusieurs fragments. L'huile de restauration dérobée au magicien va vous servir.

Vous sortez les morceaux du médaillon et les enduisez de liquide, Si vous en possédez quatre, la restauration fonctionne automatiquement. Si vous n'en avez que trois ou moins lancez deux dés. Avec trois morceaux, il vous faut un 8 ou un 9 pour parvenir à reconstituer l'amulette. Avec deux morceaux, un 10 ou un 11. Enfin, avec un unique morceau, seul un 12 vous permettra de réussir la restauration.

Notez si vous avez reconstitué le médaillon ou non, et **retournez au 428** choisir votre épreuve.

Vous sentez que les explications à venir vont éclaircir un peu la situation, aussi prêtez-vous la plus grande attention aux paroles du Grand Prêtre de Vishnu. « Le messenger qui avait pour mission de rapporter le Katar au temple de Shiva a donc échoué, articule lentement le vénérable vieillard. Ce poignard sacré aux vertus magiques appartenait au dieu Shiva, qui se refusa à l'utiliser dans sa lutte contre les démons Asoura, préférant l'ascèse et la danse du feu. La tradition dit qu'il ne doit à aucun prix tomber entre les mains des adorateurs de Kali. Les Brahmanes du temple de Vishnu le conservaient à l'abri des puissances du Mal depuis des temps immémoriaux, jusqu'à ce qu'il tombe aux mains des infâmes Thugs. Mes moines Yogins l'avaient repris par miracle, et j'avais chargé un émissaire de le rapporter aux Brahmanes... Quant au reste, tu en sais plus que moi. Peu importe ton identité, tu as aujourd'hui servi Vishnu, cela me suffit. Mais ces assassins Thugs nous guettent certainement à l'heure qu'il est. Peux-tu m'apprendre autre chose? »

Choisissant vos mots avec précaution, vous relatez votre rencontre fortuite avec le messenger, les combats que vous avez livrés, votre nuit à l'auberge.

« Ma conscience me force à te mettre en garde, voyageur, reprend solennellement Virasniya. La nature même de cet objet exige que

tout infidèle ayant porté ta main sur lui soit mis à mort. Pourtant, la valeur ne justifie pas ce sort terrible. Je ne peux cacher la vérité à mes moines, ni les empêcher de te poursuivre. Cependant avant de les prévenir, je te laisserai le temps de regagner la ville sans être inquiété. La chasse ne commencera que ce soir, cependant rappelle-toi que les Brahmanes observent la même coutume que nous. Quant aux Thugs, tu devines qu'ils ne manquent pas de raisons d'en vouloir à la vie... »

A votre mine empreinte d'une résignation cynique, le Prêtre ne peut s'empêcher d'ajouter: «Crois bien que je regrette cette situation, mais je n'y puis rien changer. Ah, si... (Il tire une fiole opaque des plis de sa robe blanche.) Prends cette potion de contrepoison, elle te gardera des morsures des serpents sur le chemin qui te mènera à la ville, ce qui permettra à ton destin ultime de s'accomplir selon la volonté de notre dieu. Je n'ose interférer davantage avec ses desseins, je te livrerai seulement une pensée propre à te réconforter dans ton malheur: seul Vishnu est réel, et celui qui désire ardemment s'unira lui connaîtra la délivrance. Maintenant, va et que tes dernières heures se déroulent dans la paix et l'adoration. »

Tandis que Virasniya fait apparaître une nouvelle boule de feu destinée à vous guider, vous vous retenez de lui expédier une bonne paire de gifles. Ce païen a vite fait de vous condamner à mort, et c'est bien mal vous connaître.

La boule flamboyante vous mène bien vers la sortie du dédale de tunnels et, bientôt, vous distinguez la lumière du jour à quelque distance. A cet instant, la boule s'évapore et vous découvrez sur votre chemin un obstacle de taille: une fosse sombre longue de dix pieds s'ouvre devant vous, après quoi le couloir semble continuer. A droite de ce puits béant : un tapis de fines pointes acérées; à gauche: un lit de charbons ardents.

Si vous tentez de sauter la fosse, **allez au [208](#)**. Si vous préférez courir sur les charbons ardents, **allez au [7](#)**. Si vous avancez précautionneusement sur les pointes métalliques, **allez au [25](#)**. Si vous pensez que la fosse n'est qu'une illusion et continuez d'avancer, **allez au [211](#)**.

Une fois à l'intérieur de la taverne, vous vous laissez tomber sur un banc au fond de la salle. Vous posez négligemment votre sac à votre côté et, les coudes sur la table, commandez à boire. Une brève récapitulation vous remplit d'amertume: trois factions religieuses fanatiques veulent votre mort, vous n'avez plus de cheval et assez peu d'or, cette ville semble peuplée de déments et vous ne disposez d'aucun élément nouveau pour vous aider dans votre quête. Peut-être n'auriez-vous jamais dû quitter l'Angleterre et vos compagnons de croisade ?

Le tavernier vous apporte un second gobelet de soma que vous sifflez d'une rasade. Cette boisson revigorante vous remet peu à peu les idées en place. A votre troisième gobelet, vous vous sentez déjà mieux. Des images émouvantes ou pittoresques de votre incroyable périple vous reviennent en mémoire. Un sourire amusé s'épanouit sur votre visage.

Voyant votre verre vide, le tavernier le remplit à nouveau. Votre opinion du genre humain et de l'existence en général s'en améliore un peu plus. Finalement, vous n'êtes pas à plaindre : très peu d'hommes... non, aucun homme même, ne pourra se vanter d'avoir vécu autant d'aventures que Prester John le valeureux! Vous ponctuez cette réflexion avec l'absorption d'un gobelet supplémentaire. Puis vous décidez qu'il est temps de mettre un peu d'ordre dans vos pensées de façon à mieux appréhender votre situation. Malheureusement, à ce stade, c'est devenu chose impossible et vous n'y parvenez pas. Tant pis, ce sera pour plus tard, pensez-vous en levant un verre fraîchement rempli.

Occupé à lever votre gobelet une nouvelle fois, vous remarquez à peine qu'un curieux insecte vient de se poser un peu au-dessous du bord externe. A y regarder d'un peu plus près, l'insecte a l'air mort, il ne bouge pas du tout. Le temps paraît s'arrêter tandis que vous vous livrez à un examen plus approfondi de cet insecte, aux allures de fléchette empoisonnée, planté dans votre gobelet.

Vous êtes d'ailleurs parvenu à la conclusion qu'il s'agit bien d'une fléchette empoisonnée, lorsque le Thug qui vous la destinait, furieux d'avoir manqué sa cible, quitte sa cachette au fond de la salle pour se lancer à l'attaque en hurlant.

Vous écarquillez les yeux, incrédule, quand un poignard filant à travers la taverne vient se ficher entre les omoplates de l'assassin. Un Brahmane, adorateur de Shiva, vient de vous sauver la vie. Vous ravalez vite votre sourire lorsque ce dernier, sortant de l'ombre, se rue sur vous en dégainant un cimeterre. C'est alors qu'une trappe dans le plancher s'ouvre derrière lui, laissant passer un Yogin Vishnuiste qui transperce le Brahmane d'un geste puissant. Ce nouveau sauveteur se retourne également contre vous avec un rictus de satisfaction. Il n'est plus qu'à quelques mètres de votre table quand un autre Thug, surgi de derrière le comptoir, bondit sur lui et le garrotte sauvagement.

Vous vous passez la main devant les yeux, soudain très, très las... Allez-vous dégainer votre épée et partir combattre cette horde d'agresseurs (**rendez-vous au 99**), ou, croyant être en proie aux délires de l'alcool, commander tranquillement une autre consommation (**rendez-vous au 444**)?

79

Vous parcourez un certain nombre de couloirs à la suite du Premier ministre avant qu'enfin il ne déclare:

« Ah, nous y voilà ! »

Sur ce, il tire le cordon qui semble contrôler le mouvement d'un rideau d'étoffe. Vous supposez qu'il sert à masquer l'entrée des appartements du maharadjah. Un instant après, vous ne supposez plus rien du tout et vous regrettez de vous être intéressé au rideau plutôt qu'au cordon. En effet, ce dernier contrôlait l'ouverture de la trappe dans laquelle vous venez de tomber.

Le plafond se referme au-dessus de vous tandis que vous dégringolez dans le noir. Vous devinez que vous visitez les souterrains du palais grâce au Premier ministre. Mais pour quel motif a-t-il agi ainsi ? Vous vous le demandez encore lorsque votre crâne percute une surface rocheuse plutôt dure. Cette désagréable commotion vous fait perdre 2 points de Vie. **Rendez-vous au 263.**

80

Attirés par le bruit du combat dans ces ruelles silencieuses, des hommes de la garde municipale arrivent sur les lieux, armés de longues lances. Vous n'avez que le temps de vous terrer dans un coin sombre pour éviter les questions indiscreètes. Pourquoi tous les hommes armés de la ville semblent-ils vouloir absolument vous chercher noise? Pourquoi cette tache rouge sur le front des malfrats de l'auberge? Mais toutes ces énigmes qui vous obsèdent demeurent sans réponse. Heureusement, les gardes ne paraissent pas décidés à fouiller le quartier à la recherche du meurtrier de ces deux hommes habillés de noir. Ils reparlent à grands pas et vous pouvez enfin sortir de votre cachette, sain et sauf. Vous l'avez échappé belle ! ***Rendez-vous au [432](#).***

81

Plus aucune torche n'éclaire ce boyau, pourtant la lumière y reste constante. Cette présence de forces magiques ne vous plaît guère et vous avancez l'épée à la main. Si aucune menace ne se présente, le couloir devient de plus en plus étroit. Vous commencez à souffrir de claustrophobie et pressez le pas. Tout à coup, la cause de votre malaise vous apparaît dans toute son horreur. Comme mues par une vie propre, les parois se rapprochent inexorablement. Vous vous mettez à courir en avant, haletant. Alors que le boyau n'a plus que trois mètres de largeur, vous vous rejetez en arrière pour ne pas basculer dans le vide. Une fosse sombre longue de dix pieds s'ouvre devant vous, après quoi le couloir semble continuer. A droite de ce puits béant, un lapis de fines pointes acérées s'étend sur la même longueur, tandis qu'à gauche un lit de charbons ardents rougeoit fièrement. Derrière vous, les parois se sont presque rejointes. L'instant est grave !

Si vous tentez de sauter la fosse, ***allez au [73](#)***. Si vous préférez passer en courant sur les charbons ardents, ***allez au [102](#)***. Si vous choisissez de marcher avec précaution sur les pointes de métal, ***allez ou [351](#)***.

Le garde vous mène de l'autre côté des grilles du palais, laissant ses deux camarades en faction. Il vous fait franchir plusieurs antichambres et jardins d'agrément, puis vous introduit dans une pièce sombre.

«Attends ici!» décrète-t-il avant de vous laisser seul. Vous vous asseyez sur un banc de bois sculpté et attendez. Une heure passe, puis deux. Personne ne vient. Vous commencez à vous impatienter. Soudain, la porte du fond s'ouvre. Vous vous levez, mais c'est pour aussitôt vous rasseoir: un personnage falot vient de rentrer à reculons et à quatre pattes dans la pièce. Il s'agit certainement d'un serviteur. Son teint fortement basané, son nez crochu, son regard torve, ses yeux glauques, tout en lui dénote la perfidie.

« Hé, toi ! Quel que soit ton nom, lancez-vous. Sais-tu quand le Premier ministre doit se montrer?

— Je me nomme Bharucha et je l'ignore, rétorque l'autre avec un rictus sournois. Je suis ici pour arranger les fresques murales à mon goût, et le reste ne te concerne pas. »

Et le malotru reprend sa basse besogne, s'occupant à gratter les planches. Quelle misère de le voir ainsi massacrer d'authentiques chefs- d'œuvre de l'art, pensez-vous. Après quelque temps, il vous jette un nouveau regard hargneux puis s'éclipse, laissant la porte entrebâillée. Vous respirez mieux une fois débarrassé de ce déplaisant nabot.

Une heure de plus s'écoule, au cours de laquelle vous avez tout le temps d'examiner chaque grain de poussière du plafond. Cette inaction forcée met vos nerfs à rude épreuve. Que décidez-vous? Vous ravalez votre orgueil et attendez encore : **allez au 56**. Agacé, vous estimez avoir assez perdu de temps et partez: **allez ou 354**.

Vous collez votre oreille contre la porte. Aucun bruit suspect ne trouble les lieux. Faisant jouer le loquet en silence, vous poussez le battant de bois et pénétrez dans une pièce obscure. Cette maison semble inoccupée depuis longtemps mais a dû néanmoins recevoir de nombreuses visites récemment, à en juger par les traces abondantes imprimées dans la couche de poussière qui couvre le

sol. Vous distinguez un escalier étroit sur le côté. A première vue, la porte qui s'est refermée dans votre dos est l'unique issue. L'assassin doit encore se trouver sur le toit. Allez-vous monter l'escalier (**rendez-vous au [133](#)**) ou bien attendre qu'il descende (**allez au [255](#)**)?

84

Vous en croquez encore une dizaine sans que quiconque cherche à vous arrêter ou fasse la moindre objection. **Allez au [303](#)**.

85

Avant même qu'ils aient eu le temps de réagir, vous bondissez sur les deux hommes, les prenant complètement au dépourvu. Mais vous ne les avez pas touchés et ils répliquent aussitôt à vos furieux assauts. Le lieu ne vous est pas très favorable: en raison de l'absence de lumière, vous perdez 1 point de Force pendant toute la durée du combat, et vous ne pouvez atteindre vos adversaires qu'alternativement tandis qu'ils peuvent vous blesser à chaque tour. **Allez au [259](#)**.

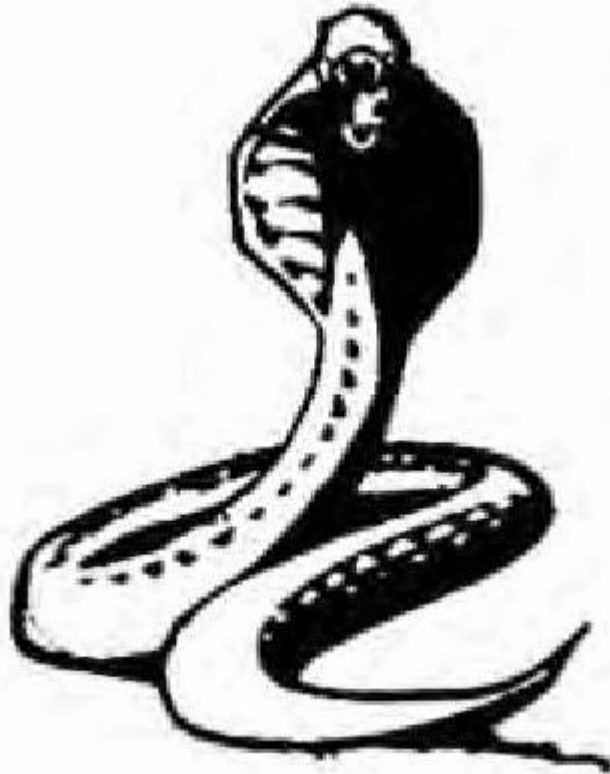
86

Les deux autres fauves se désintéressent de vous et reniflent le cadavre de leur compagnon, faisant claquer leurs impressionnantes mâchoires. Lancez deux dés. Si votre résultat est pair, **allez au [358](#)**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au [235](#)**.

87

Vous sentez la pression inexorable de la patte du gigantesque pachyderme se faire plus intense. Cette fois, il semble bien que votre carrière d'aventurier touche à sa fin. Mais non, c'est impossible ! Vous ne pouvez échouer ainsi, trop de gens en dépendent ! Avec un suprême effort, vous parvenez à repousser la patte, jusqu'à ce que l'éléphant renonce et la repose au sol. Vous avez réussi! Vous exultez! Abasourdis, les spectateurs contemplent

cette scène inouïe. Vous avez triomphé des épreuves! **Rendez-vous au [401](#)**.



88

« C'est impossible ! murmure le devin. Ton avenir m'apparaît dans une époque antérieure à celle de ta naissance... Tu fais partie du destin du monde alors que tu n'y appartiens pas encore. Comment, selon la loi du *karma*, ton âme va-t-elle pouvoir se réincarner et atteindre la félicité éternelle, si ton enveloppe charnelle existe sans avoir été conçue? Le mystère est grand et je dois le méditer profondément après avoir procédé aux purifications solennelles. Sors d'ici, étranger, ta présence met mes facultés à rude épreuve. » Le diseur de bonne aventure demeure prostré et vous êtes incapable de lui arracher le moindre mot. Déçu et désorienté, vous poursuivez votre chemin en direction de l'artère où sont rassemblés les joailliers (**allez au [378](#)**).

89

Les tigres se rapprochent dangereusement de vous. Vous dégainez votre épée, faisant uniquement confiance à votre instinct et à votre ouïe pour guider vos coups dans cette obscurité. Un fauve vous attaque.

PREMIER TIGRE FORCE: 13 VIE: 8

AJUSTEMENT DOMMAGES : + 1

Dès que vous avez réussi à embrocher le tigre, **allez au [86](#)**. Par contre, si votre total de points de Vie descend en dessous de 3 à un moment quelconque de l'affrontement, **allez au [408](#)**.

90

Vos doigts se referment sur la poignée de l'Œil Magique. Le soulevant comme une massue d'un ample geste du bras, vous cueillez le chef de police au creux de l'estomac. Plié en deux par la douleur et la surprise, le souffle coupé, il laisse tomber votre épée avant de s'effondrer sur le sol. Sans perdre une seconde, vous pointez l'Œil sur le capitaine des gardes. Le faisceau incandescent qu'émet l'arme le tranche littéralement en deux dans le sens de la hauteur. Les odeurs de chairs cautérisées et d'hémoglobine portée à ébullition, accompagnées du spectacle répugnant des viscères se déversant sur le sol, vous soulèvent le cœur. Réprimant de violents spasmes de dégoût, vous vous tournez vers le magistrat. **Allez au [334](#)**.

91

Deux cadavres gisent à vos pieds, baignant dans une mare de sang gluant, et pourtant vous n'êtes dans cette ville que depuis quelques heures. Vous ne souhaitez ni une explication avec les autorités locales, ni une rencontre désagréable avec le compagnon de vos assaillants. Allez-vous faire fi du danger potentiel et fouiller les corps (**rendez-vous au [381](#)**) ou bien préférez-vous déguerpir au plus vite (**rendez-vous au [145](#)**)?

La foule bigarrée qui se presse sur les rives du fleuve vous dépasse sans vous voir, toute à ses occupations. Le ciel qui s'assombrit sous l'effet de l'éclipse imminente fait s'activer la population à un rythme accru. Vous vous arrêtez un instant pour contempler un groupe qui décore un char orné d'oriflammes, de fleurs et de miroirs.

« Holà, braves gens, demandez-vous pour satisfaire votre curiosité, que préparez-vous là?

— Ne sais-tu pas que c'est *Durga-Puja*, étranger? Nous érigeons ce char destiné à transporter le long du fleuve une statue de l'épouse de Shiva ! »

Un de ses compagnons ajoute: «Si tu veux te purifier, va donc te baigner dans les eaux du Gange. Regarde là-bas, ces pèlerins qui font sécher leurs saris, tu n'as qu'à les rejoindre. »

Vous êtes remerciez et décidez de suivre leur conseil. Un peu plus loin, vous vous arrêtez pour écouler les accents pathétiques qu'un ascète tire de son *ektal*, sorte de harpe monocorde. Bercé par ces sonorités étranges, vous manquez presque le Thug qui, à demi dissimulé dans un sari blanc, s'engage dans une rue à l'écart de la foule. Vous pressez le pas pour ne pas le perdre de vue. Bientôt vous l'avez quasiment rejoint.

Lancez deux dés. Si vous obtenez 9 ou davantage, **allez au [419](#)**. Si vous obtenez 8 ou moins, **allez au [328](#)**.

Le vieillard rassemble ses ultimes forces pour vous délivrer son message. «Va donner le Katar Sacré au temple de Lakshmana, consacré au dieu Vishnu à deux lieues au nord de la ville. Il y sera ainsi en sécurité, en attendant de retrouver son légitime propriétaire... Les Thugs... ne doivent pas réussir à... Le Katar... Vite ! Je l'ai caché dans... dans ton sac... » L'adorateur de Vishnu

meurt dans vos bras et vous lui fermez les yeux dans un élan naturel de charité. **Allez au [384](#)**.

94

Le souvenir du moine- agonisant et de son regard angoissé balaie tous vos doutes. Si ce poignard sacré qui vous cause tant de déboires était jusqu'à présent en possession des prêtres du temple vishnuiste de Lakshmana, en le rendant, vous seriez l'instrument du destin. Et qui sait, peut-être ces hommes de loi sauront-ils vous venir en aide?

Site très ancien, ce temple se dresse à quelque distance de la ville, au milieu d'une végétation luxuriante. Vous vous mettez en route pour une marche de quelques heures. La piste peu pratiquée que vous empruntez serpente entre les arbres, au milieu de taillis de plus en plus denses. Des oiseaux bariolés aux chants étranges s'envolent sur voire passage. Enfin, à un détour du sentier, apparaissent les ruines du temple de Lakshmana. Là se dressent les ruines d'une splendeur passée. N'accordant guère d'importance aux apparences, les adeptes de Vishnu se préoccupent davantage de l'union mystique avec leur dieu. Ces vestiges d'un édifice immense ont perdu leur bataille contre la jungle et sont à présent envahis par des cohortes de singes hurleurs. De larges pans de murs alourdis par les lianes et les mousses parasites défient encore les ans, refusant de s'effondrer. Vous ne sauriez donner un âge au temple: sa déchéance même semble remonter à la nuit des temps. Partout, en effigie, des avatars de Vishnu dominent l'improbable visiteur: endormi sur les anneaux du roi- serpent, glissant sur la surface de l'océan cosmique, poisson remorquant l'arche du premier homme entre les monts sacrés Nara et Narayana, tortue soutenant le mont Mandara, dix autres encore...

Vous étudiez le sol à la recherche de traces de pas récentes et en découvrez suffisamment pour attester de la fréquence des visites. Sur votre gauche, près d'une colonne surmontée d'une statue d'un blanc crayeux à l'image de quelque génie barbu, une large porte

s'ouvre sur l'intérieur du temple. Vous vous en approchez, mais à cet instant, vous remarquez trois petits singes campés au pied de la colonne, qui vous regardent de leurs yeux écarquillés. *Allez-vous examiner la colonne de plus près au [143](#) ou passer la porte au [59](#)?*

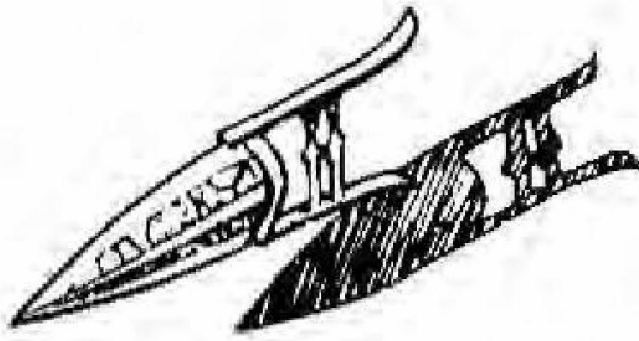
95

Vous avancez, frappant d'estoc et de taille, mais votre lame ne tranche que des volutes de fumée colorée. L'illusion s'évanouit graduellement. Vous voilà égaré au milieu d'un nuage opaque où vous n'apercevez plus rien et, désorienté, vous ignorez où se trouve la porte par laquelle vous êtes entré. Soudain, un éclair bleuté s'écrase à vos pieds avec fracas, secouant le sol ! Vous reculez instinctivement. Par un coup de chance inouï, vous sentez derrière vous la porte que vous désespériez de retrouver. Que faites- vous?

Vous attendez de voir ce qui va se passer? ***Rendez-vous au [279](#).***
Vous sortez dans la rue sans demander votre reste? ***Allez au [177](#).***

96

Vous ne découvrez que trois pièces d'or et quelques mites dans une bourse en piètre état (ajoutez-les à votre total d'or). Dépité, vous arrachez le morceau de toile glissé à la ceinture de votre assaillant pour essuyer votre arme souillée. Soudain vous distinguez dans la pénombre un éclat doré au cou de l'assassin. Vous vous accroupissez: c'est une chaînette, et vous l'en dépouillez. Un étrange pendentif y est accroché, formé d'un grossier anneau de cuivre dans lequel est enchâssée une figure en or aux contours irréguliers (notez ce collier sur la liste de vos possessions). Tout vous porte à croire qu'il s'agit du fragment isolé d'un médaillon brisé. Mais le temps presse: vous songerez tout à loisir à ceci lorsque toute trace de danger sera évanouie. Lancez deux dés. Si vous obtenez 12, ***allez au [58](#).*** Sinon, ***rendez-vous au [397](#).***



97

Malheureusement, votre mouvement trop précipité a pour seul effet de réveiller la vache et de la terroriser. Qui donc ose traiter légèrement un animal si paisible vénéré depuis sa plus tendre enfance ? Avec un meuglement stupéfait, le bovidé s'ébroue, vous renversant au passage. Désorienté, vous tombez sur son dos tandis que la vache démarre en trombe, vous entraînant avec elle. Vous agrippez de votre mieux ses cornes et vous retrouvez à califourchon sur un bolide d'une espèce peu ordinaire, qui détale comme un lapin. **Allez au [385](#).**

98

Votre interlocuteur vous répond avec empressement. « Mais je te conduirai avec plaisir et sans tarder auprès de lui, noble étranger. Accompagne-moi jusqu'au temple et tu comprendras que tu n'avais aucune raison de te défier de moi. Notre cause est juste car la confiance des dieux est en nous. »

Si ses paroles vous convainquent, **allez au [39](#)**. Dans le cas où le doute vous tenaillerait encore, le plus sage est d'allumer votre bougie et de voir à quoi ressemble l'individu que vous menacez. **Rendez-vous au [299](#).**

99

Il n'y a pas d'heure pour les braves, c'est connu. Aussi, fidèle à cet adage, luttiez-vous contre la mollesse de vos membres pour dégainer votre épée en soupirant. Entre-temps, le Thug a rendu l'âme, occis par deux moines vishnuistes, à leur tour envoyés

auprès de leur dieu par un duo de Brahmanes aux fronts barrés de trois traits blancs. D'un coup de pied, vous leur expédiez la table au visage et pourfendez le premier. Deux Yogins supplémentaires s'extirpent de la trappe et se joignent à la mêlée, tandis qu'un groupe de Thugs se profilent au fond de la taverne. Vous commencez à comprendre qu'on en veut à votre vie. Vous décidez donc de gagner la porte dans les meilleurs délais. Tout en essayant de ne pas trébucher, combattez d'abord en même temps un Brahmane et un Yogin. Vous avez de la chance : un tour de combat sur deux, ils vous négligent pour essayer de s'entre-tuer. Vous frappez donc deux fois par tour de combat.

FORCE: 8 VIE: 9

FANATIQUE BRAHMANE FORCE: 7 VIE: 8

Lorsque vous vous serez débarrassé de l'un d'entre eux, un Thug profitera de l'occasion pour tenter de vous assassiner. Vous combattrez alors le fanatique restant plus le Thug, et ce jusqu'à épuisement des stocks.

FORCE: 9 VIE: 10

Si cette performance ne vous laisse pas une bonne fois pour toutes sur le carreau, **rendez-vous au 60.**

100

Ce problème ne saurait être pris à la légère : vous décidez de faire appel aux plus hautes autorités locales pour vous aider. Qui serait plus à même de prendre une telle affaire en main que le gouverneur de Kasi lui-même ? L'aubergiste a bien mentionné au cours de votre discussion le nom du maharadjah Rabindranath, un homme juste et généreux selon lui. Pour le rencontrer, il suffit de se rendre à son palais. Vous accostez un marchand ambulant qui propose des brochettes de viande pimentée et des beignets de légumes et lui demandez de vous indiquer le chemin.

Guidé par les vertigineuses flèches de pierre qui dominent la ville, vous gagnez le palais. Trois gardes en grand uniforme veillent au respect de l'ordre devant ce splendide édifice. Vous vous approchez du plus grand.

«Est-ce bien ici que l'on peut trouver le maharadjah qui gouverne Kasi? Une affaire de la plus haute importance m'amène...

- Tout cela est bel et bon, étranger, réplique le garde, mais si tu souhaites demander audience au puissant maharadjah, c'est peine perdue.

- Pourquoi cela?

- Nous sommes jeudi, jour de la chasse au tigre hebdomadaire de notre gouverneur. Il n'y a aucune audience ce jour-là, et aucune dérogation...

- Mais en ce cas, qui administre les affaires courantes? Et pour les cas d'urgence?

- Eh bien, c'est le rôle du Premier ministre Moulouji. Si tu désires le rencontrer à cette heure matinale, il te faudra attendre son arrivée. Suis-moi ! » **Rendez-vous au [82](#).**

101

Un objet identique pendait au cou d'un des Thugs que vous avez tué hier. Plaçant les deux bijoux côte à côte dans le creux de la main, vous les comparez. La similitude est frappante ! Mais ce sont les figures en or qui vous intriguent le plus. Une idée vous vient à l'esprit: arrachant les deux fragments de métal précieux, vous les réunissez, cherchant à les accoler parfaitement. Vous avez vu juste ! Les deux parties s'adaptent à la perfection et forment la moitié d'un gros médaillon. Des signes cabalistiques y sont gravés, mais il vous faudrait avoir l'objet entier pour espérer en déchiffrer le sens... Excité par cette découverte, vous glissez les deux fragments dans votre sac (n'oubliez pas de noter le second sur la liste de vos possessions) au côté du Katar Sacré. Le guru est mort et il ne vous reste plus qu'à suivre ses recommandations. Où désirez-vous aller?

Au poste de police? **Rendez-vous au [379](#).**

Au palais du gouverneur? **Allez au [100](#).**

Au temple du dieu Shiva? **Rendez-vous au [159](#).**

102

Vous vous précipitez à travers les charbons ardents aussi vite que vos jambes le permettent. Votre orgueil masculin remercie le ciel

qu'aucune gente dame ne soit là pour vous voir adopter cette attitude peu glorieuse ! Serrant les dents pour ne pas crier, vous franchissez bravement l'obstacle. Vous vous effondrez sur le sol, pantelant, et restez immobile le temps de récupérer. Vos bottes sont dans un triste état et vous prenez le temps de vous bander les pieds avant de repartir. La douleur reste intense: vous avez perdu 2 points de Force, Vous ramassez vos possessions et **avancez au [348](#)**.

103

Le Premier ministre éclate d'un rire joyeux.

«Bravo! S'exclame-t-il. Tu es digne de cette tâche difficile, étranger ! Je te mettais seulement à l'épreuve pour vérifier la valeur. Notre maharadjah sera fier de toi!» Il marque une pause puis reprend: «A la vérité, il est arrivé voici à peine quelques instants. Suis-moi et allons le retrouver sur-le-champ! »

Vous emboîtez le pas au dignitaire et **passez au [79](#)**.

104

Lancez deux dés. Si votre résultat est égal à 2 ou 3, **allez au [251](#)**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au [106](#)**.

105

Les vêtements sombres des Thugs ont masqué à vos yeux leurs mouvements exacts devant la statue. Vous n'avez donc pas pu voir qu'ils appuyaient la bague, symbole de leur secte qu'ils portent tous, contre un renforcement de la pierre sculptée. Lorsque vous posez la main au hasard sur la repoussante sculpture, un son aigu vous transperce les oreilles: la statue s'anime! Votre geste sans rapport avec le rituel précis des adorateurs de Kali a réveillé ce monstre sans pitié. Les tentacules terminés par des yeux fous de colère s'agitent et tentent de vous broyer! Il faut vous défendre! Si vous utilisez l'Œil Magique d'Antarsis, **allez au [463](#)** (s'il ne vous a déjà servi au cours de cette aventure). Si vous combattez bravement ce démon à l'épée, **allez au [152](#)**.

106

Décidé à ne courir aucun risque inutile, vous vous élanchez par la fenêtre. Les persiennes ajourées volent en éclats sous la violence du choc. Alertés par tout ce vacarme et les hurlements soudains du chef de police, une multitude de gardes défoncent la porte et font irruption dans la pièce. Mais il est trop tard! Rayez votre sac et son contenu de la liste de vos possessions et **rendez-vous au [228](#)**.

107

Le second assassin vient à peine de rendre l'âme que deux autres Thugs surgissent pour prendre la suite. La tache écarlate qui pave leur front leur confère un aspect terrifiant et vous devez engager à nouveau le combat.

TROISIEME THUG FORCE: 9 VIE: 11

QUATRIÈME THUG FORCE: 10 VIE: 9

Après avoir tué l'un de vos adversaires, vous pouvez tenter de fuir dans une étroite ruelle derrière vous, **allez au [239](#)**. Si tel n'est pas votre désir, **rendez-vous au [231](#)**.

108

Vous marchez encore un moment dans ce boyau silencieux, puis le chemin s'interrompt. La seule issue est une sorte de cheminée verticale. Des échelons ont été fixés dans la paroi sur une dizaine de mètres. Vous les escaladez pour aboutir dans un tronc d'arbre creux qui camoufle cette sortie secrète. Personne alentour, vous quittez ce refuge inconfortable. Sur votre gauche se dresse le temple de Vishnu, et, non loin, la piste qui le relie à la cité de Kasi. Vous la rejoignez et prenez le chemin du retour.

Soudain des bruits de pas étouffés et nombreux vous incitent à plonger dans le buisson le plus proche. Retenant votre souffle, vous

écartez deux larges feuilles pour mieux voir le chemin. Avec horreur, vous voyez débouler une petite armée de Thugs équipés d'armes diverses mais toutes menaçantes. Ils avancent vers le temple tout en effaçant au fur et à mesure les traces de leur passage, les pieds enveloppés d'un tissu noir. Vous attendez qu'ils vous aient dépassé, mais vous caressez l'idée d'alerter les Yogins de cette attaque imminente. Pourtant, les paroles du Grand Prêtre vous reviennent, et vous savez que les moines seraient bien capables de vous occire sans vous écouter. Qui plus est, tant que les adeptes de Kali et de Vishnu seront occupés à s'entre-tuer, ils vous laisseront en paix. Vous reprenez donc sans bruit votre marche vers la ville. Vous l'atteignez alors que le soir tombe. Très las, vous décidez d'aller vous désaltérer- dans le calme relatif d'une taverne. Vous en avisez une à l'aspect paisible et y entrez. **Allez au [78](#).**

109

Vous complimentez l'aubergiste pour son dîner, mais une extrême fatigue l'envahit graduellement. Son élocution est de plus en plus laborieuse et l'homme a du mal maintenant à comprendre le sens de vos questions.

«Qui sont donc ces hommes vêtus de noir, avec un point écarlate sur le front, qui semblent d'humeur si belliqueuse?»

Le gobelet n'atteint pas les lèvres de votre interlocuteur. Son bras reste suspendu en l'air tandis qu'une expression de terreur glacée envahit ses traits.

« Des Thugs ? Tu as vu des Thugs ? Comment cela est-il possible? Je croyais pourtant que leur chef avait été écartelé il y a dix ans et que les derniers survivants de cette organisation criminelle étaient des fous isolés refusant l'ordre divin du monde. Il s'agit d'une secte impie adoratrice de Kali, une vision déformée de la déesse Durga, épouse de Shiva. Heureusement, tout cela est bien fini... Heureusement... Car le Durga-Puja, la grande fête de la divinité, a lieu après- demain... Et... Par Shiva, l'horreur serait totale si les Thugs étaient de retour. Tu as dû rêver, étranger. Les Thugs ont disparu à jamais...»

Avec un bruit mat, le crâne du tavernier cogne la table, faisant trembler les deux bols d'argile. Un ronflement sonore s'échappe de

sa bouche. Il est complètement ivre et vous ne pouvez plus rien tirer de lui. Alors que des dizaines de questions tourbillonnent encore dans votre tête, vous montez l'escalier pour aller vous coucher. **Rendez-vous au [47](#).**

110

Le fakir vous dévisage gravement et ses yeux donnent l'impression de fouiller jusqu'au tréfonds de votre âme. «Inutile, vous dit-il. Mon dieu dédaigne les offrandes et nul n'est besoin d'ériger de temple en son nom ou de l'honorer physiquement. Il est unique et universel, et ceux qui adorent d'autres divinités lui adressent en fait leurs prières sans même le savoir. Pardonne-moi, étranger, mais je dois retourner dans ma chambre et méditer. Que les songes te soient propices et heureux. »

Votre sauveur s'en retourne aussi silencieusement qu'il est venu. Mais vous décidez d'aider un peu le destin pour ne plus être troublé dans votre sommeil. Eloignant votre natte de la fenêtre, vous calez aussi votre sac contre la porte pour éviter l'intrusion de visiteurs indésirables. **Rendez-vous au [32](#).**

111

Malgré les ténèbres qui envahissent la pièce, vous avez frappé fort et juste: vous venez de décapiter d'un coup votre premier adversaire. Dégainant une longue dague, son compagnon se rue sur vous. Vous engagez le combat (vous perdez 1 point de Force pour toute la durée de rengagement à cause de l'absence de lumière).

SECOND INCONNU FORCE: 10 VIE: 10

Dès qu'il descend à 3 points de Vie ou moins, vous pouvez choisir de l'interroger (**allez ou [212](#)**). Sinon, continuez le combat. Lorsque votre assaillant n'a plus aucun point de Vie, **rendez-vous au [260](#).**

«Comment est-ce possible? Ne mens pas, je t'en conjure, car l'avenir de l'univers dépend de la réponse. N'as- tu poindre en ta possession une arme étrange dont tu ne sais que faire et dont tu ignores l'origine ? »

Comment allez-vous réagir cette fois?

Persister à nier ? **Rendez-vous au [246](#).**

Demander à voir le Grand Prêtre? **Allez au [98](#).**

Donner l'objet à votre interlocuteur? **Rendez- vous au [404](#).**



Votre coup imparable aurait mis à mal plus d'un joueur émérite, mais l'épée ne rencontre que le vide. Déséquilibré, vous êtes emporté par votre élan et le démon disparaît comme il était venu. Vous vous affalez sur le cadavre encore incandescent du Thug, qui tombe en poussière sous le choc. Sur le sol gisent deux objets

brillants: le Katar constellé de bijoux et un bizarre médaillon. Il se compose d'un anneau de cuivre dans lequel est enchâssée une figure plate en or de forme irrégulière (si vous avez déjà découvert un bijou semblable, **allez au [101](#)**). Vous ramassez l'arme sans plus attendre, et **vous rendez au [452](#)**.

114

Deux adorateurs du Mal vous barrent la route. Ils sont à trois mètres de vous, bloquant l'étroit passage entre les murs de planches. L'un d'eux tient en laisse une monstruosité de la nature: un énorme dogue bicéphale ! La bête dégage une aura maléfique que vous percevez malgré la distance.

Le plus grand des deux Thugs vous interpelle : « Hâte-toi, frère! L'embarcadère est au bout de cette passerelle», dit-il en soulevant un panneau de bois qui masquait un chemin secret.

Vous obtempérez en baissant la tête, espérant que votre véritable identité ne sera pas découverte. Lancez deux dés. Vous obtenez 6 ou plus? **Allez ou [411](#)**. Vous obtenez 5 ou moins? **Allez au [181](#)**.

115

Vous vous engagez sous le portique avec réticence... mais vous n'avez guère d'autre choix ! Vous passez en serrant les dents, prêt au pire.

Possédez-vous au moins un morceau (un quart) d'un médaillon dans lequel est enchâssé une ligure plate en or de forme indistincte? Si c'est le cas, **allez ou [170](#)**. Sinon, **allez ou [461](#)**.

116

En quelques minutes, l'affaire est réglée. Le Thug transpercé de coups a rejoint sa déesse destructrice. Les Brahmanes se replient en emmenant leurs blessés. Vous vous retrouvez seul dans la ruelle. Cette échauffourée n'a apparemment pas encore attiré l'attention, mais avec, les fidèles qui convergent vers le fleuve, cela ne saurait durer. Vous ne pouvez-vous empêcher de vous étonner devant

l'audace des adorateurs de Kali, qui semblent circuler presque librement dans la ville. Leur cérémonie doit être pour bientôt... Que décidez-vous? Si vous courez le risque de fouiller le Thug, quitte à rencontrer une patrouille de gardes, **allez au [306](#)**. Si vous préférez filer tout de suite sans le fouiller, **allez au [298](#)**.

117

«Que la protection de Shiva soit sur toi ! » lurent les dernières paroles du guru, quelques instants avant de mourir. Mais vous n'auriez jamais imaginé que cette bénédiction pourrait vous sauver la vie... Daignant prêter l'oreille à la prière non formulée d'un infidèle tel que vous, le grand dieu Shiva apparaît, accompagné d'éclairs de lumière, et s'interpose entre vous et les tigres. Les félins se jettent sur lui pour le dévorer. Mais Shiva, le sourire aux lèvres, fait un simple geste de la main et dépouille les trois animaux de leur robe superbe, avec l'ongle de son petit doigt. Sans vous laisser le temps de comprendre ce qui se passe, le dieu s'empare de l'une des peaux et vous en revêt comme d'une cape avant de disparaître aussi inexplicablement qu'il était apparu, emportant les deux autres.

Sans les cadavres écorchés des félins à vos pieds, vous pourriez croire à un rêve fiévreux, une hallucination née de l'imminence du danger. Mais vous voyez aussi la cape qui couvre vos épaules. Ce que vous avez vécu semble donc bien réel, quoique surnaturel. En tout cas, le danger est écarté, et vous vous mettez frénétiquement en quête d'un moyen de quitter ce cachot humide. **Rendez-vous au [353](#)**.

118

Constatant la tournure défavorable que prennent les événements, vous vous élancez vers la fenêtre sans que le capitaine des gardes ou le chef de police puissent vous en empêcher. Les persiennes ajourées volent en éclats et vous courez à perdre haleine dans les rues poussiéreuses, rapidement hors d'atteinte. Vous êtes passé à un cheveu de la catastrophe. Après vous être assuré que personne ne s'est lancé à vos trousses, vous vous dissimulez dans un renfoncement entre deux maisons basses. Là, vous reprenez votre souffle et faites le point de la situation. La police ne va pas tarder à vous rechercher, vous avez perdu votre épée et votre sac, vous ne

pouvez pas user de l'Œil Magique avant longtemps. Heureusement, vous êtes toujours en vie et vous voilà débarrassé de ce Katar qui vous a causé les pires ennuis. Tout n'est pas perdu ! Il vous suffit de trouver une monture et de reprendre votre route vers le Pays des Dragons...

Prudent, vous décidez d'attendre plusieurs heures avant de quitter votre cachette (**rendez- vous au [231](#)**).

119

Autour de vous, des exclamations l'usent, des cris de surprise et de haine, des malédictions et des plaintes terrorisées. Tout cela se mélange en un chœur hideux que vous voulez faire taire à tout prix ! Deux autres fanatiques s'écroulent, égorgés, des membres sectionnés voltigent autour de vous. Vous courez presque à présent, emporter vers le sacrificateur en un élan furieux. La rage de tuer anime votre bras comme une mécanique, vous empoignez un cimeterre de l'autre main et taillez dans la foule compacte pour vous frayer un chemin. Perdu dans un brouillard sanglant, vous tuez encore et encore, tandis que les adorateurs du Mal, consternés, reprennent lentement leurs esprits!

Mais déjà vous êtes sur le Grand Prêtre de Kali ! Celui-ci abaisse la lame vers le cœur de sa victime, mais vous réagissez plus vite: enfonçant le cimeterre dans la poitrine d'un Thug pour vous en débarrasser, vous attrapez l'avant-bras du prêtre et le tordez cruellement. Celui-ci pousse un cri de désespoir.

«Dieu est avec moi! Hurlez-vous en brandissant le Katar Sacré. Je suis votre destruction ! »

Un sourd grondement semble agiter les parois noires: Kali proteste contre votre intrusion! Une intense jubilation s'empare de vous. Mais à cet instant, le prêtre échappe à votre étreinte et disparaît dans le sol comme par magie ! Non, c'est une trappe qui vient de s'ouvrir sous ses pieds. Vos doigts se referment seulement

sur la chaîne d'une amulette qu'il portait autour du cou. Il lâche un cri de douleur car la chaîne casse, sous le choc, laissant sur son cou une trace pareille à celle d'un fer rouge. La statue de Kali se fendille, ses yeux de pierre pleurent des larmes de sang. Vous ne comprenez plus rien à cette apocalypse incontrôlable. Parmi la foule des fidèles, une terreur inexplicable se répand.

Comme dans un rêve, vous assistez à la fin de l'île des adorateurs de Kali. Les murs de métal noir s'effondrent, subitement lézardés. L'énorme statue de Kali s'écroule en blocs épais qui écrasent des fidèles agenouillés. Les prières des vivants se mêlent aux cris des mourants. Vous vous voyez pourfendre d'autres Thugs, éviter la chute des pans de mur, courir en haletant vers la berge du fleuve. Vous détachez une barque et maniez l'aviron comme un possédé, insensible à la douleur ou à la fatigue. Quand enfin vous atteignez le rivage du côté de la ville, c'est pour contempler, dans un état second, la petite île qui s'enfonce dans le fleuve au milieu d'un bouillonnement rougeâtre.

Dans le ciel, l'éclipse se termine. La lumière bénéfique du soleil réapparaît. Vous perdez connaissance.

Rendez-vous au [341](#).



120

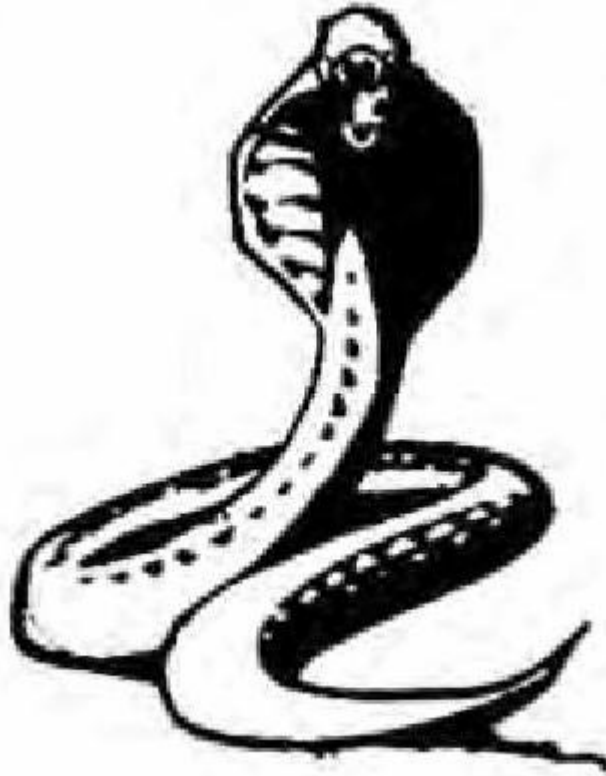
Le Grand Prêtre du temple de Lakshmana vous a raconté comment Hanuman, le général des singes, combattit Ravana et les Rakchasas afin de sauver l'épouse de Rama, une des multiples incarnations de Vishnu, qu'ils avaient enlevée. Horreur! Vous voilà dans la même pièce qu'une de ces créatures mythiques! Mais le Rakchasa refuse de croire qu'il fait partie d'une race éteinte depuis des millénaires, anéantie de la main même d'un dieu... Il se laisse tomber sur ses quatre pattes et, en poussant un cri rauque, bondit sur vous. Comment réagissez-vous ?

Vous dégainez votre épée? **Rendez-vous au [273](#).**

Vous utilisez l'Œil Magique ? **Allez au [122](#).**

Vous hurlez à pleins poumons? **Rendez-vous au [138](#).**

Vous fermez les yeux, retenez votre respiration et ne faites plus le moindre geste en espérant que l'illusion se dissipera rapidement? **Allez au [182](#).**



121

Éreinté par les efforts fournis jusqu'ici, votre corps et votre esprit n'ont plus la force de résister à l'assaut de ce poison infernal. Toute volonté vous abandonne et vous vous mettez malgré vous à entonner la mélodie de mort des Thugs. Vous avez rejoint le troupeau aveugle des fanatiques de Kali. Avec vos semblables, vous contribuerez désormais à faire régner la terreur sur le monde.

122

Vous empoignez l'arme magique avec précipitation mais le Rakchasa fait preuve d'une agilité et d'une rapidité nettement supérieures à ce que vous supposiez. Si votre total de Force est inférieur ou égal à 13, **allez au [230](#)**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au [178](#)**.



123

Les yeux embués de larmes, la princesse ne sait comment vous remercier de votre bravoure non dénuée de prudence. «J'espère que vous surmonterez les dangers qui vous attendent, preux chevalier. Et dès que vous aurez repris le Katar, apportez-le au plus vite au maharadjah Rabindranath. Il le fera mettre en lieu sûr. Mais comment ai-je pu oublier? A la Cour se trouve un illustre voyageur qui déclare venir d'Orient. Peut-être sera-t-il en mesure de vous donner des indications sur le fameux Pays des Dragons que vous devez ensuite traverser ? Partez vite, avant que la prévision d'Indranapurna ne devienne réalité! Je vais immédiatement me réfugier au palais où je prierai les dieux pour le succès de votre mission.» Pour ne pas vous retenir plus longtemps, la princesse vous quitte et va s'occuper de ses propres préparatifs. Vous hésitez toujours quant à la meilleure piste à suivre pour retrouver la trace des adorateurs du Mal tout en vous mettant en marche. L'exploration du quartier des hors-castes de Kasi *vous attend au* [318](#).

124

Vous frayant un chemin dans le labyrinthe des étals, vous remarquez un marchand étranger accroupi devant des articles hétéroclites dont pas un ne vaut moins de 10 pièces d'or. La plupart des badauds, après un seul coup d'œil jeté aux trésors qu'il expose, semblent aussitôt reconnaître l'objet de leurs rêves et l'achètent sans même discuter son prix. Voilà à n'en point douter le client qu'il vous faut ! Observant la longue barbe tressée et l'étrange coiffe du négociant, vous essayez de deviner son origine. Alors qu'il éconduit vertement un client peu aimable, vous reconnaissez son fort accent. Vous l'interpellez sur-le-champ dans sa langue (mettant à profit ce don magique d'Hassan Sabba), intrigué par la présence d'un Phénicien si loin de chez lui. «Je parcours le monde en faisant

commerce de merveilles exotiques, rétorque-t-il. Connais-tu donc mon pays?» Mentionnant brièvement vos nombreux voyages, vous lui racontez que vous avez vu de multiples contrées, la Palestine, l'Egypte, la Perse et la Phénicie aussi. Curieux il vous demande votre destination. Malheureusement, il ne connaît pas Shangri-La, mais se déclare prêt à vous rendre service. Sortant l'arme couleur de nuit de votre sac, vous lui expliquez que vous devez la vendre afin de poursuivre votre route. Mais vous avez beau attirer l'attention du marchand sur la beauté des bijoux incrustés, il ne paraît pas impressionné. «Hélas, ami, déclare-t-il, je suis piètre vendeur de poignards ou de dagues de cette sorte, et je ne m'intéresse pas aux pierres précieuses. Néanmoins, tu m'es sympathique et je m'en voudrais de te laisser dans l'embarras. Je t'en offre 20 pièces d'or!» Si vous acceptez, **rendez-vous nu [232](#)**. Si vous espérez pouvoir tirer un meilleur prix de l'arme, vous prenez congé du Phénicien et **allez au [420](#)**.

125

Tout en ferraillant, vous avez redescendu une à une les marches vermoulues et vous vous retrouvez au rez-de-chaussée à l'instant précis où vous portez le coup décisif. Vous venez d'occire un autre Thug, un de ces assassins fanatiques qu'on a, paraît-il, exterminés il y a dix ans... Rengainant votre épée, vous vous demandez ce que vous allez faire maintenant :

Fouiller les vêtements du Thug? **Allez au [154](#)**.

Inspecter le toit? **Rendez-vous au [402](#)**.

Filer sans plus tarder ? **Allez au [378](#)**.

126

Remarquant l'étendue des dégâts, vous comprenez le désarroi de l'aubergiste. Quoique n'étant pas réellement responsable de cette dévastation sauvage, vous décidez de ne pas commencer votre séjour dans cette ville par une mauvaise action. Vous décidez de le

dédommager. Les trois pièces que vous lui glissez dans la main (rayez-les de votre total d'or) éclairent d'un rictus de joie primitive le visage luisant du tenancier. Il se répand en louanges bruyantes sur votre bonté tandis que vous quittez l'auberge, redoutant davantage ses débordements de reconnaissance que le retour possible des deux malandrins. La nuit commence à tomber. **Rendez-vous au [194](#)**.

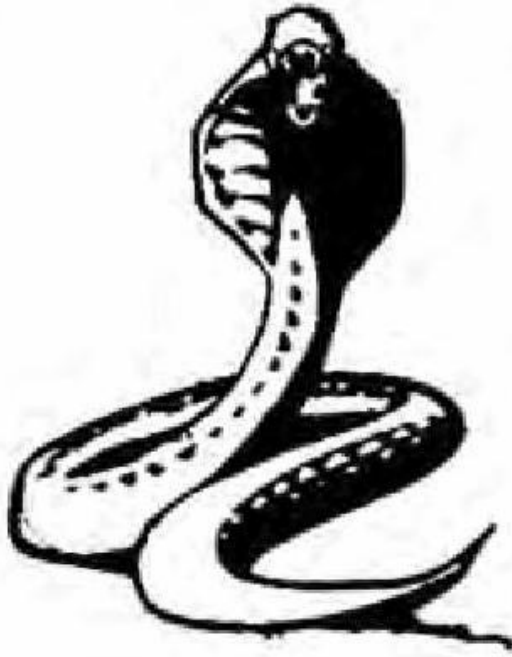
127

Usant de forces dont vous ignoriez l'existence, vous repoussez vaillamment l'intrusion psychique du sadhu. Son esprit se retire immédiatement et vous êtes à nouveau libre de vos mouvements. L'ascète ne vous prête plus aucune attention, aussi indifférent qu'avant à ce qui l'entoure. Massant votre bras endolori, vous vous éloignez sans tarder en direction du Quartier des Affaires. **Allez au [257](#)**.

128

Vous vous éveillez frais et dispos, malgré toute l'excitation de la nuit (vous gagnez 2 points de Vie pour votre repas revigorant et l'autre pour votre court sommeil réparateur). Descendant l'escalier, vous croisez un fakir qui vous dévisage étrangement. Votre combat contre les deux Thugs n'aurait-il pas été assez silencieux et l'aurait-il empêché de dormir? Après tout, vous n'avez fait que défendre chèrement votre existence... L'aubergiste a perdu l'air enjoué qui le paraît la veille au soir. Craignant un moment que la police l'ait questionné au sujet des cadavres dont vous vous êtes débarrassé, vous comprenez bien vite qu'il ne fait que souffrir des effets de son intempérance. Désirez-vous lui faire part de votre découverte du Katar Sacré (**allez au [167](#)**) ou bien partir sans tarder pour le temple du dieu Vishnu

(**Rendez-vous au [94](#)**) ?



129

Vous présentez vos plus humbles excuses au Rakchasa tout en précisant que vous avez pénétré dans sa maison tout à fait par hasard. C'était sans malice aucune : vous cherchiez uniquement à échapper à une foule déchaînée, résolue à vous lapider ou vous faire jeter en prison pour le restant de votre vie.

«Tout cela me semble bien logique, réplique le tigre, mais je ne puis ainsi laisser n'importe qui franchir le seuil de ma demeure quand bon lui semble et surtout sans prévenir! Autrement, quelle serait l'utilité de cette porte destinée à décourager les curieux?»

Vous expliquez au Rakchasa que vous cherchez le mystérieux chef des Thugs, mais la créature n'en a cure. «Des Thugs! Pfff! J'en croquerais bien deux chaque jour à mon dîner. Et puis, je n'ai que faire des affaires des hommes! Non, non, non... Je ne peux laisser violer ma propriété sans sévir ! Mais (admirez mon exceptionnelle magnanimité) je vous accorde une chance de vous racheter. Avez-vous l'âme poète, botaniste et arithmétique?»

Que répondez-vous?

Oui ? **Allez au [450](#).**

Non ? **Rendez-vous au [407](#).**

130

Pas question de vous abaisser à laisser en vie ces deux infâmes suppôts du démon! Votre sang ne fait qu'un tour et votre épée jaillit. Le sourire propre au guerrier sur le point de combattre s'épanouit sur votre visage.

Les Thugs, plutôt prudents en somme, lâchent leur molosse sur vous. Réglez-lui son sort pour commencer:

DOGUE BICEPHALE FORCE: 11 VIE: 14

Le chien a deux attaques par tour à cause de ses deux paires de mâchoires puissantes. En revanche, si vous réussissez à sortir un 6, vous lui coupez une tête, ce qui réduit de moitié sa Force. Une fois le chien occis, faites face aux maîtres, qui d'ailleurs vous attaquent eux aussi.

PREMIER THUG FORCE : 9 VIE : 8

SECOND THUG FORCE : 9 VIE: 10

Si après une telle performance vous vivez encore, donnez-vous une tape dans le dos et **allez au [198](#)**.

131

Après tout, un peu de prudence n'a jamais fait de mal à personne, et vous songez à toutes les initiatives inconsidérées que vous avez eu le malheur de prendre au cours de vos aventures antérieures... Mais le calme n'est que de courte durée: l'un des trois hommes inquiétants réapparaît, tenant fermement une longue dague ensanglantée. Soudain, à votre aspect, son regard se fige, implacable; vous avez à peine le temps de remarquer le point rouge dessiné entre ses sourcils que l'individu se jette en avant. Vous n'avez que le réflexe de lui lancer au visage le contenu de votre gobelet, une délicieuse eau-de-vie distillée de mélasse. Puis vous renversez votre table, afin de freiner ses ardeurs meurtrières. A n'en point douter, il en veut à votre existence ! Dégainant votre épée, vous engagez le combat.

ASSASSIN FORCE : 9 VIE : 11

Si vous êtes victorieux, **rendez-vous au [9](#)**.

132

Prenant appui de votre pied gauche sur la paroi en osier, vous empoignez l'arme recourbée et tirez vigoureusement. La lame du cimenterre dégouline de sang vermeil. Déséquilibré par la puissance de votre geste, le panier vacille avant de basculer à vos pieds. Sous le choc, le couvercle se détache et traverse la ruelle en tournant comme un cerceau, avant d'achever sa course au beau milieu d'un lot de statuettes d'ivoire qu'expose un colporteur venu du sud. Horreur! Vos sombres pressentiments se confirment : le corps d'un Thug, transpercé, est éjecté du panier renversé. Mais nul autour de vous ne semble remarquer le cadavre. Tous les passants qui encombraient le passage ont les yeux rivés sur l'arme rouge de sang que vous tenez en main. Ils poussent des petits cris d'épouvante et marchent à reculons. A cet instant, le capitaine d'une patrouille de gardes fend la foule, appréhende d'un coup d'œil la situation, puis ordonne à ses hommes de vous maîtriser et de vous désarmer. Projeté à terre et roué de coups, vous clamez votre innocence mais personne ne prête attention à vos protestations véhémentes. Vous vous retrouvez prisonnier (ôtez 3 points de Vie de votre total après ce traitement brutal) et l'on vous emmène, escorté de toute la patrouille, au poste de police. On vous traîne devant le chef de police, un petit nobliau imbu de ses fonctions. Après avoir ordonné à ses hommes de s'en retourner, le capitaine de la garde dépose vos affaires sur le bureau du magistrat et lui parle tout bas dans le creux de l'oreille. Vous espérez dissiper ce malentendu et recouvrer votre liberté. **Allez au [413](#).**

133

Avançant malgré tout avec une certaine prudence, vous escaladez les marches sans faire de bruit. Vous gravissez un escalier en colimaçon et l'absence de visibilité vous oblige à rester sur vos gardes, l'épée tirée. L'homme qui descendait prenait des précautions identiques, et vous êtes aussi surpris l'un que l'autre de vous trouver nez à nez ! Vous identifiez en un éclair le costume lugubre des Thugs en même temps que leur sinistre point rouge au milieu du front. Vous éclaboussant du sang frais qui dégouline de la lame de sa dague, il vous attaque sans attendre.

THUG

FORCE: 9 VIE: 7

Si vous sortez victorieux de l'affrontement, **allez au [125](#).**

Le Premier ministre vous inspire confiance. Le père d'une créature aussi charmante que Roxanne ne peut qu'être un homme de bien. Sans hésiter, vous sortez le poignard de votre sac et le lui tendez. Ses yeux brillent de retrouver ainsi la relique sacrée.

« Ami, tu as rendu un fier service à cette cité, et même à l'Inde tout entière ! S'exclame-t-il. Prends cette bague en gage de reconnaissance, et puisse notre amitié durer jusqu'à l'avènement du dixième avatar de Vishnu ! »

Vous regardez la bague magnifique qu'il vous a tendue: elle s'orne de trois émeraudes qui scintillent comme des étoiles lointaines. Quel splendide cadeau !

«A présent, je dois terminer les préparatifs de l'audience publique, poursuit-il. Voici ce que je te propose, ami: prends quelque repos et restaure-toi jusqu'à midi. Puis rejoins dans la cour d'honneur ceux qui viennent voir le maharadjah. Je serai à son côté sur l'estrade, et je te ferai alors signe de t'avancer pour qu'il te remercie devant le peuple de Kasi. Entendu ? »

Vous acceptez avec plaisir. Vous vous installez dans un salon voisin où l'on vous sert de délicieuses pâtisseries que vous savourez étendu sur des coussins brodés de dessins d'oiseaux et de poissons. ***Rendez-vous au 410.***

Enfin le maudit a rendu l'âme. Près de vous, le maharadjah se remet de ses émotions,

«Tout va bien, Votre Altesse, dites-vous en lui posant la main sur l'épaule. Le danger est écarté. »

Vous pouvez vous féliciter d'avoir sauvé le monde une fois de plus en anéantissant les adorateurs du Mal. Inutile de s'étendre sur le jugement proféré par Rabindranath sur son ministre félon.

Quelques jours après, le peuple de Kasi fête votre courage et votre bravoure au service du maharadjah. Au milieu de l'allégresse générale, vous annoncez au souverain l'imminence de votre départ. Cela vous attriste, certes, mais vous avez eu tout le temps nécessaire pour mieux

apprendre à connaître, grâce à Roxanne, l'Inde et ses coutumes. De plus, la princesse doit se marier prochainement et votre présence n'est désormais guère souhaitable! Enfin, vous emporterez bien des souvenirs du pays des vaches sacrées ! **Rendez-vous au [465](#)**.

136

Le cobra plonge ses crocs venimeux dans les muscles de votre cuisse. Le poison fulgurant se répand aussitôt dans vos veines et l'obscurité qui noie votre esprit n'est rien, comparée à ce qui vous attend. Vous recommanderez une dernière fois votre âme à Dieu avant que votre cœur cesse de battre...

137

Vous dégainez votre arme de la main gauche et, d'un mouvement vif, embrochez le sadhu. Son corps souffreteux s'effondre dans la poussière, ses ongles toujours enfoncés dans votre bras. Impossible de vous dégager! De plus, votre réflexe brutal n'est pas passé inaperçu. La foule des badauds se masse autour de vous, frémissante d'indignation et prête à vous échapper. Les Hindous considèrent les sadhus comme des matérialisations de la divinité et n'admettent pas que vous ayez assassiné l'un d'eux. D'un mouvement nerveux du bras, vous vous dégagez de l'emprise de ce saint cadavre (vous perdez 1 point de Vie). Vous pouvez à nouveau tenir votre épée de la main droite. Allez-vous faire face à la populace (**rendez-vous au [37](#)**) ou bien fuir au plus vite (**rendez-vous au [219](#)**) ?

138

Peine perdue ! Votre assourdissante démonstration d'impuissance face au danger ne fait qu'ajouter à l'énervement du Rakchasa. Alors qu'il n'avait aucunement l'intention de vous attaquer la première fois, il bondit à nouveau, et cette fois ses intentions sont claires. Si vous décidez d'utiliser l'Œil Magique, **allez au [178](#)**. Sinon, vous devez tirer votre épée hors de son fourreau et combattre. Dans ce cas, vous perdez le premier assaut. **Rendez-vous au [273](#)**.

Vous félicitant d'avoir surmonté ce nouveau péril, vous reportez votre attention sur la cérémonie. Le Grand Prêtre aux vêtements noirs lève lentement le Katar Sacré au-dessus de sa victime sans cesser de psalmodier... Avez-vous abordé sur l'île par l'ouest ou par le sud ? Si c'est par le sud, **rendez-vous au 342**. Si c'est par l'ouest, **rendez-vous au 352**.



139 Le Grand Prêtre aux vêtements noirs lève lentement le Katar Sacré au-dessus de sa victime...

Comment allez-vous réagir ?

En tirant votre épée? **Rendez-vous au [137](#)**.

En utilisant l'Œil Magique? **Allez au [271](#)**.

En essayant de fermer votre esprit à cette intrusion mentale? **Rendez-vous au [63](#)**.

Vous vous trouvez une fois encore au voisinage d'un cadavre fort compromettant. Désirez-vous attendre là et savoir ce que vous veut le sadhu (**rendez-vous au [175](#)**) ou bien fuir au plus vite ? Dans ce cas, allez- vous faire demi-tour et vous perdre dans le dédale du Quartier des Affaires (**rendez-vous au [180](#)**) ou bien emprunter une venelle perpendiculaire déserte (**allez au [394](#)**) ?



142 L'éléphant pose son énorme patte sur votre crâne et vous retenez votre souffle.

Les gardes vous emmènent jusqu'à une petite cour carrée au sol de terre battue : une grosse bille de bois ciré en occupe le centre. Le bois a une teinte rougeâtre dont vous ne savez s'il faut l'attribuer à la cire ou au sang des malheureux qui y ont posé la tête avant vous. Un petit nombre de spectateurs, nobles choisis et magistrats, ont pris place sur un dais qui surplombe le quadrilatère et attendent. Peu après, un éléphant de parade, peint de couleurs brillantes, fait son entrée.

« Tu as vu le cornac ? Souffle un garde. C'est Pagel le Capricieux !

— Oui, murmure l'autre, son mauvais caractère le fait craindre dans toute la ville, je plains l'étranger, je n'aimerais pas être à sa place. »

Quelle misère ! En effet, ce cornac au turban rouge orné d'une plumée de paon a l'air bien excédé. Il pique les flancs de son mastodonte avec un aiguillon au bout recourbé. La bête n'apprécie guère et barrit de douleur.

« Place ta tête sur le billot ! » ordonne Pagel le Capricieux, jubilant devant votre réticence.

Bien malgré vous, vous obtempérez. L'éléphant pose son énorme patte sur votre crâne et vous retenez votre souffle. Glissant vos mains, paumes vers le haut, au-dessous de la monstrueuse patte, vous tentez de soutenir la pression de la patte de l'éléphant. Si vous avez reçu la bénédiction de Shiva, **allez au [367](#)**. Sinon, lancez deux dés pour cette épreuve de Force et ajoutez le chiffre obtenu à votre total de Force. (Si vous avez bu une potion de superforce, n'oubliez pas qu'elle altère votre total de Force.) Si le résultat est 24 ou davantage, **allez au [87](#)**. S'il est de 23 ou moins, **allez au [31](#)**.



143

Cette statue vous intrigue, vous admirez un instant la maîtrise du sculpteur et la finesse de son travail. Cette effigie de taille humaine représente vraisemblablement un des fondateurs du temple de Lakshmana, un moine décharné et barbu, figé dans une posture de veille acrobatique. Mais à force de scruter ce visage ravagé par les ans, la vérité vous frappe : il ne s'agit point d'une statue inerte mais d'un homme, comme en témoignent ces clignements répétés de l'œil gauche ! On l'a badigeonné d'un enduit blanchâtre imitant à la perfection un albâtre ancestral. Pourtant, ce personnage ne s'intéresse pas à vous et conserve sa posture immuable. Seuls les singes vous surveillent d'un œil attentif. Soudain, le premier d'entre eux vous adresse la parole : « Que viens-tu faire ici, étranger? Est-ce là le résultat de quelque errance sans but ou cherches-tu à communier avec. Vishnu par la voie de la bakhti ? »

Un instant de surprise, puis vous vous décidez : Vous répondez au singe qui vous a parlé? **Allez au [382](#)**.

Vous vous adressez à la fausse statue? **Allez au [433](#)**.

Vous avancez vers la porte sans vous soucier de ces péripéties absurdes? **Allez au [59](#)**.

144

Les deux complices de l'assassin pouvant rappliquer d'une seconde à l'autre, vous préférez ne pas moisir ici. Vous n'avez nullement l'intention d'affronter tous les malfrats de cette cité étrangère. Mais l'aubergiste, jusque-là terré derrière une haute jarre, choisit cet instant précis pour lever la tête et vous interpeller : « Holà, voyageur, non seulement tu dévastes mon honnête établissement, mais tu pars aussi sans me régler ton repas en train de cuire. Il sera perdu si tu ne le manges pas... Tu me dois trois pièces d'or! Sinon j'appelle la garde ! » Acceptez-vous de lui donner ce qu'il réclame (**allez au [126](#)**) ou bien préférez-vous l'ignorer et sortir (**rendez-vous au [264](#)**) ?

145

Décidant donc de vous éloigner avant que quelqu'un ne donne l'alerte, vous quittez prestement cette ruelle mal famée et errez dans le quartier. Vous vous interrogez sur la signification de la tache rouge peinte sur le

front de vos agresseurs, et surtout sur les raisons qui les ont poussés à vous attaquer. Ne possédant aucun élément de réponse, vous ne tardez pas à abandonner vos fumeuses spéculations et continuez votre route au hasard dans le jour finissant, veillant toutefois à ne pas être suivi par le troisième individu à l'air louche. **Rendez-vous au [432](#)**.

146

Vous avez entre les mains un flacon d'huile de Restauration, un liquide aux propriétés magiques limitées. Il suffit d'en enduire un objet fissuré, brisé ou même incomplet pour lui donner l'apparence et la solidité qu'il aurait, neuf. La patine du temps disparaît aussitôt, les taches de rouille se résorbent, les assiettes du service en porcelaine pulvérisées au fil des scènes de ménage retrouvent l'éclat du jour des noces. L'huile de restauration répare aussi bien la terre cuite, le verre, le papier, le tissu que tous les métaux. Malheureusement, les parois de cette fiole à haut col sont très épaisses et il est peu probable que vous disposiez de plus d'une dose d'huile. Vous ne pourrez donc l'utiliser que pour un seul objet.

Vous glissez le flacon dans votre sac (notez-le sur la liste de vos possessions). **Rendez-vous au [177](#)**.

147

Transgresser les coutumes de ce pays ne vous a valu que des problèmes jusqu'ici. Inutile de commettre un sacrilège supplémentaire ! Lançant un tabouret vers vos agresseurs pour obtenir une seconde de répit, vous bondissez en avant pour enjamber la vache sacrée.

Lancez deux dés pour lester votre souplesse. Si vous obtenez 9 ou davantage, **allez au [71](#)**. Si vous obtenez 8 ou moins, **allez au [97](#)**.

148

D'un geste sec, vous désarmez l'individu et son gourdin va voler dans la poussière. Appuyant votre épée sur sa gorge, vous lui demandez les raisons de cet assaut furieux. Tandis qu'il prie son dieu Vishnu, vous pouvez enfin tâcher de lui expliquer que vous n'êtes pour rien dans le décès de son compagnon. L'incrédulité se lit sur son visage, mais son expression change dès que vous mentionnez les trois individus habillés de noir avec un point rouge sur le front. « Les Thugs! Glapit-il. Ils ont retrouvé la trace d'Ajahna et l'ont assassiné... ! Si le Katar Sacré est entre

leurs mains, le Chaos va déferler sur le monde...» Le discours de l'homme devient vite incompréhensible. Mais avant que vous ayez le temps de lui demander ce que sont les Thugs ou le Katar Sacré, une fléchette lancée de nulle part se plante dans son cou. Vous avez le réflexe de vous plaquer à terre, entraînant votre interlocuteur dans votre mouvement. Lorsque vous relevez la tête, vous apercevez deux des louches personnages de l'auberge qui s'enfuient, déjà hors d'atteinte... **Rendez-vous au [454](#)**.

149

Abasourdi par ces paroles, vous vous précipitez à l'autre bout de l'allée, à l'endroit où se tenait le négociant. Hélas, le saint homme a dit vrai ! Le cadavre du commerçant gît parmi ses marchandises répandues sur le pavé, étranglé avec une fine cordelette tressée. La foule se presse autour du corps, bouleversée par ce crime épouvantable. « Ce sont les Thugs ! » entendez-vous chuchoter; la rumeur se propage aussi vite qu'un cheval au galop. Des gardes armés de lances interrogent la foule, cherchant des indices et recueillant des témoignages. « J'ai tout vu, explique un colporteur. Il discutait avec un étranger de haute taille, barbu, un sac accroché dans le dos et armé d'une large épée droite glissée dans un fourreau. Je suis certain que c'est lui le meurtrier ! »

Mais c'est votre signalement que ce témoin donne à la police ! Vous comprenez bien vite qu'il faut vous esquiver discrètement mais promptement. Vous n'avez pas un instant à perdre ! Profitant de la demi-obscureté du jour déclinant, vous vous éloignez sans bruit de ces gardes zélés. Vous avez déjà suffisamment de meurtres à vous reprocher, sans qu'on vous rende responsable de ceux que vous n'avez pas commis et auxquels vous n'avez pas même assisté ! Vous décidez de gagner le refuge provisoire d'une taverne voisine. **Allez au [78](#)**.

150

Le repas de la veille et ces quelques heures de sommeil vous font gagner 4 points de Vie. Mais votre repos est écouté par une main qui vous secoue fermement pour vous tirer de votre sommeil.

« Eveillez-vous vite, murmure Roxanne d'une voix qui trahit une profonde angoisse. J'ai de graves nouvelles à vous communiquer. Je serai dans le jardin ! »

Vous vous habillez à la hâte, avant de découvrir près de votre épée un splendide sac neuf en cuir, d'une solidité à toute épreuve. Puis vous descendez dans la cour intérieure bordée de gracieuses colonnades sculptées. La princesse est adossée à la vasque d'une élégante fontaine de marbre. De fines gouttelettes rafraîchissent déjà la température matinale.

«L'heure est grave, déclare Roxanne sans préambule. Pendant votre sommeil, j'ai fait prévenir Indranapurna de la découverte du Katar Sacré, puis de son vol par les Thugs. Mon majordome vient de rentrer du palais avec sa réponse :

« Une gigantesque catastrophe est inévitable dans les prochaines heures si les Thugs restent en possession du Katar Sacré. Après consultation de la charte des cieux, mes calculs montrent qu'une éclipse solaire aura lieu aujourd'hui même. Elle sera totale dès que le soleil atteindra son zénith: c'est certainement, cet instant critique que choisiront les adorateurs du Mal pour agir. J'ignore à quel endroit ou de quelle manière; quoi qu'il en soit, il faut les en empêcher à tout prix ! Mais je suis impuissant ici. Le maharadjah, le prince héritier et leur hôte étranger sont sur la piste d'un "mangeur d'hommes", ton père a quitté le palais au crépuscule. J'espère que tu découvriras une solution tandis que je me plonge dans les textes saints afin d'en apprendre davantage sur les moyens de contrecarrer les plans des adeptes de Kali. Je te ferai parvenir un message dès que mes recherches auront abouti. »

Tout cela vous entraîne bien plus loin que ne vous le laissent supposer les informations que vous avez obtenues sur le Katar Sacré. Vous avez certes eu l'arme entre les mains, mais ce n'était que le fruit du hasard. Comment allez-vous réagir?

En vous jetant aux pieds de Roxanne et en lui jurant d'arracher le Katar des mains sanguinaires des disciples de Kali ? **Rendez-vous au [67](#)**.

En expliquant à la princesse qu'il est plus sage de ne pas s'aventurer à l'aveuglette, et d'attendre des nouvelles du conseiller spirituel du maharadjah? **Allez au [202](#)**.

En refusant de prendre part à une guerre de religion qui ne vous concerne pas et en exprimant le désir de reprendre votre route dans la direction du soleil levant sans tarder? **Rendez-vous au [421](#)**.

151

Prenant la poudre d'escampette, vous décidez de mettre le plus de distance possible entre ces gardes et vous. Bousculant les passants sans vergogne, vous vous frayez sans difficulté un chemin dans la foule éparse, poursuivi par les cris furieux des gardes. Personne ne tente de vous arrêter, mais votre progression est bientôt ralentie par un attroupement de fidèles en liesse. Les gardes gagnent du terrain et on commence à vous dévisager avec une insistance désagréable. Comptez-vous vous dissimuler dans une maison à proximité (**allez au 340**) ou bien vous laisser porter par la foule, qui vous entraîne alors dans une rue perpendiculaire (**rendez-vous au 317**) ?

152

Jamais l'adjectif téméraire n'a trouvé aussi belle application qu'à votre cas dans l'instant présent. Bon courage.

DEMON AUX MILLE YEUX FORCE: 14 VIE: 18

Si par miracle vous triomphez, **allez au 459**.

153

Vous manquez singulièrement de présence d'esprit. Lorsque les deux dagues des Thugs viennent fourrager votre sein, il est bien trop tard pour réagir. Ses légitimes propriétaires ne reverront jamais le Katar Sacré, mais c'est le cadet de vos soucis car vous êtes mort...

154

Vous avez beau palper les moindres replis de sa tunique, vous ne trouvez absolument rien. Tout cela n'a duré que quelques secondes. Décidez-vous de monter l'escalier (**allez au 402**) ou de déguerpir sans attendre (**rendez-vous au 378**) ?

155

Vous sortez le Katar toujours enveloppé de tissu de votre sac tandis que le garde pose sa lance le long du mur, ouvre la porte et, les bras chargés de vos affaires, les dépose sur un bureau monumental. Le chef de police, juché derrière, interrompt sa conversation avec le capitaine des gardes pour vous toiser avec curiosité. Les sourcils froncés, le nez aquilin, les

lèvres pincées, tout révèle en lui le petit nobliau imbu de ses fonctions. Sa mission accomplie, le factionnaire se retire aussitôt et referme la porte dès que vous êtes entré dans la pièce. « Ainsi tu désirais me voir, étranger. C'est désormais chose faite. Quel est le but de ta visite ? » Demande le grand personnage. Vous lui racontez vos mésaventures de la soirée précédente et l'assassinat de la matinée. Mais l'expression d'incrédulité qui se lisait sur son visage disparaît dès que vous posez le Katar Sacré devant lui et le déballez. Le chef de police et le capitaine des gardes restent tous deux bouche bée en contemplant l'arme couleur de nuit. « Le Katar Sacré ! S'exclament-ils, de concert. Comment est-ce possible? » Leur attitude à votre égard change subitement. L'ennui diffus de tout à l'heure fait place à une franche hostilité. Le chef de police ne semble aucunement satisfait de votre récit pourtant véridique et vous êtes bien en peine d'en imaginer un autre qui trouve grâce à ses yeux. **Allez au [72](#).**

156

Les deux hommes gisent sur le sol, sans vie. Résigné, vous vous préparez à infliger un sort identique aux suivants lorsque l'un d'eux, n'ayant pas du tout l'esprit de sacrifice, change soudain de tactique. Il s'enfuit à toutes jambes. L'autre n'en tient que plus fermement son bâton et avance vers vous.

DERNIER AGRESSEUR

FORCE: 8 VIE: 12

Dès que votre adversaire n'a plus que 2 points de Vie ou moins, **allez au [148](#)**. S'il est déjà mort, **rendez-vous au [57](#)**.

157

L'épée toujours au clair, vous bondissez par-dessus le mur à votre tour, Cinq hommes, offrant de nombreuses ressemblances avec celui que vous talonniez, vous agressent alors que vous n'avez pas encore touché le sol. Vous êtes tombé dans une embuscade ! Vos adversaires semblent farouchement décidés à vous faire passer de vie à trépas. « Par Vishnu ! crient-ils en vous frappant de leurs couteaux tranchants. Le hasard a conduit l'assassin d'Ajahna dans notre piège! » Vous tentez avec l'énergie du désespoir de leur faire comprendre leur erreur, mais vos paroles sont inaudibles dans la fureur du combat. Votre vaillance n'a d'égale que votre courage, mais vous ne tardez pas à succomber sous le nombre. Votre

corps gît dans une cour exigüe, lacéré sans merci, et définitivement sans vie.

158

Le goût en est un peu amer, mais pas réellement désagréable. Personne, dans l'assemblée, n'a réagi. Désirez-vous manger d'autres baies? **Rendez-vous au [84](#)**. Dans le cas contraire, **allez au [303](#)**.

159

Vous traversez la moitié de la cité, étonné par le sens de l'organisation de ce peuple. Les rues, parfois larges de vingt coudées (dix mètres), se croisent souvent à angle droit afin de faciliter la circulation des chars de commerce ou des voyageurs. Les carrefours plantés d'arbres, les fontaines, les sanctuaires sont ordonnés de la façon la plus harmonieuse. Longeant le Quartier des Affaires, vous remarquez avec intérêt que chacune des rues regroupe les artisans d'une même corporation, à l'exclusion d'une autre. Ainsi passez-vous devant l'allée des orfèvres, des tailleurs, des armuriers... Mais l'appât de l'or ne peut ébranler votre résolution. Vous conformant aux ultimes consignes du guru, vous dépassez les principaux bâtiments administratifs au centre de Kasi, non sans admirer les belles proportions de ces édifices en bois qui proclament fièrement le raffinement d'une grande civilisation. **Rendez-vous au [437](#)**.

160

Songeant que votre décision d'agresser le guetteur a été un peu prématurée, vous ouvrez la bouche pour convaincre ces moines impétueux de votre bonne foi. Mais treize des vingt piques lancées sur vous vous transpercent aussitôt. Un chiffre de mauvais augure, puisqu'il suffit largement à vous tuer...

161

Vous réglez immédiatement le prix convenu (retranchez les 7 pièces d'or de votre total) avant de vous attabler. La salle commune se vide peu à peu tandis que le tenancier ne tarde pas à apporter un plat fumant. Saisissant à pleines poignées morceaux de poissons et grains de riz, il les dépose sur une large feuille d'arbre disposée devant vous. Non sans vous avoir souhaité un bon appétit, il disparaît à nouveau dans l'office.

Étrange pays, où assiette et couverts ne font pas partie des traditions de la table ! N'ayant pas d'autre solution, vous saisissez délicatement votre nourriture avec deux doigts afin de la manger. Un feu dévorant envahit aussitôt votre bouche: l'assaisonnement est particulièrement épicé ! D'une voix rauque, vous réclamez à boire. L'aubergiste surgit sur-le-champ avec une cruche et deux gobelets en terre cuite. Et tout en noyant le brasier ardent qui vous consume sous de généreuses rasades de vin de palme, vous engagez la conversation avec votre interlocuteur improvisé. Si le pauvre hère agonisant vous a fourni de substantielles informations avant de décéder, **allez au [439](#)**, Sinon, **rendez-vous au [441](#)**.

162

Alertés par le bruit du combat, des adeptes de Shiva armés d'arcs et de flèches accourent vers vous de l'autre extrémité de la cour, poussant de grands cris à la vue du cadavre de Pundipani. Vous comprenez immédiatement que toutes les apparences sont contre vous. Que faire?

Vous apprêter à combattre de nouveau ? **Rendez-vous au [22](#)**.

Leur expliquer que Pundipani était en réalité un Thug? **Allez au [349](#)**.

Vous enfuir sans tarder, abandonnant le Katar et l'idée de vous disculper? **Rendez-vous au [415](#)**.

163

Vous quittez au plus vite le Quartier des Affaires et, après vous être renseigné sur son emplacement, vous dirigez vers le poste de police principal, une imposante bâtisse en bois. Vous vous adressez au factionnaire de service, lui expliquant que votre vie est menacée. Mais le garde ne vous écoute que d'une oreille distraite. Puisqu'il refuse de vous entendre, vous décidez de lui montrer l'arme étrange en votre possession, source de tous vos ennuis depuis votre arrivée à Kasi. **Allez au [252](#)**.

164

Un mouvement instinctif vous permet d'éviter au dernier moment la dague à longue lame qui allait vous transpercer. Elle se fiche dans un mur à quelques centimètres ! En vous retournant d'un bond, vous apercevez deux des trois hommes en noir qui obsédaient vos pensées,

l'arme au poing. Epée au clair, vous profitez des quelques secondes précédant le combat pour saluer d'un juron sonore votre ange gardien.

PREMIER ASSASSIN FORCE : 9 VIE : 11

DEUXIEME ASSASSIN FORCE: 10 VIE: 10

Si vous êtes vainqueur, **allez au [91](#)**.

165

Vous abandonnez votre poste d'observation pour intervenir, fort du symbole d'amitié que vous portez au doigt.

« Attendez, criez-vous, ne le tuez pas ! Regardez, je suis un ami du Grand Prêtre de Shiva, il m'a confié sa bague ! »

Tout occupés à vous dévisager et à regarder la main que vous tendez vers eux, les Brahmanes ne voient pas le Thug qui sort un poignard de sa tunique noire. Il frappe dans le dos l'un d'eux qui s'écroule en gémissant de douleur. Aussitôt les autres se jettent sur l'adepte de Kali pour le massacrer.

«Non, non! Criez-vous. Je dois l'interroger! Ne le tuez pas ! Ecoutez-moi ! »

Peine perdue ! Fous de colère, les moines se sont jetés dans une lutte farouche avec le Thug. Ils ont dû vous prendre pour un détraqué. Mais même s'ils vous ont cru, vous vous êtes rendu responsable de la mort d'un des leurs. Bien joué ! Cela vous apprendra à vous en remettre aux cadeaux de prêtres d'une religion qui n'est pas la vôtre. **Rendez-vous au [116](#)**.

166

Le félon rend l'âme avec un dernier râle de désespoir. Vous le prendriez presque en pitié : après tout, vous avez réduit en cendres tous ses rêves de grandeur, toutes ses aspirations. Dès lors, c'était lui rendre service que de le tuer, pensez-vous, toujours philosophe.

Roxanne accourt en pleurant vers le corps de son père. Elle s'agenouille devant lui et le berce doucement. Ce spectacle est d'une infinie tristesse, et pourtant, vous pouvez vous féliciter d'avoir sauvé le monde une fois de plus en anéantissant les adorateurs du Mal.

Rendez-vous au [10](#).

Dès que vous lui adressez la parole, il vous supplie de parler moins fort car ses oreilles sont particulièrement sensibles *ce* matin. « Dis-moi, aubergiste, je suis par hasard entré en possession d'une arme étrange et je ne sais qu'en faire. Peux-tu me conseiller? » Il s'empare du Katar que vous lui tendez, le tournant et le retournant avec admiration entre ses doigts. « C'est là un bien bel objet, étranger, et l'artisan qui l'a conçu peut en être très fier. Il vaut à n'en point douter au moins dix fois son poids en or ! A moins qu'il ne serve à quelque pratique religieuse... Mais si tu cherches à le vendre, tu ne t'es pas adressé à la bonne porte. Mon commerce n'est pas assez florissant pour que je puisse t'acheter cette arme. Pourquoi ne te rends-tu pas au Quartier des Affaires? Je suis certain que tu trouveras preneur. Bonne journée, noble voyageur. Et, je t'en prie, ne claques pas la porte en sortant. »

Cruel dilemme. Allez-vous respecter la dernière volonté de celui qui vous a remis le Katar Sacré en le rapportant au temple de Lakshmana (**rendez-vous au 94**) ou bien vendre l'arme et acheter un cheval qui vous emmènera loin de cette contrée déroutante où vous n'avez jusqu'à présent connu que des ennuis (**allez au 373**) ?

Cette bête monstrueuse ne vous inspire pas confiance. Vous n'hésitez donc pas à sauter dans le fleuve. Selon la coutume hindoue, vous en sortirez purifier ! Toutefois, vous n'avez pas le temps de regarder ce qui se trouve sous vos pieds. Lancez deux dés. Si vous réussissez un double, **allez au 398**. Sinon, **allez au 215**.

Allez-vous tenter de vous emparer de :

Votre épée ? Lancez deux dés. Si vous obtenez 2 ou 3, **rendez-vous au 313**. Sinon, **allez au 400**.

L'Œil Magique? Lancez deux dés. Si vous tirez 2 ou 3, **rendez-vous au 240**. Dans le cas contraire, **allez au 48**.

170

Vous passez sans encombre le mystérieux portique. Tandis que derrière vous les murailles opaques continuent de s'élever, comme dans l'espoir de rejoindre le ciel, vous avancez vers le centre de l'île en suivant la piste. **Rendez-vous au [195](#).**

171

La police refuse de vous écouter. Pourtant, vous avez bien le Katar en votre possession... Et des Thugs à vos trousses ! Vous n'avez pas d'autre choix : il faut suivre le conseil que vous a donné Godbolé avant d'être assassiné et vous débarrasser de cette arme dangereuse. Allez-vous retourner au poste et exiger de voir le chef de police (**rendez-vous au [3](#)**) ou jugez-vous préférable de trouver une autre solution (**allez au [176](#)**) ?

172

Vous avez entre les mains une potion de Superforce. Si vous la buvez, ses effets seront dévastateurs. Ils doubleront les points de dommages que vous infligerez à vos adversaires, quel que soit leur nombre, mais seulement au cours d'un seul combat (la fiole ne contient qu'une dose). Attention ! La potion n'augmente pas votre force de résistance. Si vous êtes touché, la gravité de vos blessures n'en sera pas pour autant diminuée de moitié. Par ailleurs, la potion de Superforce ne peut être absorbée *pendant* un affrontement (il est à la rigueur possible de l'ingurgiter juste *avant* d'attaquer mais cela implique *obligatoirement* que vous perdiez le premier assaut). En revanche, si vous la buvez en prévision d'un combat à l'épée qui, pour une raison quelconque, n'a pas lieu, le bénéfice de la potion est perdu. Le pouvoir de Superforce se dissipera au terme du combat.

Vous glissez la fiole dans votre sac (ajoutez-la à la liste de vos possessions), prenant garde à ne pas la briser, et **allez au [177](#).**

173

Vous débouchez la fiole et en avalez le contenu. L'effet est instantané: une puissance nouvelle court à travers vos veines. Votre total de Force est revenu à la normale, mais attention ! Cet effet ne durera qu'une

demi-heure. Si, au-delà de ce délai, vous êtes toujours sur l'île des Thugs, à l'intérieur des murailles maléfiques, votre total de Force retombera à la moitié de ses points. **Rendez-vous à présent au [288](#)**.

174

«C'est impossible! murmure le devin. Ton passé remonte jusqu'à des époques reculées, mais je ne puis trouver trace de ta jeunesse ou même de ta naissance ! Donc, tu n'existes pas... Mais je te vois également là, face à moi ! Tu fais partie du destin du monde alors que tu n'en es pas part intégrante. Comment, selon la loi du *karma*, ton âme va-t-elle pouvoir se réincarner et atteindre ta félicité éternelle si ton enveloppe charnelle existe sans avoir été conçue? Le mystère est grand et je dois le méditer profondément, après avoir procédé aux purifications solennelles. Sors d'ici, étranger, avant que je ne perde toute ma raison. » Le diseur de bonne aventure demeure prostré et vous êtes incapable de lui arracher la moindre explication complémentaire. Déçu et désorienté, vous poursuivez votre chemin en direction de l'artère où sont rassemblés les joailliers (**allez au [378](#)**).

175

L'ascète vous agrippe le bras droit avec fermeté et vous retenez non sans mal un rictus de douleur (vous perdez 1 point de Vie). Les ongles particulièrement longs de l'homme s'enfoncent dans votre chair et vous ne pouvez-vous dégager de sa poigne d'acier. Comment réagissez-vous ?

Vous embrochez le sadhu avec votre épée? **Allez au [137](#)**.

Vous utilisez l'Œil Magique? **Rendez-vous au [271](#)**.

Vous ne bougez pas? **Rendez-vous au [5](#)**.

176

Choisissez-vous de vous rendre:

Au palais du gouverneur? **Allez au [100](#)**.

Au temple du dieu Shiva? **Rendez-vous au [159](#)**.

Au Quartier des Affaires pour vendre l'arme? **Allez au [283](#)**.

177

Vous venez d'échapper à un danger terrifiant mais vous n'êtes toujours pas en sécurité dans cette ruelle. Dans quelle maison comptez-vous vous réfugier maintenant ?

Celle qui vous fait face, avec la porte frappée du sceau du lotus?

Rendez-vous au [312](#).

L'autre sur votre gauche, à l'emblème de la griffe ? **Rendez-vous au [16](#).**

178

Le vif rayon écarlate qui jaillit de l'Œil Magique frappe le tigre de plein fouet. La créature pousse un atroce hurlement rauque. Emportée par son élan, elle vous renverse malgré tout (vous perdez 2 points de Vie). Mais, sérieusement affaiblie par la gravité de sa blessure, elle se replie dans un coin de la salle, hésitante, vous couvrant de son regard de prédateur surnaturel. Allez-vous dégainer votre épée et attaquer le Rakchasa (**allez au [217](#)**) ou fuir sans perdre une seconde (**rendez-vous au [296](#)**) ?

179

Le visage de l'homme n'exprime aucune émotion à l'annonce de cette nouvelle. «Je me nomme Pundipani, vous dit-il. Suis-moi, veux-tu? Je vais te conduire à notre Grand Prêtre. » Sans attendre votre réponse, il vous mène, par un large couloir, jusqu'à une immense salle aux murs presque nus. La fraîcheur et la sévérité de l'endroit vous donnent la chair de poule. Le luxe et le confort semblent être inconciliables avec le culte de Shiva car la pièce n'est occupée que par d'impressionnantes sculptures illuminées par la lueur vacillante de torches et de braseros. Pundipani vous entraîne au centre de la salle. «Je vais de ce pas quérir Gundrahna, annonce-t-il. Il te suffira de patienter quelques minutes. » Effectivement, quelques instants plus tard, le Grand Prêtre fait son entrée. C'est un vieillard entièrement nu, le corps recouvert de cendres et le front ceint d'une lanière de fibres tressées. Il se tient sur le seuil d'une large porte qui se trouve au fond de la pièce. De sa démarche lente et solennelle, il s'avance vers vous, escorté à distance par trois personnages simplement vêtus de pagnes. Vous reconnaissez parmi eux celui que vous

avez abordé à l'entrée du temple et qui a guidé vos pas jusqu'ici. Gundrahna vous salue puis s'assied en tailleur sur le sol dallé tandis que les autres et vous-même demeurez debout. Vous expliquez brièvement au Grand Prêtre les causes de votre présence en cette contrée, avant de vous étendre avec plus de détails sur vos aventures de la veille et de la matinée. Gundrahna frémit imperceptiblement à l'évocation des Thugs mais vous fait signe de poursuivre. « J'ai fini par comprendre pourquoi ces adorateurs du Mal en voulaient tant à ma vie, expliquez-vous. Je suis entré par hasard en possession d'un objet que tout le monde croyait perdu. Cet objet, je suis venu vous le donner ! » Vous tirez le Katar encore enveloppé de tissu de votre sac et le tendez à Gundrahna. Dès qu'il aperçoit l'arme couleur de nuit, le vieillard sursaute sous le coup de la surprise. « Ainsi les Thugs sont de retour, annonce le Grand Prêtre avec un soupçon d'inquiétude dans la voix. La fête en l'honneur de notre déesse Durga commence demain. Toutes ces coïncidences laissent présager quelque malheur. Il suffirait de si peu pour constituer un lien entre tous ces événements et déclencher... Je préfère ne pas y songer. Pundipani, prends le Katar Sacré et va le porter immédiatement au prêtre Manipushpaka. Informe-le qu'il m'attende dans mes appartements! Je l'y rejoindrai dans une demi- heure. »

Votre guide se penche pour prendre l'arme des mains de Gundrahna et disparaît, reprenant le chemin par lequel vous êtes venu. « Tu viens de rendre un service considérable à notre religion, reprend le Grand Prêtre, en rapportant ce Katar Sacré, étranger. Je suppose que tu as hâte de reprendre ta route de par le vaste monde, mais je te prie néanmoins d'accepter l'hospitalité de ce sanctuaire pour restaurer tes forces. »

Vous ne pouvez pas refuser une telle invitation. Après tout, vos ennuis sont terminés. **Allez au [268](#).**

180

Vous courez de toute la force de vos jambes vers l'endroit où se trouvait l'acheteur du Katar. Hélas, l'inconnu au cimetière n'avait pas menti ! Le cadavre du marchand gît parmi ses marchandises répandues sur le pavé, étranglé avec une cordelette tressée. « Les Thugs ! Ce sont les Thugs ! » Entendez- vous chuchoter et la rumeur se propage comme un cheval au galop. Des gardes armés de lances arrivent sur les lieux du crime. Soudain, un colporteur vous aperçoit. « Non! Voilà le meurtrier! crie-t-il

en vous pointant du doigt. C'est le dernier client que j'ai vu en compagnie de notre collègue assassiné. C'est lui, j'en suis certain ! »

Rendez-vous au [435](#).

181

Les deux fanatiques, certainement sous l'emprise d'une drogue, ne cherchent pas à examiner de plus près votre déguisement. Il leur suffit de voir que vous portez les atours de leur secte pour apaiser leurs doutes. Vous avancez à bonne distance, puis vous cachez dans le recoin abrité qu'offre un tas de planches brisées et tendez l'oreille. Peu après, un troisième Thug rejoint les autres et prend la parole :

« Assez attendu, il ne viendra plus d'autre frère, maintenant !

— Oui, allons rejoindre les autres, la cérémonie va bientôt commencer», acquiescent ses camarades.

Il soulève une planche qui dissimulait un chemin secret entre les cahutes. Vous patientez une minute, puis empruntez le même chemin. Le passage secret donne sur une échelle qui prend appui sur le sol boueux où sont plantés les pilotis de soutènement. Vous la descendez et cherchez du regard vos trois Thugs. **Rendez-vous au [223](#).**

182

Mais le Rakchasa est bien réel et se reçoit souplement juste à vos pieds. Il n'avait jamais été dans ses intentions de vous attaquer sauvagement ! La créature se redresse sur ses pattes de derrière et vous fait signe de vous éloigner de la porte. « Alors, feule- t-il à nouveau, est-ce maintenant la coutume d'entrer sans frapper?» **Allez au [129](#).**

183

La bizarrerie de cette situation vous embarrasse un peu. Vous jugez plus raisonnable d'attendre la nuit pour entrer dans le temple par vos propres moyens. Remerciant un peu ironiquement les singes, vous regagnez la piste. Une fois à quelque distance, vous choisissez un buisson de poinsetias aux fleurs d'un riche vermillon et vous y cachez. L'attente ne sera pas longue, et vous en profitez pour vous assoupir. Malheureusement, c'est votre dernier sommeil qui commence... L'assaut des Thugs assoiffés de sang sur le temple de Lakshmana fera bien des victimes. Vous serez la première, car vous aurez la gorge tranchée sous le

poignard de l'un d'eux. Vous ne sauverez pas le monde de la menace des adorateurs du Mal, ni n'atteindrez Shangri-La vivant...

184

On vous amène dans une petite salle carrée dallée de blanc. En son centre, un grand panier d'osier attire votre attention. Ainsi c'est là que vous devrez défier la mort! Un petit nombre de spectateurs, nobles choisis et magistrats, ont pris place sous un dais qui surplombe le quadrilatère et attendent en silence. Peu après, un personnage décharné entre en scène.

Avez-vous lié connaissance avec un fakir à l'auberge? Si oui, **rendez-vous au [222](#)**. Sinon, **rendez-vous au [224](#)**.

185

Vous devez tenter le tout pour le tout ! Vous avez vu que les fidèles montraient l'anneau à la pierre rouge au passeur avant de s'embarquer pour l'île. Vous prenez celui que vous avez trouvé sur le cadavre du Thug et le passez au majeur de votre main droite. Puis, remontant votre voile noir, vous avancez bravement.

Quelques mètres seulement vous séparent du ponton, personne ne vous prête attention. Vous baissez la tête et présentez votre anneau au passeur... Il ne réagit pas. Vous montez à bord en compagnie de deux autres adorateurs du Mal. La barque s'éloigne du rivage. Une fois franchie la moitié de la distance qui vous sépare de l'île, vous estimez que le moment propice est arrivé. Les autres passagers sont dans un état d'hébétude complet, assommés par le narcotique dont les Thugs doivent abuser avant leurs rituels sanguinaires. Vous vous dressez comme un lion qui bondit, catapultez les deux fidèles et le passeur à la baille, Étourdis, hébétés, ils coulent à pic... «Trois assassins de moins sur cette terre ! » pensez-vous en prenant en main les rames. Il faut maintenant diriger la barque vers l'île, mais choisirez-vous d'accoster sur la face cachée de l'île à l'ouest (**allez au [51](#)**), ou du côté visible du rivage, au sud (**allez au [266](#)**) ?

«Allons, parle. Qui es-tu, que me veux-tu?

— Aie pitié, auguste étranger. Je ne suis qu'un modeste disciple de Virasniya, Grand Prêtre de Vishnu. Il m'a envoyé t'interroger car tu as été remarqué en compagnie d'un de nos fidèles compagnons à l'article de la mort. Il devait rapporter au temple une relique inestimable mais nous n'avons rien découvert dans ses vêtements. Peut-être possèdes-tu des renseignements ou des indices qui pourraient nous mettre sur la piste de cet objet dont tu ne peux évaluer la valeur spirituelle? Un grand malheur pourrait arriver si nous ne le retrouvions pas dans les plus brefs délais. As-tu ce que nous cherchons ? »

Qu'allez-vous répondre ? Que vous ne pouvez l'aider car vous ignorez de quoi il parle? **Rendez-vous au [112](#)**.

Que vous êtes entré par hasard en possession d'un objet mystérieux que vous êtes prêt à lui confier? **Allez au [404](#)**,

Que vous désirez en discuter avec Virasniya en personne ? **Rendez-vous au [98](#)**.

Vos doigts se referment sur la poignée de votre épée. D'un ample geste latéral, vous frappez le chef de police du plat de la lame en plein estomac. Plié en deux par la douleur et la surprise, le souffle coupé, il laisse tomber l'Œil Magique avant de s'effondrer sur le sol. Sans perdre une seconde, vous foncez sur le capitaine des gardes avant qu'il ait le temps d'atteindre la porte et de donner l'alerte.

Il dégaine son épée courbe et un combat sans merci s'engage aussitôt.

CAPITAINE DES GARDES FORCE: 12 VIE: 10

Si vous parvenez à le tuer en trois échanges ou moins, **allez au [334](#)**. Sinon, **rendez-vous au [251](#)**.

Une fois de plus, il faut vous en remettre à votre habileté oratoire.

«J'ai accompli une mission d'une importance capitale pour le compte du maharadjah ! Je l'ai menée à bien et il doit en être informé au plus vite, m'entendez-vous ! Conduisez-moi à lui, ou vous le regretterez amèrement ! »

Étonné par autant de véhémence, le garde s'interroge, se tourne vers ses camarades et confère avec eux un bref instant. Puis il revient vers vous :

«Le maharadjah est encore absent pour l'heure, énonce-t-il posément, mais il rend la justice à tous ceux qui le désirent au cours d'une séance publique ce midi, comme c'est la coutume à Kasi. Tu pourrais l'attendre à l'intérieur... »

Mais un autre garde intervient:

«A moins que l'urgence de ton message t'interdise d'attendre. En ce cas, le Premier ministre Moulouji est là. Lui daignera peut-être te recevoir tout de suite. »

Que décidez-vous? Allez-vous vous installer pour attendre le maharadjah au [405](#), ou bien accepter de rencontrer le Premier ministre au [221](#)?

189

Vous tirez l'arme encore emballée de votre sac et la lancez négligemment au milieu d'un amoncellement d'ordures contre le mur de l'auberge. Puis, le cœur léger, vous vous enfoncez sans but précis dans le dédale de ruelles sinueuses, plus rassurantes ce matin-là que la veille au soir. Tout à coup, un cri vous fait sursauter. Quelqu'un, derrière vous, vous appelle. Étonné, vous vous retournez vivement, la main posée sur le pommeau de votre épée, prêt à tout. Un homme court à votre rencontre, brandissant un objet inquiétant. Encore un inconnu qui vous a pris pour cible et s'apprête à vous faire passer de vie à trépas... Vous voyant arrêté, son pas s'accélère et vous remarquez qu'il tient une arme. Non... Pas n'importe quelle arme, mais celle-là même dont vous venez de vous débarrasser! Vous dégainez votre épée et attendez l'assaillant de pied ferme. Devant votre accueil peu amène, l'homme s'immobilise immédiatement. Il est de petite taille, l'air bien portant, sobrement vêtu d'un pagne orange et rayonne de santé. « Pitié, ne me tuez pas ! vous crie-t-il. Je ne vous veux aucun mal ! J'ai remarqué que vous aviez malencontreusement laissé tomber ce bel objet. Alors j'ai accouru vous le rapporter car c'est une arme de grande valeur, Vous pourriez regretter de l'avoir perdue par inadvertance...» Vous avez beau tenter de persuader cet honnête citoyen de garder l'objet, il refuse catégoriquement. Déclarant qu'il a toujours vécu pauvrement dans la félicité, il ne veut pas connaître les angoisses de la richesse. Tous vos efforts pour le faire changer d'avis demeurent vains.

Poussant un soupir d'intense lassitude, vous reprenez l'arme que l'homme vous tend avec obstination. Après être entrée en votre possession dans des circonstances mystérieuses, elle commence à devenir vraiment encombrante. **Allez au [448](#)**.

190

Quittant la demeure de Roxanne, vous déambulez dans les rues pleines de gaieté et de musique. La population de Kasi, ignorante du drame qui se noue, célèbre la fête de la déesse Durga. La ville tremble du bruit des danses effrénées, des parfums délicats embaument l'atmosphère. Evitant d'attirer l'attention, vous vous frayez un passage dans la masse humaine, encore indécis sur la conduite à suivre. Mais vos pas vous guident en direction des bas-quartiers de Kasi, où sont relégués les hors-castes. Car c'est à n'en point douter là-bas que le chef religieux des Thugs doit rassembler les adeptes de Kali et prépare le déferlement de ses hordes fanatiques sur le royaume. La foule se fait moins dense et vous avancez plus librement. Malheureusement, vous n'avez pas le loisir d'élaborer un stratagème pour retrouver la trace du Katar. Vous apercevez au-dessus des passants les pointes de deux lances d'hommes de la garde qui marchent à votre rencontre. Vous tentez de passer inaperçu au milieu de la populace mais vos efforts sont voués à l'échec ! Les gardes vous ont repéré et se précipitent sur vous. Allez-vous prendre immédiatement la fuite (**rendez-vous au [151](#)**) ou bien affronter les deux hommes d'armes (**allez au [269](#)**) ?

191

Tout à coup, vous vous retrouvez entouré d'hommes de la garde, un marchand intrigué par votre manège suspect ayant donné l'alerte. Certes vos actes ont pu prêter à confusion mais vous n'en clamez pas moins énergiquement votre innocence, face au capitaine de la patrouille. Un colporteur témoigne à son tour de ce qu'il a vu. Les apparences sont contre vous et la conviction du capitaine est rapidement établie. D'un simple geste, il commande à ses hommes de vous maîtriser et de vous désarmer. Vous n'êtes pas de force à résister à douze gardes musclés et, en dépit d'une défense acharnée, à coups de poing et de pied (vous perdez 3 points de Vie dans l'échauffourée), vous vous retrouvez

prisonnier. Meurtri et à demi inconscient, on vous emmène au poste de police, une imposante bâtisse en bois débordante d'activité. Des gardes armés de longues lances entrent et sortent sans cesse mais vous n'avez pas le loisir de contempler tout cela. On vous entraîne dans une pièce au fond du couloir principal. Quelqu'un vous fait un croc- enjambe et vous vous affalez misérablement sur le sol dallé. Le capitaine ordonne à ses hommes de retourner surveiller le Quartier des Affaires et entre à votre suite, en vous toisant dédaigneusement. Il dépose vos affaires sur un bureau monumental derrière lequel le chef de police se tient, affectant un mépris souverain. Les sourcils froncés, le nez aquilin, les lèvres pincées, tout révèle en lui le petit nobliau imbu de ses fonctions. Le capitaine lui parle tout bas à l'oreille pendant que vous vous relevez péniblement en bredouillant des explications. Cette méprise n'a que trop duré et vous espérez réussir à le convaincre de votre bonne foi. **Allez au [413](#).**

192

Les dernières barrières de votre esprit cèdent et le sadhu découvre vos pensées avec la même facilité qu'il aurait à vous écouter parler. Il vous lâche aussitôt et vous vous relevez, les jambes flageolantes après l'intensité de cette confrontation mentale,

« Tes désirs sont purs, voyageur ! déclare le sage itinérant. Ta cause est peut-être même d'essence divine et il n'est pas en mon pouvoir de l'entraver. Sache simplement que l'arme qui est en ta possession depuis hier recèle un terrible danger !

- Les Thugs? Bredouillez-vous.

- Pire encore ! Selon la tradition, ce Katar Sacré a appartenu au dieu Shiva en personne et tout le monde le croyait perdu à jamais. Les adeptes de Kali l'ont vainement cherché il y a dix ans, lors de leur sanglante révolte. Aujourd'hui, le cauchemar semble resurgir: les Thugs sont de retour, plus nombreux encore, leur foi ravivée. Ils viennent même d'assassiner Godbolé, un vénérable guru dont le savoir aurait pu mettre leurs plans en danger. Car en cette veille de Durga-Puja, le risque est grand de voir leurs rêves insensés devenir réalité. Cette arme que les légendes interdites nomment le Katar du sacrifice suprême représente un enjeu dont tu ignores l'importance! Tu dois t'en débarrasser au plus vite.

Il y va de ton existence. Confie-la aux autorités ou au temple du dieu Shiva, peu importe ! Mais décide-toi vite ! Il sera trop tard demain ! »

Le sadhu se laisse à nouveau emporter par les vagues de sa méditation transcendante et les questions qui se bousculent sur vos lèvres demeurent sans réponse, vous ne pouvez empêcher le trouble de vous envahir après cet avertissement singulier. Comptez-vous ignorer l'avertissement et vendre le Katar comme prévu (**allez au 257**) ou bien agir comme l'ascète vous l'a conseillé ? Dans ce cas, décidez-vous de vous rendre au palais du gouverneur de Kasi (**rendez-vous au 100**), au temple de Shiva (**allez au 437**) ou au poste de police (**allez au 163**) ?

193

Vous complimentez l'aubergiste pour son dîner, mais une extrême fatigue l'envahit graduellement. Son élocution est de plus en plus laborieuse et l'homme a du mal maintenant à comprendre le sens de vos questions.

« Qui sont donc ces hommes vêtus de noir, avec un point écarlate sur le front, qui semblent d'humeur si belliqueuse ? »

Le gobelet n'atteint pas les lèvres de votre interlocuteur. Son bras reste suspendu en l'air tandis qu'une expression de terreur glacée envahit ses traits.

« Des Thugs ? Tu as vu des Thugs ? Comment cela est-il possible ? Je croyais pourtant que leur chef avait été écartelé il y a dix ans et que les derniers survivants de cette organisation criminelle étaient des fous isolés refusant l'ordre divin du monde. Il s'agit d'une secte impie adoratrice de Kali, une vision déformée de la déesse Durga, épouse de Shiva. Heureusement, tout cela est bien fini. Heureusement... car le Durga-Puja, la grande fête de la divinité, a lieu après-demain. Et... par Shiva, l'horreur serait totale si les Thugs étaient de retour. Tu as dû rêver, étranger. Les Thugs ont disparu à jamais... »

Avec un bruit mat, le crâne de l'hôte cogne la table, faisant trembler les deux bols d'argile. Un ronflement sonore s'échappe de sa bouche. Il est complètement ivre et vous ne pouvez plus rien tirer de lui. Alors que des dizaines de questions tourbillonnent encore dans votre tête, vous montez l'escalier pour aller vous coucher. **Rendez-vous au 376.**

Avançant au hasard dans les rues sales, vous désespérez de trouver un lit où dormir. Deux hommes apparaissent en face de vous, marchant de concert. Leur allure vous fait sourire. L'un, petit et gros, est enveloppé dans une ample toge grise et coiffé d'un turban d'où jaillit une plume écarlate. Son compagnon est grand et sec, avec un pagne orange pour unique vêtement et arbore un crâne ridiculement chauve. Dès qu'il vous aperçoit, le petit gros crie « Quinze-zéro ! » et tous deux éclatent d'un rire communicatif.

«Je suis à la recherche d'une auberge, leur expliquez-vous, Sauriez-vous où je puis en trouver une?» Mais vous n'avez pas fini votre question que vous vous trouvez irrémédiablement noyé dans une logorrhée interminable. Impossible de placer un mot alors qu'ils se reprennent l'un l'autre la parole avec un art consommé. Suivent pêle-mêle de nombreuses remarques concernant votre poids, Brahman, Vishnu et bien d'autres sujets. Ils pouffent à chaque phrase et ne vous prêtent plus aucune attention.

Alors que vous êtes prêt à abandonner, le silence s'abat brusquement sur votre petit groupe et l'individu replet vous observe d'un air grave. Il s'adresse enfin à vous: «Si j'ai bien compris, vous souhaitez savoir si l'un de nous deux est en mesure de vous indiquer le chemin d'une auberge?» Vous acquiescez d'un signe de tête. Le second reprend alors: «C'est bien ce que vous voulez savoir?» Vous répondez une fois encore par l'affirmative. Le petit gros continue: «Eh bien, dans ce cas, je pense que mon ami peut vous le dire !

- C'est vrai. Moi qui ai peu de cheveux et les pieds plats... D'ailleurs, pendant que j'y pense, saviez-vous que celui-là qui a les pieds plats est à pied d'œuvre pour les mettre dedans? Poil aux dents! Soyons sérieux: j'allais donc vous dire que je pouvais vous le dire...

- Voyez comme je vous avais bien jugé: vous pouvez dire à ce brave étranger le chemin d'une auberge !

- Oui, c'est exact: je peux le dire... »

Vous languissez atrocement. «C'est magnifique ! Il peut le dire ! Merci ! » Le petit homme grassouillet hurle de rire et entraîne son acolyte, vous laissant pantois et toujours aussi peu renseigné. Soudain, le chauve fait volte-face et accourt vers vous. Le remords peut-être ?

«Alors, cette auberge?

- Je vous l'ai dit, non? Je voulais simplement préciser que, dans le contexte très religieux de notre société, le vrai croyant est celui qui croit en ce qu'il croit et non à ce que les incroyants tentent de lui faire accroire.
» Et il rejoint à grandes enjambées son compagnon (**allez au [432](#)**)

195

Derrière vous, les murailles se perdent maintenant dans les nuages. Vous vous félicitez d'être parvenu à entrer dans le sanctuaire des adeptes de Kali, mais restez perplexe quant à la façon dont vous en sortirez. Le mouvement des parois de métal noir semble arrêté, comme si l'enchantement qui leur avait donné naissance avait atteint son terme. Le noir absolu s'est installé dans l'île, et vous devez vous diriger à l'aveuglette. Si vous possédez une cape d'obscurité et choisissez de l'utiliser, notez ce fait sur votre Guide de l'Aventure...

Une clameur lancée à l'unisson par mille voix exaltées vous annonce que la cérémonie a dû commencer. Vous accélérez encore l'allure vers le centre de l'île. C'est alors que vous remarquez l'intense faiblesse qui frappe vos membres: *votre Total de Force est diminué de moitié!* Les émanations maléfiques du rituel Thug, et la nature même de cette maudite obscurité, doivent saper ainsi la volonté de tous ceux qui luttent pour le bien ! Refoulant au plus profond de votre âme la haine qui vous envahit, vous réfléchissez une seconde.

Si vous possédez une potion de Superforce et désirez la boire, **allez au [173](#)**. Si vous possédez une potion de Nyctalope et désirez la boire, **allez au [41](#)**. Sinon, **allez au [288](#)**.

196

Le symbole gravé est en fait un enchevêtrement complexe de cercles et de triangles. Mais vous ne pouvez en déchiffrer le sens précis, car vous ignorez tous des arcanes de la science occulte. Si vous possédez deux parties d'un gros médaillon en or, **rendez-vous au [458](#)**. Si vous n'en avez récupéré qu'un fragment, voire même aucun, **allez au [406](#)**.

Vos rêveries sont brutalement interrompues par un inconnu qui déboule dans l'auberge, troublant la morne quiétude de l'endroit. Haletant, il trébuche et s'effondre à vos pieds. Il se relève en prenant appui sur votre sac. Craignant qu'il ne s'agisse d'un vulgaire voleur, vous l'observez attentivement, prêt à toute éventualité. L'homme, âgé, porte de longs cheveux crasseux inextricablement emmêlés, une barbe en broussaille et, sous un pan de sa tunique de lin en loques, on entrevoit une poitrine squelettique. Mais le regard d'acier qu'il décoche en vous dévisageant dénote une telle force morale que vos soupçons s'évanouissent sans tarder. Sans même prendre le temps de s'excuser, il se dirige prestement vers une tenture défraîchie couvrant le mur de gauche de la salle commune, la soulève et disparaît derrière. Soudain, trois hommes à l'allure peu engageante font irruption dans la taverne. Vifs et légers, entièrement vêtus de noir, ils fouillent la pièce des yeux avant de s'engouffrer à la suite du premier intrus. Quelques secondes plus tard, un atroce cri de douleur retentit, Comment réagissez-vous?

Vous restez assis sans vous inquiéter et réclamez votre repas (**rendez-vous au 131**) ?

Las d'attendre, vous quittez la taverne (**allez au 68**) ?

Vous suivez les trois personnages pour savoir de quoi il retourne (**rendez-vous au 423**).



197 Soudain, trois hommes à l'allure peu engageante font irruption dans la taverne.

Le combat vous a épuisé, mais vous restez pleinement conscient. Vous vous adossez à un mur de planches tout en reprenant votre souffle. Les habitants de ces lieux mettront certainement ce bruit sur le compte des Thugs et de leurs préparatifs. De toute façon, personne n'ose mettre le nez dehors. L'éclipse les terrifie tous !

Vous fouillez rapidement les cadavres des fanatiques : à part leurs vêtements noirs, ils n'ont chacun que des armes tranchantes et des garrots, ainsi qu'un anneau d'or orné d'une grosse pierre rouge sang au majeur de la main droite. Notez si vous vous en emparez, ainsi que si vous souhaitez vous déguiser en Thug, étant donné les circonstances.

Un brin de ménage à présent : vous jetez à l'eau les corps du monstre et de ses maîtres, essuyez de votre mieux les traces de sang et, décidant d'attendre un peu, choisissez un coin abrité des regards comme poste d'observation.

Au bout de quelques minutes, votre patience est récompensée. Deux Thugs font leur apparition et, après un instant d'hésitation, l'un prend la parole: «Assez attendu, il ne viendra plus d'autres frères, maintenant ! — Oui, allons rejoindre les autres, la cérémonie va bientôt commencer», acquiesce le second.

Il soulève une planche qui dissimulait un chemin secret entre les cahutes. Les deux fanatiques disparaissent. Vous patientez une minute, puis empruntez le même chemin. Le passage secret donne sur une échelle qui prend appui sur le sol boueux où sont plantés les pilotis. Vous la descendez et cherchez du regard vos deux Thugs. **Rendez-vous au [223](#).**

Vous bondissez sur votre sac, le saisissez par une sangle puis, d'un bond, vous élanchez par la fenêtre. Les persiennes ajourées volent en éclats sous la violence du choc. Alertés par tout ce vacarme et les hurlements soudains du chef de police, une multitude de gardes défoncent la porte et font irruption dans la pièce. Mais il est déjà trop tard ! **Rendez-vous au [228](#).**

200

Examinant rapidement le cadavre, vous ne découvrez avec dépit que trois pièces d'or et quelques mites au fond d'une bourse en piètre état. Un vulgaire morceau de toile dépasse de la ceinture de votre agresseur et vous ignorez son usage. Par contre, la chaînette dorée qu'il portait au cou vous semble plus intéressante. Soulevant sans ménagement la tête du mort, vous ôtez le collier afin de l'admirer rapidement. Le pendentif est formé d'un grossier anneau de cuivre dans lequel est enchâssée une figure en or de forme étrange. Vous présumez qu'il s'agit du fragment isolé d'un médaillon sans doute brisé. Mais le temps presse: vous aurez certainement l'occasion de réfléchir à ceci lorsque tout danger sera écarté. Fourrant machinalement la chaîne dans votre sac (ajoutez-la sur la liste de vos possessions) et ramassant votre maigre butin (ajoutez les trois pièces à votre total d'or), **rendez-vous au [26](#)**.

201

Vous relâchez brusquement votre prise sur la gorge du chef de police et le poussez violemment en avant. Il percute son bureau de plein fouet et tombe à terre au milieu de vos affaires et du Katar Sacré. Vous emparant de l'Œil Magique en un éclair, *vous vous rendez au [106](#)*.

202

De longues minutes passent. Vous faites les cent pas dans la cour de la demeure, impatient d'avoir des nouvelles d'Indranapurna. Alors que vous commencez sérieusement à craindre d'avoir été bien timoré en préconisant cette solution, la princesse Roxanne réapparaît entre deux colonnes et s'avance vers vous. Vous remarquez qu'elle tient un flacon de forme étrange. « Un messenger vient d'arriver du palais, vous dit-elle. Le conseiller spirituel a trouvé de vagues indications concernant un possible point de rendez-vous des Thugs dans la ville. Il est possible que les adorateurs de Kali se soient tous regroupés dans les bas quartiers infestés de parias.

« Mais en dépit de ces incertitudes, Indranapurna envoie une potion permettant de voir dans l'obscurité. Les Thugs sont nyctalopes; s'ils projettent réellement de réaliser leurs plans de destruction au cours de l'éclipse solaire, il vaut mieux pouvoir les combattre sur un pied d'égalité... »

Vous glissez dans votre sac la fiole que vous tend Roxanne (notez-la sur la liste de vos possessions). **Rendez-vous au [123](#)**.



202 Ils projettent réellement de réaliser leurs plans de destructions au cours de l'éclipse solaire...

Quoique ne connaissant rien de vous, votre bravoure exceptée, l'inconnue vous offre l'hospitalité. Tandis qu'elle se baigne et se parfume d'huiles exotiques pour effacer toute souillure de son corps, une servante oint vos blessures d'un baume de guérison (lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total de points de Vie; si vous possédez aussi une potion de soins et désirez l'utiliser, vous gagnez 3 points de Vie supplémentaires). Puis, tandis que vous vous restaurez d'un plat de mouton et de riz, votre hôtesse renvoie ses serviteurs et vous rejoint. Toute trace de l'incident est effacée de sa personne. La jeune femme est maintenant vêtue d'un sari jaune, une robe flottante qui couvre les épaules, serre étroitement la poitrine, laisse le ventre à nu et retombe jusqu'aux pieds. Sa chevelure de jais est striée de bourgeons de jasmin, une fleur d'acacia accrochée derrière l'oreille. A la lueur vacillante des lampes à huile qui éclairent la pièce, votre protégée resplendit comme une apparition céleste. Joignant les mains, elle les porte à la hauteur de ses lèvres en inclinant légèrement la tête, dans un geste de remerciement et d'estime. Sans vous laisser le temps de réagir, elle s'assied avec grâce sur des coussins moelleux en face de vous et engage la conversation.

« Mon nom est Roxanne, vous dit-elle de sa voix musicale. Soyez assuré d'une part de mon éternelle reconnaissance, mais aussi d'une récompense plus matérielle, car je suis la promise du prince Rhundi Bakshi, héritier du souverain de cette contrée, le maharadjah Rabindranath, et l'unique fille de son Premier ministre Moulouji...»

Allez au [14](#).

Un mouvement instinctif vous sauve la vie et la dague traîtresse vous effleure seulement l'épaule : vous perdez 2 points de Vie. Epée tirée, vous vous retournez, prêt à accueillir vos assaillants. Vous reconnaissez immédiatement deux des trois hommes à l'air louche qui obsédaient vos pensées. Leurs dagues brandies, ils se ruent sur vous. Vous esquissez un sourire blasé.

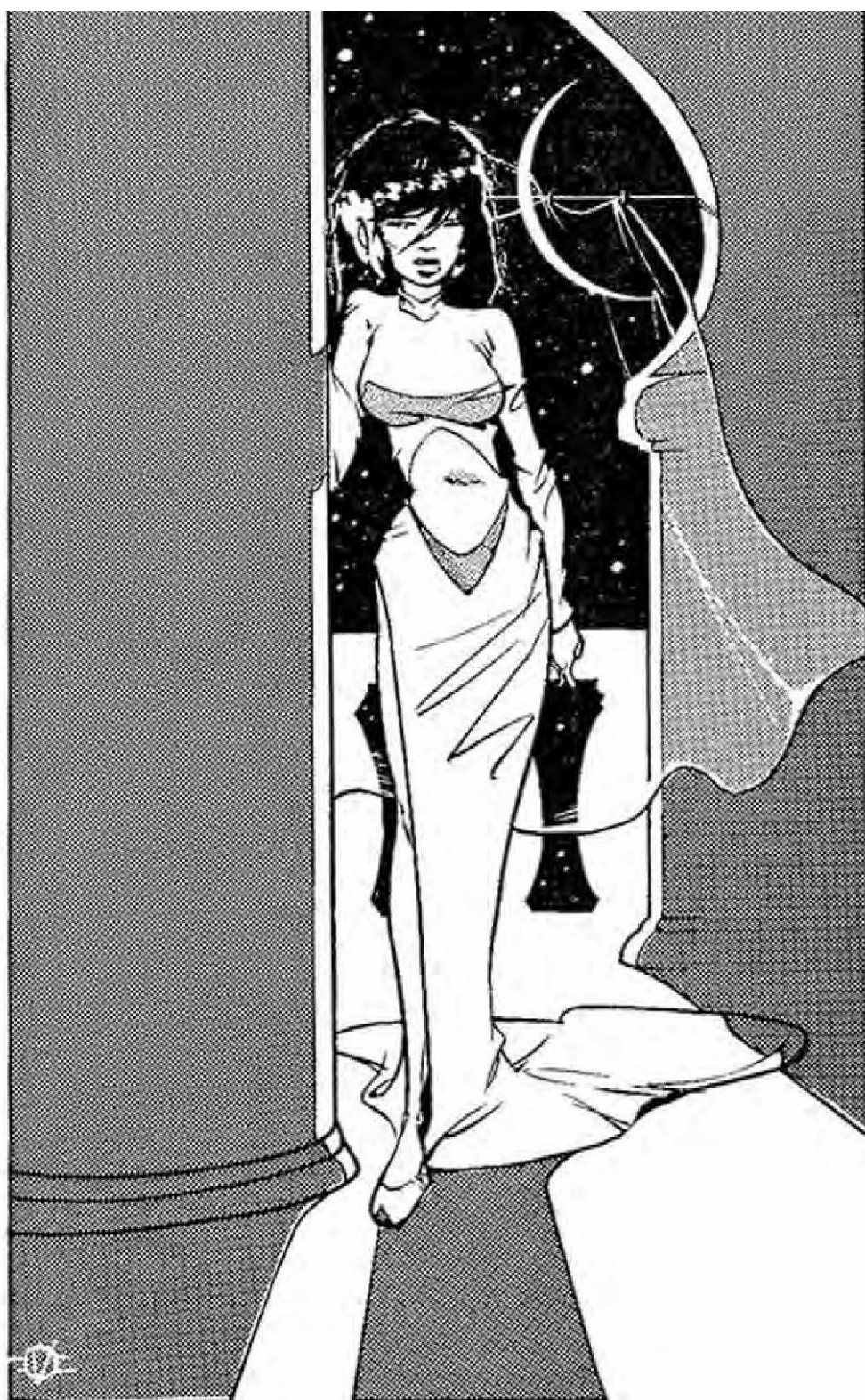
PREMIER ASSASSIN FORCE: 9 VIE: 11 DEUXIEME ASSASSIN FORCE: 10 VIE: 10
Si vous êtes vainqueur, ***allez au [91](#).***

Lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou 8, **allez au [251](#)**, Sinon, **rendez-vous au [199](#)**.

La princesse est intarissable et décrit avec passion sa vie quotidienne fastueuse et son opulence royale. Vous n'êtes pas surpris de découvrir une structure sociale ressemblant à celle de l'Angleterre, avec sa noblesse, ses prêtres brahmanes gardiens de la religion et de l'enseignement, ses paysans et marchands, puis ses ouvriers et serviteurs. Mais une partie de la population est exclue de ce système rigide de séparation en castes: les parias, relégués aux basses besognes, également qualifiés de hors-castes ou intouchables (car leur seul contact physique est source d'impureté selon les textes sacrés).

« Le principal problème, reprend Roxanne, réside dans la résurgence sporadique des Thugs et votre récit prouve qu'ils sont de retour, prêts à tout si j'en juge par leur acharnement à vouloir s'emparer du Katar Sacré... Mais je suis certaine que mon père parviendra à les mater à son tour. Depuis huit ans qu'il a accédé aux fonctions de Premier ministre grâce à mes fiançailles avec Rhundi Bakshi, il n'a cessé d'étudier cette secte abhorrée. Elle recrute la plupart, de ses membres parmi la masse grouillante des parias, arborant sur le front le troisième œil de Shiva et de son épouse et fanatisés à force de croire en un avenir illusoire. Mais son chef blasphémateur trompe les Thugs en leur faisant miroiter richesse et puissance. L'avènement de Kali la Noire ne ferait que répandre mort et destruction sur la Terre entière, y compris sur ceux qui furent assez aveugles pour précipiter sa venue. J'ai appris tout cela en étudiant dans le plus grand secret, mais avec la complicité d'Indranapurna, le conseiller spirituel du maharadjah. En effet, rares sont les gens qui s'avisent de donner de l'instruction à leurs filles ou leurs épouses. Je suis sûre qu'une telle injustice ne durera pas. Mais mes déboires doivent vous sembler de peu d'importance, étranger, face à l'ampleur de votre quête. Aussi ne vais-je pas vous empêcher plus longtemps de vous reposer. Une chambre a été préparée à votre intention. »

Allez au [150](#).



206 Vous écoutez le récit de la princesse, fasciné par sa beauté...

Désormais, la police vous recherche... Et vous possédez toujours ce Katar énigmatique qui attire les ennuis aussi sûrement que le miel les abeilles. Comment vous débarrasser définitivement de cette arme, afin de pouvoir prendre votre route en direction du Pays des Dragons?

La cacher là où vous vous trouvez? **Rendez-vous au [231](#)**.

La remettre à quelqu'un apte à décider de son usage: le gouverneur de Kasi (**allez au [100](#)**) ou le temple de Shiva (**rendez-vous au [437](#)**) ?



Bien que difficile, le saut vous paraît possible. Avant de le tenter, il faut vous alléger. Vous jetez d'abord votre sac de l'autre côté de la fosse, puis votre épée. Enfin vous reculez de quelques pas et, après une brève prière, vous vous élancez...

Lancez deux dés. Si vous obtenez 9 ou moins, **allez au [308](#)**. Si vous obtenez 10 ou davantage, **allez au [347](#)**.

209

A ces mots, le moine guetteur déguisé en statue saute de sa colonne pour atterrir devant vous. Cet adepte de Vishnu a visiblement perdu le contrôle de ses nerfs: « Katar Sacré ! Toi, tu es en possession de cette relique inestimable? Il faut immédiatement le remettre au Grand Prêtre Virasniya ! Vous crie-t-il, bouleversé. Suis-moi ! »

Les singes ont détalé, affolés par toute cette agitation. Vous regrettez presque leur babillage tranquille. Vous emboîtez le pas au moine et l'observez qui s'écorche les mains en écartant un buisson épineux. «Maudite entrée secrète! grogne-t-il. Par Vishnu, pourquoi toujours se compliquer l'existence ! »

Le tunnel s'enfonce sous les murailles du temple, éclairé par quelques torches charbonneuses, Après quelques dizaines de mètres ainsi parcourus, vous apercevez une porte de cuivre martelé. «Je n'ai pas le droit d'emprunter ce chemin, explique le guetteur. Seuls ceux que le grand prêtre Virasniya attend le peuvent. »

Sans hésiter, vous ouvrez la porte et la franchissez. Déjà votre guide s'éloigne à grandes enjambées. Devant vous s'étend un tunnel étroit qui oblique rapidement sur la gauche. La porte claque dans votre dos tandis que vous vous enfoncez dans l'ombre, **Allez au [348](#)**.

210

Miracle ! Au moment précis où vous alliez craquer et tenter le tout pour le tout, le serpent se désintéresse de vous. Sans doute lassé par l'impeccable contrôle de vos nerfs, il disparaît en rampant sous la porte. Une fois de plus, la mort vous a caressé le visage de ses doigts décharnés... Décidé à éviter semblable désagrément pour le reste de la nuit, vous éloignez votre natte de la fenêtre et installez votre sac contre la porte afin d'empêcher le cobra ou tout autre visiteur indésirable de troubler votre repos. **Rendez-vous au [32](#)**.

211

Vous souriez et avancez d'un pas franc, sans plus vous inquiéter. Cela vous occasionne une désagréable surprise quand vous constatez que cette fois quelqu'un s'est montré plus malin que vous. Avant de vous écraser au fond de ce puits bien réel, vous aurez le temps de maudire les adeptes de Vishnu et leur usage pervers des illusions.

212

L'homme halète clans le noir, cloué au sol par la pointe de votre lame. Il n'ose bouger, vous suppliant de ne pas l'achever. Désirez-vous rallumer votre bougie et tirer cette affaire au clair (**allez au 299**) ou bien entamer votre interrogatoire dans les ténèbres (**rendez-vous au 233**)?

213

Vous confiez le médaillon endommagé à Gundrahna qui se relève et renvoie ses deux compagnons, leur ordonnant de s'occuper des affaires du temple (rayez le bijou de la liste de vos possessions), «Je suis le seul à connaître les passages permettant d'accéder à la crypte secrète où sont entreposés les textes anciens, explique le vieillard. Certains de ces parchemins remontent au lendemain de la création du monde et il serait dangereux qu'un tel savoir puisse être révélé à des personnes indignes de lui... Attends-moi ici. Je ne serai pas long ! »

Gundrahna disparaît par la porte du fond et vous vous retrouvez seul au milieu de ces impressionnantes statues. L'une d'elles vous intrigue particulièrement. Il s'agit d'un être ventripotent, à tête d'éléphant et muni de quatre bras. Vous êtes face à une effigie de Ganesha, fils de Shiva et Durga qui le façonna en mélangeant la rosée de son corps avec de la poussière, un dieu populaire qui aime les humains et s'en fait aimer. Guide des entreprises littéraires, il procure la richesse et permet de surmonter tous les obstacles. Mais vos réflexions sur le panthéon hindou sont interrompues par un grincement derrière vous. Il ne s'agit que de Pundipani qui a entrebâillé la lourde porte par laquelle vous êtes entré. Remarquant que vous vous trouvez toujours là, il trotte jusqu'à une large tenture qui encadre la porte et glisse un bras derrière le pan de tissu. **Allez au 277.**

214

L'importance de ces baies que vous avez consommées sans connaître leur nature vous apparaît à présent : elles renforcent la puissance de l'esprit. Votre résistance mentale accrue vous rend insensible aux effets psychiques destructeurs de la drogue toxique que vous venez d'avaler ! **Rendez-vous au [139](#).**

215

Vous disparaissiez dans une grande gerbe d'éclaboussures, mais ne restez que quelques secondes sous l'eau. Émergeant à nouveau, vous nagez lentement jusqu'à la berge boueuse du fleuve. Adossé à un pilotis, vous examinez les environs. **Allez au [223](#).**

216

Sans hésitation, vous braquez l'Œil Magique d'Antarsis sur la créature démoniaque. Une lueur d'un vert de glace en émane, qui va envelopper l'Asoura pour un bref instant. Le monstre se tord de douleur, et vous le devinez bien affaibli. Mais l'Œil ne vous sert plus à rien désormais, et vous dégainez votre épée pour combattre.

Démon Asoura force: 14 vie: 16

Si vous remportez la victoire, **allez au [250](#).**

217

L'arme au clair, vous chargez la créature aux abois.

RAKCHASA FORCE: 10 VIE: 8

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, **allez au [275](#).**

L'hôte vous supplie de parler moins fort car ses oreilles sont particulièrement sensibles ce matin. « Dis-moi, aubergiste, le hasard a voulu que je rentre en possession de cette arme étrange, et dont je ne sais que faire. Que me conseilles-tu ? »

Saisissant l'objet que vous lui tendez, il le tourne et le retourne entre ses doigts avec admiration. « C'est là un bien bel objet, étranger, qui vaut au moins dix fois son poids en or. Du travail sans nul doute antérieur à la grande invasion venue du nord, loin dans la nuit des temps. Si tu cherches à le vendre, je suis sûr que tu trouveras preneur dans le Quartier des Affaires. Mais... attends un peu! Il est également possible que ce soit une relique oubliée, utile à quelque pratique religieuse. Dans ce cas, je connais un guru très savant qui pourra sans doute te renseigner à ce sujet. Godbolé habite non loin d'ici et ne refuse jamais d'aider ceux qui le lui demandent. Méfie-toi cependant d'un détail : dès qu'il pleut, il devient fou et étrangle toute personne passant à sa portée. Cette malédiction peu commune ne gêne personne à Kasi et seuls des voyageurs ignorants en sont victimes. Mais te voilà prévenu, rien ne peut t'arriver... Bonne journée, noble visiteur. Et, je t'en prie, ne claque pas la porte en sortant. »

Que faire? Désirez-vous obtenir des renseignements sur cette arme mystérieuse (**allez au 417**) ou bien vous en débarrasser, acheter un cheval et quitter au plus vite cette cité (**rendez-vous au 373**) ?

Les pierres arrachées à la chaussée vous atteignent de toutes parts, lancées avec force par la foule indignée et décidée à vous châtier sur-le-champ. Vous vous précipitez tête baissée dans le labyrinthe des ruelles tortueuses, zigzaguant entre les passants, poursuivi par les hurlements de la plèbe en furie. Les projectiles divers qui continuent de vous atteindre vous font perdre 3 points de Vie. Soudain, la chance vous sourit. Vous dissimulant dans un renforcement étroit entre deux maisons basses, vous échappez de justesse à la vindicte populaire. La masse qui vous harcelait passe à deux pas de vous sans vous remarquer. Vous attendez de longues minutes. Puis, le calme paraissant revenu dans le quartier, vous vous décidez à quitter votre cachette (**allez au 231**).

Délaçant le cordon de votre bourse, vous contemplez vos richesses. Selon l'importance de votre fortune (et étant donné votre gratitude envers le fakir), vous pensez que lui offrir le quart de vos ressources ne serait que juste récompense (vous devez donner au minimum une pièce d'or; arrondissez à l'entier inférieur si votre total d'or n'est pas multiple de quatre). Il vous remercie de vos largesses avant de déclarer qu'il doit retourner dans sa chambre pour méditer. Il disparaît aussi silencieusement qu'il était apparu. Vous décidez aussitôt d'aider le destin, pour ne plus être dérangé dans votre sommeil. Éloignant votre natte de la fenêtre, vous bloquez la porte avec votre sac afin d'empêcher une nouvelle visite désagréable. **Rendez-vous au [320](#).**

Le garde vous escorte jusqu'aux salons de réception du palais. Vous traversez plusieurs salles d'apparat aux magnifiques décorations, pour enfin parvenir à une salle de travail. Le garde se fait annoncer par un serviteur, et vous attendez la venue du Premier ministre.

Enfin, vous entendez celui-ci qui ordonne de vous faire entrer. Le dignitaire est en costume d'apparat: une splendide tunique verte brodée de perles fines, un long turban vert d'eau assorti qui lui recouvre majestueusement la tête, le cou et les épaules, rehaussé d'une splendide aigrette bleutée.

« Bienvenue au palais, étranger, déclare-t-il. Je suis le Premier ministre Moulouji. »

Ainsi il s'agit là du père du Roxanne. Vous reconnaissez maintenant sur son visage la noblesse du front, les traits délicats de sa fille. Il reprend :

« Ces gardes m'ont averti de ton importante visite. Pardonne-moi de ne pas t'avoir reçu plus tôt. Je préparais l'audience publique qui aura lieu dans deux heures en présence de notre vénéré maharadjah. Je sais que tu as hâte de me confier... certaines choses. Parle, je t'en conjure: es-tu rentré en possession du Katar Sacré? »

Vous acquiescez.

«Alors, sourit le Premier ministre. Il ne te reste qu'à mettre un point final à ta mission, parfaitement exécutée d'ailleurs ! Confie-le-moi pour que je le remette au maharadjah dès son arrivée... »

Vous acceptez de bon cœur de lui remettre le Katar? **Allez au [134](#)**.

Vous refusez tout net de le donner à tout autre que le maharadjah en personne? **Allez au [103](#)**.

222

Vous écarquillez soudain les yeux en reconnaissant le fakir de l'auberge ! Quelle aubaine ! Cachant votre satisfaction, vous passez près de lui en silence.

«Ne t'inquiète pas, ami, chuchote le fakir. Tout se passera bien. »

Rassuré, vous vous installez dans le panier en repliant vos membres. On en verrouille le couvercle au-dessus de vous. Un peu inquiet malgré tout, vous regardez les lames qui traversent le panier. Comme une toile d'araignée qui se tisserait autour de vous sans vous toucher, les douze lames s'enchevêtrent sans même vous égratigner. Vous ressortez du panier indemne, ayant triomphé de l'épreuve grâce à votre sauveur inattendu.

Rendez-vous au [401](#).

223

Un peu plus loin sur la berge, sous le couvert de la cité sur pilotis, vous apercevez enfin un petit embarcadère, frêle ponton de bois qui fend les Ilots. Une certaine agitation y règne. Des barques guidées par un seul Thug approchent du ponton et plusieurs fanatiques vêtus de noir grimpent à bord de chacune d'elles. Elles se dirigent vers une des petites îles qui parsèment le Gange à quelque distance du rivage, certaines accostant au sud de l'île et d'autres à l'ouest. L'éclipse cache à présent le soleil aux trois quarts. Le point culminant de la cérémonie maléfique approche ! Vous devez absolument gagner l'île où se massent les Thugs, c'est certainement là qu'ils exercent leur abominable culte. Vous devinez que le Katar Sacré jouera un rôle capital dans ce rituel maudit.

Etes-vous déguisé en adepte de Kali ? Si oui, **allez au [185](#)**. Sinon, **allez au [227](#)**.

224

Une grimace parcourt votre visage tandis que vous entrez dans le panier pour y subir l'épreuve des sabres. Le personnage squelettique chargé d'exécuter le rituel s'approche, le couvercle se referme, vous entendez qu'on le verrouille. Vous serrez les dents et lancez deux dés. Le chiffre obtenu est celui des lames qui vous transpercent. Chacune de ces lames vous coûte 2 points de Vie ! Si vous survivez à ces blessures, **rendez-vous au [401](#)**.

225

Un tigre s'apprête à bondir sur vous. Jaillissant de l'Œil Magique, le faisceau éblouissant décapite le fauve (vous ne pouvez plus utiliser l'Œil Magique jusqu'au terme de cette aventure). Le corps sans tête du tigre s'affaisse sur la paille sale, secoué d'ultimes convulsions. Prêt à tout, vous dégainez votre épée. **Rendez-vous au [86](#)**.

226

Risquant le tout pour le tout, vous vous précipitez sur cette arme étrange qui déchaîne les passions les plus extrêmes. Puis, les yeux toujours rivés sur le chef de police, vous récupérez votre sac en l'attrapant par une sangle... avant de vous élancer, vif comme l'éclair, par la fenêtre. Les persiennes ajourées volent en éclats sous le choc. Alertés par tout ce vacarme et les hurlements soudains du fonctionnaire, une multitude de gardes défoncent la porte et font irruption dans la pièce. Mais il est déjà trop tard ! Vous êtes hors d'atteinte, courant à perdre haleine dans les rues poussiéreuses, zigzaguant entre les passants ébahis. Après vous être assuré que personne n'est à vos trousses, vous vous dissimulez dans un renforcement entre deux maisons basses. Vous êtes encore en vie... **Allez au [207](#)**.

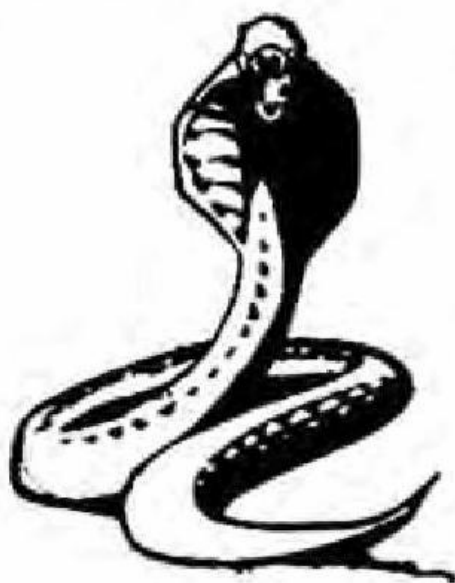
227

Vous vous rendez compte qu'essayer d'atteindre l'île sans déguisement serait pure folie ! Vous avez vu que les fidèles montraient l'anneau à la pierre rouge aux passeurs avant de s'embarquer pour l'île. Pour pouvoir franchir ce difficile obstacle, il faut vous en procurer un, ou bien... Une idée audacieuse vous traverse l'esprit. Vous avisez une barque qui

approche de votre côté. Par chance, son itinéraire la conduit tout près de votre point d'observation.

Vous vous immergez et nagez sous l'eau jusqu'à la barque. Restant du côté opposé à l'embarcadère, vous sortez de l'eau, agrippez le cou du passeur et le tordez. Ses vertèbres craquent sinistrement : il est mort. Vous grimpez à bord aussi discrètement que possible tout en maintenant le cadavre en place. Très vite, profitant de l'état d'hébétude totale des fanatiques qui attendent d'être emmenés vers l'île, vous endossez ses frusques noires. Puis vous jetez son corps inerte à l'eau.

Quelques mètres seulement vous séparent du ponton, personne ne vous a prêté attention. Vous baissez la tête et rangez la barque le long du ponton de bois. Deux adorateurs du Mal montent à bord, semblant ne rien remarquer. Vous éloignez la barque du rivage. Une fois franchie la moitié de la distance qui vous sépare de l'île, vous estimez que le moment propice est arrivé. Vos passagers sont dans un état d'hébétude complet, assommés par le narcotique dont les Thugs doivent s'enivrer avant leurs rituels sanguinaires. Vous vous dressez comme un lion qui bondit, catapultez les deux fidèles à la balle. Étourdis, ils coulent à pic... « Deux assassins de moins sur cette terre ! » pensez-vous en prenant en main les rames. Il faut maintenant diriger la barque vers l'île. Mais choisirez-vous d'accoster sur la face cachée de l'île à l'ouest (**allez au 51**), ou du côté visible du rivage, au sud (**allez au 266**)?



Vous êtes hors d'atteinte, courant à perdre haleine dans les rues poussiéreuses, zigzaguant entre les passants ébahis. Non sans vous être assuré que personne n'est à vos trousses, vous vous terrez dans un renfoncement entre deux maisons basses. A l'abri de tous les regards, vous reprenez votre souffle et faites le point de la situation. Certes, la police va vous rechercher, mais vous êtes toujours en vie et enfin débarrassé de ce Katar qui ne vous a valu que déboires et danger. Le plus sage est donc d'acheter une monture et quitter sans tarder cette contrée inhospitalière pour le Pays des Dragons...

Après avoir patienté quelques heures, le temps de vous faire un peu oublier, vous sortez prudemment de votre cachette. L'ambiance a changé, pas seulement à cause de l'heure tardive. Les rues sont maintenant désertes et vos sens aguerris vous avertissent de la présence d'hommes, silencieux et invisibles dans l'ombre des façades, et qui marchent tous dans la même direction, celle de la prison. Allez-vous poursuivre votre idée première, quitter cette ville (**rendez-vous au [231](#)**), ou bien essayer de comprendre ce qui se trame de l'autre côté de la rue (**allez au [11](#)**)?

Votre interlocuteur ne voit aucune objection à exaucer votre souhait. « Fort bien ! Je doute qu'il soit de bonne humeur d'avoir été ainsi tiré du lit au beau milieu de la nuit. Mais si c'est la seule solution... Confie-moi alors tes armes et je t'emmènerai au poste de police. Considère-toi comme étant mon prisonnier jusque-là. »

Si vous acceptez ses conditions, **allez au [359](#)**. Si, au contraire, vous refusez d'abandonner votre épée, **rendez-vous au [446](#)**.

230

Dans l'affolement, vous avez mal ajusté votre tir. Le rayon qu'émet l'Œil Magique ne fait que roussir les moustaches du tigre. La créature se reçoit simplement sur le sol et, avant même que vous ayez le réflexe de dégainer votre épée, bondit à nouveau sur vous. Mais cette fois-ci, le Rakchasa ne manque pas sa cible et vous renverse brutalement. Ses griffes vous lacèrent la poitrine ; vous sentez son haleine chaude et fétide vous caresser le cou. Vous perdez *deux* assauts avant d'être à même de combattre. **Rendez-vous au 273.**

231

Un mouvement suspect derrière vous attire soudain votre attention. Vous vous retournez sur-le-champ, mais vous avez été pris de court. Un Thug, une tache rouge entre les sourcils, une dague entre les dents, vient de se laisser tomber d'un toit. Il agrippe le manche de son arme et, sans vous laisser la moindre chance d'esquiver son attaque, vous transperce le cœur d'une estocade foudroyante. Sans rien comprendre à ce qui vous arrive, vous expirez le nez dans la poussière, perdu dans l'espace et le temps...

232

Satisfait d'avoir conclu l'affaire, le négociant vous donne une bourse de peau contenant la somme convenue en échange du Katar. Vous vous êtes finalement débarrassé de cette arme encombrante et vous voilà prêt à reprendre votre périple. La lumière éclatante de l'après-midi s'est graduellement atténuée à l'approche du soir et vous réalisez qu'il vous faut acheter un cheval sans perdre de temps si vous voulez quitter Kasi avant la nuit. Nombre d'échoppes commencent à fermer et le Quartier des Affaires se vide progressivement. Vous vous engagez dans une ruelle quasi déserte. Soudain, au détour d'une boutique déjà close, un inconnu vous attaque par surprise. Il se rue sur vous en faisant de dangereux moulinets avec un large cimeterre et en hurlant: «Tu mérites la mort, vil suppôt des Thugs ! Tu paieras le vol du Katar Sacré de ta vie, tout comme le complice à qui tu viens de confier l'arme divine. » Vous avez la

présence d'esprit de dégainer aussitôt votre épée et de parer son assaut. " Les adeptes de Kali ne laissent aucune trace de leurs actes : ton acolyte a d'ores et déjà été assassiné par un adorateur du Mal ! Apprête- toi à connaître le même sort... de ma main ! Je vais te châtier pour ton impardonnable sacrilège. Que Shiva guide mon bras ! » Que se passe- t-il encore? Quoi qu'il en soit, vous devez combattre.

ADEPTE DE SHIVA FORCE: 8 VIE: 10

Si vous êtes victorieux, **allez au [262](#)**.

233

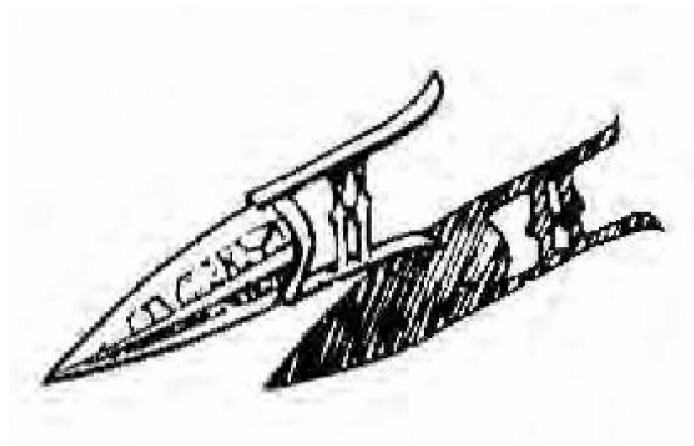
Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 3, **allez au [387](#)** ; 2 ou 5, *rendez- vous au 186* ; 4 ou 6, **allez au [6](#)**.

234

Pundipani se dirige droit vers la sortie du temple de Shiva. Tout ceci vous paraît extrêmement suspect mais, craignant de vous tromper sur ses intentions, vous continuez votre filature discrète à moins de dix mètres de distance. Vous voyez Pundipani quitter le sanctuaire, le poing toujours crispé sur son mystérieux paquet. Vos soupçons s'aggravent lorsque vous constatez qu'il se dirige vers la partie de l'esplanade plongée dans l'ombre, longeant les murs des maisons comme pour passer inaperçu. Tout à coup, vous vous figez net ! Une silhouette furtive arrive à la rencontre du fidèle qui lui remet aussitôt son colis. Le nouvel arrivant écarte les pans de toile pour en vérifier le contenu. Aucun doute n'est plus permis ! Malgré la faible luminosité, vous ne pouvez manquer d'identifier le Katar Sacré constellé de bijoux ! Pundipani est un traître ! Il a trompé le Grand Prêtre de Shiva et s'apprête à remettre l'arme sacrée à un Thug, un de ces sinistres adorateurs du Mal ! Vous devez l'en empêcher. Quelle arme désirez-vous utiliser?

Votre épée? **Allez au [388](#)**.

L'Œil Magique? **Rendez-vous au [247](#)**.



235

Les deux tigres se jettent simultanément sur le cadavre encore chaud de leur semblable, que vous venez d'occire, et le dévorent à pleines dents. Ils ont complètement oublié votre présence, trop contents d'avoir enfin trouvé de quoi se restaurer. Malgré tout sur vos gardes, vous cherchez un moyen de quitter ce cachot humide sans troubler le repas des fauves. **Allez au [353](#).**

236

Vos précautions n'ont pas été vaines ! Nul n'a aperçu votre manège, et vous passez sans encombre cet obstacle. Pressant le pas, vous marchez vers le centre de l'île. **Allez au [195](#).**

237

Le tigre survivant, dérangé par tant de bruit, relève un instant la tête pour vous contempler de ses yeux jaunes luminescents. Vous regardant sans doute comme impropre à la consommation, il retourne à son activité première. Malgré tout sur vos gardes, vous cherchez un moyen de vous évader de ce cachot humide sans troubler le fauve. **Rendez-vous au [353](#).**

238

Vous n'êtes guère en état de discuter avec les forces de l'ordre. Pour une fois, pensez-vous, soyons raisonnable et vive la fuite! Vous bondissez jusqu'à la fenêtre voisine et passez à travers, vous couvrant le visage avec les bras. Derrière vous, les gardes profèrent des imprécations affolées. L'atterrissage n'a rien d'agréable: vous tombez juste sur le dos d'une vache sacrée qui s'était paisiblement allongée sous la fenêtre. Vous n'ignorez pas que cet animal est révééré de tous en Inde.

Du moins vous voilà en possession d'un moyen de locomotion original ! Vous agrippez fermement les cornes du bovidé qui a démarré en trombe. **Allez au [385](#).**

239

Interrompant de manière imprudente le combat, vous vous engouffrez dans la venelle. Malheureusement, les réflexes de votre adversaire survivant égalent les vôtres. Il vous saute sur le dos et vous étrangle avec une cordelette huilée. Vous perciez 2 points de Vie et sentez la mort s'insinuer en vous. Tout devient noir. Si vous êtes encore en vie après ce coup du sort, vous vous réveillez face contre terre dans cette ruelle jonchée d'ordures. Les Thugs vous ont laissé pour mort : c'était compter sans votre étonnante résistance physique. Tout endolori, vous vous relevez. Si vous possédez encore votre sac, vous constatez avec un vif déplaisir la perte de trois objets parmi vos possessions (déterminez vous-même ceux qui manquent).

Le soir tombe et la nuit s'annonce pour le moins sinistre. Très abattu, vous décidez qu'un verre d'alcool vous fera le plus grand bien. A pas hésitants, vous marchez jusqu'à la taverne la plus proche, dans l'espoir d'y trouver enfin le repos, agrémenté d'un remontant tonique. **Rendez-vous au [78](#).**

240

Comble de malchance, le chef de police a anticipé votre geste. Au moment où vos doigts vont se refermer sur la poignée de l'arme arrachée aux mystères de Gizeh, il se saisit de l'Œil Magique et le brandit, comme une massue, Seule la qualité de vos réflexes peut vous sauver ! Vous devez tenter de récupérer votre épée et engager le combat. Lancez deux dés. Si votre résultat est égal à 2, 3 ou 4, **allez au [251](#)**. S'il est supérieur, **rendez-vous au [187](#)**.

241

Un peu plus loin dans la ruelle, l'échoppe d'un armurier attire votre attention. Des armes de toute beauté y sont offertes à la convoitise des passants. Tandis que vous admirez avec l'œil du connaisseur l'impeccable facture d'un cimeterre, le marchand s'approche de vous dans l'espoir de réaliser une vente intéressante. Fort déçu de votre refus de lui acheter quoi que ce soit, il condescend néanmoins à examiner ce que vous lui proposez. «C'est un Katar fort agréable à contempler que tu me montres, l'ami. Mais vois comme toutes ces pierreries rendent son emploi incommode, Quelqu'un qui aurait à utiliser cette arme risquerait fort de se blesser en l'empoignant précipitamment... Quel dommage, car le marché des Katars d'apparat est loin de battre son plein en ce moment ! Pour t'être agréable, je t'offre 50 pièces d'or pour cette arme. Tope là?» Vous comprenez qu'il est inutile de discuter le prix, même si vous imaginiez en tirer plus. Un poignard si ouvragé vaudrait au moins cent fois cette somme dans l'Angleterre de votre jeunesse. Mais vous pouvez difficilement user de cet argument pour inciter le marchand à augmenter son offre.

Si vous décidez d'accepter sa proposition, **allez au [232](#)**. Si vous préférez essayer de trouver un acheteur plus généreux, **rendez-vous au [447](#)**.

242

« Alors tu ne peux pénétrer dans cette pièce et voir le chef de police, voyageur! Les ordres sont formels!» reprend le garde. Allez-vous finalement vous soumettre à cette curieuse exigence (**rendez-vous au [155](#)**) ou quitter ce poste de police et chercher un autre moyen de vous débarrasser du Katar (**allez au [176](#)**) ?

La bague que vous a offerte Gundrahna aurait en d'autres circonstances suffi à garantir votre bonne foi. Mais devant la gravité de la situation, vous êtes conduit sous bonne escorte jusqu'aux appartements privés du Grand Prêtre. Le vieillard, inquiet de l'absence de Manipushpaka et du Katar Sacré, ne peut réfréner sa joie en apprenant que vous avez empêché Pundipani de dérober l'arme pour la remettre aux Thugs. Gundrahna renvoie aussitôt ses disciples et le capitaine des gardes suivi de ses hommes, leur enjoignant de traquer les adorateurs de Kali certainement tapis aux abords du temple. Vous êtes lavé de tout soupçon ! Pour éviter le renouvellement de semblable félonie, vous suggérez au Grand Prêtre de déposer vous-même le Katar dans l'endroit du bâtiment où il doit reposer. « Cela est malheureusement impossible, répond le vieil homme. Ne croyant pas à la toute-puissance de Shiva, tu ne peux pénétrer dans le sanctuaire divin. En revanche, tu peux accompagner le porteur de l'arme sacrée jusqu'au seuil sans attirer le courroux du dieu. » Cette solution vous paraissant malgré tout plus sage que de ne rien faire, vous suivez comme son ombre celui que Gundrahna a désigné pour porter le Katar en lieu sûr, scrutant tous les coins sombres dans l'enfilade interminable de couloirs et d'escaliers. Votre parcours s'achève devant une porte que vous ne devez pas franchir et vous vous dirigez prestement vers la sortie du temple.

Alors que vous traversez la grande cour intérieure juste avant le porche, des cris affolés vous alertent à nouveau, " Le Katar ! Arrêtez- le ! » De l'autre côté de la cour, vous distinguez une silhouette noire, poursuivie par un groupe de disciples de Shiva à demi nus, munis d'arcs et qui cherchent en vain à rattraper le fuyard. Arrivé au pied d'un des hauts murs qui entourent le temple, celui-ci escalade sous une volée de flèches la paroi de grosses briques avant de redescendre indemne de l'autre côté. L'audace des Thugs ne connaît aucune limite ! Un adorateur du Mal est parvenu à s'introduire clans le temple et à subtiliser le Katar Sacré ! Tous vos efforts ont été inutiles ! Mais nul ne pourra dire que vous baissez les bras. Vous vous élancez sous le porche principal, débouchant sur la place juste à temps pour apercevoir le Thug qui disparaît dans l'ombre d'une rue étroite. Sans ralentir votre course, vous traversez l'esplanade à sa poursuite ! **Allez au [360](#).**

244

Vous vous éveillez frais et dispos en dépit de l'excitation de la nuit précédente (vous gagnez 2 points de Vie pour votre repas revigorant et l'autre pour votre court sommeil réparateur). Descendant de votre chambre, vous trouvez l'aubergiste triste et fatigué. Aurait-il eu maille à partir avec la police à cause du cobra dont vous vous êtes si cavalièrement débarrassé? Mais vous comprenez bien vite qu'il souffre en fait de ses excès de boisson de la veille. Si vous désirez lui demander conseil au sujet de votre découverte, **allez au [218](#)**. Sinon, **rendez-vous au [17](#)**.

245

Vous entendez distinctement le grattement d'un objet métallique que l'on glisse entre le battant et le chambranle. De l'extérieur, quelqu'un soulève le loquet et pousse la porte en silence. Vous devinez la présence de deux individus approchant précautionneusement de votre couche. Telle une araignée douée d'une volonté autonome, votre main droite court sur le parquet pour se refermer sur le pommeau de votre épée. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, **rendez-vous au [85](#)**. Sinon, **allez au [120](#)**.

246

« Alors reçois mes plus humbles excuses. Dans notre hâte, nous nous sommes trompés de chambre et le malheur a voulu que tu sois l'infortunée victime de notre regrettable erreur, Mon compagnon est mort par notre faute, mais tu as eu la chance de ne pas avoir été grièvement blessé. Comment les dieux nous accorderont-ils le pardon? Comment te dédommager de ces graves inconvénients? Viens avec moi au temple et je suis sûr que le chef de notre congrégation saura t'aider à découvrir ce que tu désires plus que tout au monde.

Il vous est déjà arrivé de vous trouver vous-même dans de semblables situations et vous comprenez le désarroi de cet homme désireux de vous prouver sa bonne foi. Acceptez-vous sans retenue de le suivre jusqu'à son lieu de culte (**allez au [39](#)**) ou bien préférez-vous voir à quoi ressemble cet individu avant de prendre une décision définitive (**rendez-vous au [299](#)**) ?

Pundipani s'écroule à terre, foudroyé par le pouvoir fulgurant de l'Œil (vous ne pouvez plus vous en servir jusqu'à la fin de cette aventure). Vous foncez aussitôt sur le Thug, l'épée au clair. Malheureusement, l'adorateur de Kali ne semble nullement handicapé par l'obscurité et anticipe votre réaction. Il s'enfuit à toutes jambes, emportant le Katar!

Rendez-vous au [360](#).

« Demande-moi ce que tu désires savoir, voyageur, et tu auras réponse à tes questions. (Le devin fait des grands gestes pour donner plus de poids à ses paroles.) En échange de 2 pièces d'or ou d'une portion de nourriture, je peux te faire revivre le passé, t'éclairer le présent ou te dévoiler l'avenir. Tes désirs seront satisfaits, étranger. Choisis: veux-tu que j'examine les paumes de tes mains, les trous faits par les souris dans tes vêtements, tes excréments ou encore que j'interprète tes songes ou les signes célestes? » Décidez vous-même de la technique la plus appropriée et payez le diseur de bonne aventure (ne manquez pas de retirer cette somme de vos possessions). Maintenant, allez-vous demander à connaître:

Le passé? **Rendez-vous au [174](#).**

Le présent? **Allez au [418](#).**

Le futur? **Rendez-vous au [88](#).**

Que pensez-vous donner au fakir qui vient de vous sauver la vie: une ration de nourriture, une amulette contre la vermine, de la poudre à éternuer, un parchemin de sort de protection contre les palmipèdes ou encore toute autre chose que vous avez pu découvrir dans la fantasque cité de Babylone ?

Mais en ouvrant votre sac, vous avez la surprise d'y découvrir un objet dont vous ignorez la provenance (si votre sac était déjà plein au début de cette aventure, un de vos objets a disparu: choisissez-le au hasard et

rayez-le de la liste de vos possessions). L'étonnement le plus complet se lit sur votre visage car si l'on a souvent tenté de vous dévaliser, nu! Jusqu'ici ne vous avait fait de présent à votre insu. Saisissant la forme oblongue enveloppée de tissu, vous la déballez... et découvrez une arme tranchante de forme inconnue. La lame, aussi noire que la nuit, est effilée et plate. La poignée, perpendiculaire, se tient poing fermé et deux bandes de métal prolongent la garde pour protéger l'avant-bras. Entre des mains expertes, l'arme acquiert une efficacité mortelle. Et pour parachever le tout, elle est artistement ciselée et incrustée de rubis, topazes et opales brillant de mille feux. Vous demeurez un instant éberlué. Mais le fakir n'a pas plus tôt posé le regard sur votre étrange trouvaille qu'il se plaque contre le mur en poussant des glapissements horribles : « Le Katar Sacré ! Comment est-il en ta possession ? Sacrilège! Le Katar Sacré... Débarrasse-t'en avant que les Thugs ne te tuent ! Suis mon conseil, car ta vie est gravement menacée ! » Votre sauveur s'enfuit, terrorisé et court se barricader dans sa chambre. Surpris par cette réaction, vous pensez néanmoins qu'il est grand temps de vous reposer. La journée de demain s'annonce délicate et mouvementée. **Allez au [244](#).**

250

Le ciel semble se déchirer quand vous portez un ultime coup d'estoc au démon cauchemardesque. Sa tête se déforme en d'insupportables convulsions. Une forme éthérée, blanche et spectrale, jaillit de ses orbites, et file vers la nuée en un terrible éclair. Un son assourdissant vous fait porter les mains à vos oreilles, Mais vos tympanes sont indemnes et, une seconde plus tard, il ne demeure plus du démon qu'une masse noirâtre ayant vaguement forme humaine: les restes de l'infortuné maharadjah.

Roxanne accourt en pleurant et vous saute au cou, La tristesse du moment est grande, mais vous pouvez vous féliciter d'avoir sauvé le monde une fois de plus en anéantissant les adorateurs du Mal.

Avez-vous reconstitué le médaillon arraché par fragments aux lieutenants du Grand Prêtre ? Si oui, **allez au [253](#)**. Sinon, **allez au [10](#)**.

251

Malheureusement, la chance refuse de vous sourire plus avant aujourd'hui. Alertés par tout ce remue-ménage, une multitude de gardes font irruption dans la pièce et se précipitent au secours du chef de police. Armés de leurs longues lances, ils vous désarment sans aucune difficulté, et vous neutralisent tandis que leur supérieur se remet de ses émotions. Le Katar Sacré gît sur le sol, plus personne n'y prête attention. Mais cela vous importe peu car votre quête s'achève ici. Serez-vous écartelé, pendu ou bien condamné à la prison à perpétuité ? Vous l'ignorez encore pour l'instant. Mais vous pouvez compter sur l'acharnement frénétique du chef de police à vous torturer durant les prochaines heures, afin de vous arracher des révélations que vous êtes bien incapable de faire... Vous avez échoué.

252

Vous voyant sortir quelque chose de votre sac, le garde fait signe à son capitaine d'approcher. «Le Katar Sacré! hurle ce dernier dès qu'il aperçoit l'objet. Vite, emparez-vous de cet homme ! Empêchez-le de s'enfuir ! »

En un éclair, une douzaine d'hommes, lâchant leurs lances, vous entourent. Vous n'avez pas le temps de dégainer votre épée que vous vous retrouvez déjà plaqué au sol, incapable du moindre geste de défense. Tandis que deux gardes vous délestent de vos armes et votre sac, les autres vous rouent de coups dans une cohue indescriptible. Meurtri et à demi inconscient (vous avez perdu 2 points de Vie), vous sentez qu'on vous remet sur vos jambes et que, malgré votre faiblesse, on vous pousse dans une pièce au fond du couloir principal. Quelqu'un vous fait un croc-en-jambe et vous vous affalez misérablement à même le sol dallé. Le capitaine ordonne aux gardes de retourner à leur faction et entre à votre suite en vous toisant dédaigneusement. Il dépose vos affaires sur un bureau monumental, derrière lequel le chef de police se tient dans l'attitude du mépris le plus total. Les sourcils froncés, le nez aquilin, les lèvres pincées, tout révèle en lui le petit nobliau imbu de ses fonctions. Vous vous relevez en bredouillant des explications, mais il ne vous écoute qu'à peine. Il reste bouche bée, en contemplation devant le Katar Sacré qu'exhibe le capitaine, tout en lui parlant tout bas à l'oreille. *Allez au [72](#).*

253

Une soudaine inspiration, comme soufflée par la bouche des dieux du panthéon hindou, vous pousse à négliger le traître pour passer le médaillon au cou du maharadjah. Les voix de dizaines de divinités se conjuguent dans votre esprit pour acclamer votre geste. Les traits du défunt, un instant déformés par quelque mystérieuse force surnaturelle, retrouvent un air paisible. Pour célébrer votre geste, les dieux hindous vous offrent 2 points de Vie supplémentaires que vous gagnez de façon permanente ! Ajoutez-les à votre Total de Base, puis **rendez-vous au [10](#)**.

254

Peu importe au Rakchasa que cette peau de tigre vous ait recouvert les épaules comme un châle de soie grâce à la bénédiction de Godbolé ! A peine l'a-t-il aperçue qu'il gronde de fureur, retombe sur ses quatre pattes, prend son élan et bondit sur vous, comme mû par un puissant ressort. Vous n'avez pas même l'idée d'esquisser un geste de défense que vous vous retrouvez déjà cloué au sol sur le ventre, la créature pesant de tout son poids sur votre dos ! Vous perdez 1 point de Vie. Vous ne pouvez user de vos armes et c'est en toute tranquillité que le Rakchasa vous dépouille de votre cape (rayez-la de la liste de vos possessions). La créature se relève et vous pouvez à nouveau respirer normalement. Mais votre répit n'est que de courte durée ! Le Rakchasa ouvre sa porte, puis vous saisit par les épaules. Avant d'avoir pu proférer un seul son pour tenter de dissiper ce malentendu, vous sentez que le tigre vous soulève de terre sans effort et vous jette dehors sans aucun ménagement ! **Rendez-vous au [296](#)**.

255

Tirant votre épée, vous restez absolument immobile, invisible à la faveur de l'obscurité du lieu. Entendant quelqu'un descendre précautionneusement l'escalier, vous n'en serrez que plus fermement la poignée de votre arme. A peine avez-vous entrevu la silhouette de l'inconnu que vous reconnaissez un Thug à son uniforme lugubre ! Un de ces assassins dont on prétend qu'ils ont été tous exterminés il y a dix ans... Il semble se déplacer sans aucune difficulté dans l'obscurité mais

ne remarque pas votre présence. Allez-vous l'attaquer immédiatement (**rendez-vous au [12](#)**) ou bien le suivre (**allez ou [375](#)**) ?

256

Un nouveau cadavre est étendu devant vous, baignant dans une mare de sang gluant, et pourtant vous n'êtes dans cette ville que depuis quelques heures. Après l'incident de l'auberge, il vous paraîtrait, malaisé d'expliquer aux autorités locales — certainement sceptiques — les deux morts qui jonchent déjà votre parcours. Tout en vous interrogeant sur les intentions de ces malfrats forcenés, probablement décidés à éliminer en vous le témoin gênant d'un crime crapuleux, vous préférez donc partir d'ici au plus vite. Lancez deux dés. Si vous obtenez 12, **allez au [58](#)**. Sinon, **rendez-vous au [80](#)**.

257

Vous voilà au cœur du Quartier des Affaires de Kasi, réservé au commerce et aux transactions de toutes sortes. Une foule bigarrée se presse le long des rues étroites où sont regroupés les différents corps de métier: charpentiers, potiers et fabricants des machines à eau, sculpteurs d'ivoire, distillateurs, etc. En face de vous serpente l'allée des textiles, avec ses ateliers où femmes et apprentis filent la laine, le coton, le chanvre, l'écorce, la ouate de fromager et le lin, ou tissent sans relâche de fins tissus de fibres végétales ou même de poils d'antilope. Cette artère est de loin la plus affairée car les étoffes de Kasi sont réputées dans les provinces alentour et peuvent valoir jusqu'à dix mille pièces d'or. Un rapide examen du Quartier des Affaires vous renseigne sur la direction à prendre. Vous pourrez certainement trouver acquéreur pour le Katar dans deux rues respectivement spécialisées dans l'orfèvrerie et le travail des métaux. De plus, une troisième abritant d'innombrables échoppes et des colporteurs bruyants vous attire par sa diversité. Allez- vous vous engager dans :

L'allée des orfèvres ? **Rendez-vous au [442](#)**.

La ruelle où s'affairent forgerons et armuriers? **Allez au [343](#)**.

L'artère réservée aux marchands itinérants?

Rendez-vous au [305](#).

Un tel prodige vous aurait surpris quarante-huit heures auparavant. Mais vous avez appris à ne plus vraiment vous étonner de grand-chose depuis que vous êtes entré dans cette cité. Un tigre qui parle? On voit que vous ignorez l'existence des Rakchasas, une race aujourd'hui éteinte qui peuplait une grande île au sud de ce pays. Décidez-vous de répondre à la question de cette étrange créature (**rendez-vous au [129](#)**) ou bien préférez-vous l'attaquer? Dans ce cas, quelle arme comptez-vous utiliser ?

L'Œil Magique? **Allez au [122](#)**. Votre épée ? **Rendez-vous au [273](#)**.



L'affrontement s'annonce difficile.

PREMIER INCONNU

FORCE: 9 VIE: 12

SECOND INCONNU

FORCE: 10 VIE: 10

Après vous être débarrassé de votre premier adversaire, vous pouvez choisir d'interroger son compagnon s'il descend à 3 points de Vie ou moins (**allez au [212](#)**). Sinon, continuez le combat. Dès que ce dernier est mort, **rendez-vous au [260](#)**.

260

Au mépris de toute pitié, vous plantez votre épée dans le corps de l'assaillant. N'ayant aucun moyen de rallumer votre bougie, vous vous précipitez dans la salle commune et ramenez dans votre chambre un brandon encore incandescent trouvé dans l'âtre. Horreur! Vous venez de tuer les deux compagnons survivants de l'homme vêtu de noir qui vous avait attaqué ! Des Thugs assassins, rusés et cruels! Après qu'Ajahna eut réussi à déjouer leurs plans, ils n'ont eu de cesse de récupérer le Katar Sacré et éliminer un témoin dangereux. Mais ils avaient affaire à forte partie ! Vous fouillez sommairement les cadavres, sans succès. Décidé néanmoins à ne pas vous faire remarquer, vous empoignez les corps sous les aisselles et les traînez l'un après l'autre jusqu'à la fenêtre. Là, vous les balancez dans la rue, trois mètres plus bas. Puis, verrouillant la porte à nouveau, vous vous recouchez, la main posée sur la garde de votre épée, prêt à la moindre surprise désagréable. **Rendez-vous au [128](#).**

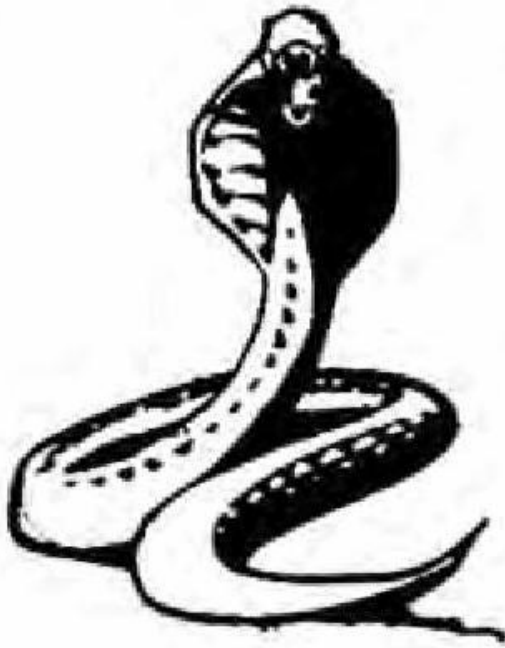
261

La cage thoracique de la créature explose littéralement sous l'impact du rayon émis par l'Œil. Des débris d'organes desséchés et carbonisés sont projetés tout autour, dégageant une odeur pestilentielle qui empuantit l'atmosphère. Malheureusement, vous n'avez réussi qu'à ralentir le Pishaka. Un trou béant à la place de la poitrine, le monstre démoniaque repart d'un pas pesant mais inexorable vers la jeune femme qui hurle de plus belle. Ecartant l'Œil Magique désormais inutilisable, vous dégainez votre épée et chargez le mort-vivant.

VAMPIRE MORT-VIVANT

FORCE: 8 VIE: 10

Si vous parvenez à détruire cet adversaire surnaturel, **allez au [332](#).**



262

Touché en plein cœur, l'homme s'écroule entre deux grandes jarres en terre cuite. Vous n'aviez encore jamais affronté ce type d'adversaire: sur son front étaient barbouillés trois traits blanchâtres horizontaux, ainsi qu'une tache rouge entre les sourcils. Vous ignorez la signification de ces signes distinctifs. En fait, seule vous importe cette volonté farouchement exprimée de vous faire à tout prix passer de vie à trépas. Le Katar, les Thugs, Shiva, Kali ? Pourquoi donc personne ne veut-il vous laisser en paix? Vous rangez votre arme maculée de sang. Tout à coup, vous vous trouvez pris dans un déferlement humain qui semble fuir le Quartier des Affaires, et traverse l'artère où vous vous trouvez. Nul ne remarque l'homme que vous venez de tuer, mais de la foule surgit le sadhu que vous aviez aperçu avant de vous défaire de l'arme. Il court pour arriver à votre hauteur. Si vous avez discuté avec lui, **allez au [44](#)**. Sinon, **rendez-vous au [141](#)**.



263

Vous reprenez conscience. Vos yeux s'habituent vite à l'obscurité. Vous vous mettez debout, chancelant un peu, et entreprenez d'avancer vers... A vrai dire, vous ne savez guère où vous êtes ni où vous allez !

A tâtons, vous progressez le long de la paroi rocheuse. Ce souterrain peut s'étendre sur des kilomètres, il peut même n'avoir aucune issue. Réjouissantes pensées ! Vous les chassez de votre esprit. De longues minutes s'écoulent.

L'atmosphère est étouffante, et empuantie par des relents immondes. Vous craignez de suffoquer. Soudain vos doigts se posent sur quelque chose de mou et d'humide ! Vous sursautez d'horreur. D'après les contours, vous avez mis la main sur un cadavre enchaîné au mur, à demi dévoré par les rats ! Mais après tout, les morts ne peuvent rien contre vous. Il y a bien une douzaine de suppliciés effondrés là, sans compter les ossements épais que vous piétinez.

Sans attendre, vous poursuivez votre exploration. Après quelques minutes, vous vous trouvez devant un embranchement et prenez un chemin au hasard, tâtonnant toujours. Personne n'a dû visiter cette oubliette de son plein gré, et vous doutez que même ceux qui y jettent des malheureux soient allés aussi loin. Au bout d'un temps infini, vous vous heurtez à la paroi sur trois côtés: un cul-de-sac! Malédiction! Vous levez les yeux, tendez les bras... et touchez quelque chose ! Des racines ! D'énormes racines, celles d'un gros arbre qui doit pousser juste au-dessus de vous ! Vous les secouez, de la terre vous tombe sur le visage. La lumière du jour filtre par les interstices. Vous grattez frénétiquement la voûte du souterrain et peu à peu parvenez à dégager un étroit passage. Vous respirez une bouffée d'air pur.

Après de laborieux efforts, vous vous hissez enfin hors du souterrain mortel. Vous êtes au fond d'une cour d'apparat, toujours à l'intérieur du

palais. Devant vous, des dizaines d'hommes, jeunes ou vieux, des femmes, des enfants, se tiennent assis ou accroupis en rangs serrés sur toute la largeur de la cour. Des gardes offrent des écuelles de nourriture à ceux qui ont faim. Une sérénité réelle habite tous ceux que vous voyez. Vous comprenez que, cette fois au moins, la chance vous a servi : vous venez de déboucher au beau milieu de l'audience publique ! Au bout d'un instant, le silence se fait. Alors apparaît le maharadjah Rabindranath...

Tout en lui respire la noblesse d'âme. Bien proportionné, il paraît nettement plus grand que sa taille. Son menton volontaire est recouvert d'une barbe bien taillée. Un pectoral de toute beauté, frappé du symbole de la fleur de lotus, orne sa poitrine musclée. Des bracelets d'or martelé lui enserrant les poignets. Il est vêtu avec simplicité, d'une tunique blanche et d'un turban pourpre. Derrière lui se tiennent un petit homme au teint jaunâtre et le Premier ministre Moulouji, qui proclame l'ouverture de l'audience.

Tandis que l'on règle quelques affaires de litiges ou de bétail, vous tentez d'éclaircir la situation. A l'évidence, on s'est joué de vous. Le Premier ministre vous a volontairement expédié aux oubliettes du palais pour se débarrasser de vous... Mais pourquoi? Vous le dévisagez avec une certaine incrédulité. Pour quel motif a-t-il agi de la sorte? Et si... mais oui! Ses yeux, leur éclat sauvage est inoubliable! Et ce turban vert qui masque son cou... son cou et la cicatrice que vous lui avez infligée hier!

Plus aucun doute n'est permis ! Le Premier ministre Moulouji et le Grand Prêtre des Thugs ne font qu'un ! Voilà donc l'explication de cette machination...

Vous n'y tenez plus ! Cette mascarade ignoble doit prendre fin ! Quittant votre bouquet d'arbres décoratifs, vous faites irruption parmi la foule.

«O puissant maharadjah! Hurlez-vous. Ecoute-moi ! Ton Premier ministre est un félon, et le véritable coupable du complot qui te menace ! Il a ranimé le culte de Kali et présidait au destin des fanatiques Thugs ! Il faut me croire... »

Un silence glacial est tombé sur l'assistance. Le maharadjah hésite un instant, ne sachant que dire. Son regard se porte sur son Premier ministre, puis revient vers vous. Vous prend-il pour un dément ? Vous ne sauriez le dire.

« Ces accusations que tu portes sont très graves, étranger ! Certains ont été exécutés pour moins que cela ! »

Moulouji le traître murmure quelque chose à l'oreille du maharadjah. Vos pires craintes se justifient lorsqu'il reprend la parole:

« Mon dévoué Premier ministre dit que tu es un assassin recherché par la garde de notre cité, et que tu as en outre commis des crimes de nature religieuse! Il me dit pouvoir le prouver sans mal! Qui dois-je croire, de lui ou de toi?» interroge le souverain, sarcastique.

Votre situation ne s'arrange pas. **Rendez-vous au [428](#)**.

264

Vous quittez les lieux sans même un mot ou un regard pour ce cupide gargotier. Il fait mine de se lancer à vos trousses mais se ravise aussitôt. «Au voleur! Au voleur! hurle-t-il soudain. Arrêtez-le ! Il vient de mettre mon auberge à sac...!» Le maudit tenancier met ses menaces à exécution : déjà, quelques passants attardés vous dévisagent avec insistance et vous voyez la foule se presser peu à peu autour de vous. Des cris et les vagues d'une bousculade non loin de là vous indiquent que la maréchaussée n'est sans doute pas loin. Fermement décidé à éviter les complications, vous décidez héroïquement... de fuir. Repoussant les badauds sans ménagement, vous filez dans la première rue qui s'ouvre devant vous tandis que l'aubergiste vocifère de plus belle. Mais il s'époumone en vain, et vous parvenez sans peine à semer vos éventuels poursuivants. La voie est libre et vous avancez calmement, néanmoins prêt à échapper aux hommes de la garde, s'ils vous trouvent. Bien vous en prend car une forme sombre surgit soudainement à quelques pas de vous. L'un des sinistres individus que vous venez de rencontrer s'approche; il est lui aussi armé de sentiments peu amicaux, et surtout d'une longue dague tranchante. Tirant aussitôt votre épée, vous vous adossez à un mur, les dents serrées, attendant l'assaut.

SECOND ASSASSIN

FORCE: 10 VIE: 10

Si vous parvenez à l'éliminer, **allez au [256](#)**.

D'un coup de pied, vous envoyez la tête de l'infect espion rejoindre son corps dans les buissons. Une fois ce cadavre camouflé, vous pressez le pas et avancez vers le centre de l'île. **Allez au [195](#).**



266 Vous reconnaissez l'effigie d'une créature de légende dont l'origine remonte au fond des âges...

266

Quelques minutes plus tard, vous accostez sur l'île des adeptes de Kali. A une dizaine de mètres du rivage, un phénomène extraordinaire se déroule: des murailles d'un métal totalement lisse, d'un noir opaque, montent vers les cieux dans un grondement assourdissant. Elles semblent encercler complètement l'île, la coupant du monde extérieur !

Un seul passage reste ouvert : un chemin étroit, qui longe une étrange statue. Tandis que vous arrimez votre barque, plusieurs Thugs s'avancent jusqu'à elle et y posent la main. Vous reconnaissez l'effigie d'une créature de légende dont l'origine remonte au fond des âges: le Démon aux Mille Yeux. Sa vigilance sans faille fait de lui l'inquisiteur le plus terrible du monde hindou. Son aspect terrifiant, masse grouillante de membres disparates et de globes oculaires agglutinés, le rend plus impressionnant encore.

Il va vous falloir passer à côté de la statue du Démon au milieu du chemin si vous voulez suivre le cortège des Thugs vers le centre de l'île. A pas lents, vous avancez jusqu'à elle. Que faites-vous ensuite ?

Vous la dépassez en faisant semblant d'y poser la main? **Allez au [321](#)**.

Vous imitez les adorateurs du Mal et touchez-vous aussi la statue? **Allez au [50](#)**.

267

Vous découvrez deux pièces d'or dans la bourse du Thug. Mais vous avez beau palper les modestes vêtements du mort, vous ne pouvez rien découvrir d'autre (ajoutez cette somme à votre total d'or). Vous avez assez perdu de temps comme cela et vous décidez de vendre au plus vite cette arme qui vous encombre tellement. Lancez deux dés. Si vous obtenez 11 ou 12, **allez au [191](#)**. Si votre résultat est inférieur ou égal à 10, **rendez-vous au [241](#)**.

268

Un des compagnons de Gundrahna s'éclipse un court moment pour rapporter une cruche et des gobelets d'élégante facture. Tout en buvant à petites lampées une coupe de vin agréable au palais, vous laissez votre regard s'attarder sur les statues qui vous entourent. La plupart représentent le dieu Shiva muni de quatre bras, les deux mains

supérieures tenant un tambourin et un trident, les autres faisant respectivement le geste de donner et de rassurer. Son front est orné de trois stries et du troisième œil, celui de la connaissance spirituelle. Il porte des serpents en guise de collier et de bracelets. D'autres sculptures le montrent en train de danser, au centre d'une auréole de flammes, ou en train de méditer. «Shiva est le Seigneur du monde, commente le Grand Prêtre, et sa personnalité est faite de contrastes. Nous le qualifions de "bénéfique" et de "destructeur" car en Shiva se trouve l'origine du Bien et du Mal, de la Misère et du Salut, de la Vie et de la Mort. Il est assisté de la déesse Durga, détentrice de la force divine qui anime Shiva. Durga possède de nombreux visages: elle est Parvati ou Uma la fille de la montagne, Ambika la génératrice, Sati la bonne épouse qui se jette dans le feu pour l'amour de son mari, Gauri la brillante, Kali la noire et bien sûr Durga la gracieuse, couverte de bijoux mais aussi assez puissamment armée pour anéantir tous ses ennemis. Tous ces aspects sont indissociables et seuls des cerveaux malades, ou des barbares, ont pu concevoir Kali, dispensatrice de pleurs et de chaos, comme une entité séparée de Durga. Pour notre malheur à tous, je comprends, après avoir écouté ton récit, que la menace des Thugs couve dans l'enceinte même de Kasi. Mais grâce à ton courage, les folles ambitions de cette secte seront sous peu réduites à néant. Avec le Katar Sacré en sécurité dans nos murs, le nouveau chef religieux des Thugs ne parviendra jamais à provoquer le soulèvement général dont il a besoin pour concrétiser ses rêves insensés. Il sera tôt ou tard capturé et finira comme son prédécesseur a fini voilà dix ans : écartelé. Et au moment même où ses membres arrachés rougiront la poussière, s'évanouira pour l'éternité l'espoir follement impie d'instaurer le règne de Kali sur l'univers. Je ne puis t'en dire plus car notre culte renferme des mystères qui ne peuvent être dévoilés à ceux qui n'ont pas foi en Shiva. D'autres affaires appellent mon attention et nous allons devoir nous quitter. Puis-je t'aider en quelque chose ? »

Il se fait tard et votre entretien avec Gundrahna arrive à son terme. Si vous avez découvert des fragments d'un médaillon brisé et souhaitez faire part de votre découverte au Grand Prêtre, **rendez-vous au [69](#). Sinon, allez au [300](#).**



269

La ruelle est presque déserte. Vous dégainez votre épée en un éclair et attendez les gardes de pied ferme. Leurs longues lances vous empêchent de les blesser sérieusement. Si, au cours de l'affrontement, votre jet de dés est égal au double de celui de l'un ou l'autre de vos adversaires, cela signifie que vous êtes parvenu à couper son arme en deux. Un morceau de bois inoffensif entre les mains, le garde devra alors vous attaquer avec sa courte épée, perdant ainsi 3 points de Force jusqu'à l'issue du combat. Bien entendu, vous ne pouvez accomplir ce tour de force d'escrime qu'une seule fois pour chacun de vos assaillants. Vous les affrontez simultanément.

PREMIER GARDE FORCE: 11 VIE: 7

SECOND GARDE FORCE: 10 VIE: 8

Si vous sortez vainqueur du combat, **rendez-vous au 4.**

270

Pas de temps à perdre avec ces chimères religieuses, décidez-vous en expédiant un brutal coup de botte à la vache endormie. Il y va de votre vie ! L'animal apeuré meugle de terreur et se lève maladroitement. Son grand corps vous heurte au passage et vous projette au milieu de vos assaillants abasourdis. Vous vous relevez prestement et profitez du tumulte qui s'ensuit pour vous perdre dans la venelle la plus proche. Après quelques minutes de course effrénée, certain d'avoir semé vos poursuivants, vous respirez. **Rendez-vous au 18.**

Le rayon rougeâtre qu'émet l'oeil frappe impitoyablement le sadhu. Son corps désintégré se disperse aux quatre vents. Mais votre réaction brutale n'est pas passée inaperçue. La foule des badauds se presse autour de vous, menaçante après ce crime barbare. Les Hindous considèrent les sadhus comme des matérialisations de la divinité et n'admettent pas que vous ayez assassiné l'un d'eux. Allez-vous faire face à la populace (**rendez- vous au 37**) ou bien vous enfuir au plus vite (**allez au 219**)?

Alertés par votre cri, une douzaine de gardes en armes débouchent de tous les côtés et vous encerclent. « C'est toi qui as appelé, étranger? Érucite le capitaine sous l'œil hargneux de ses hommes. Encore un meurtre, hein ? Alors, tu as tout vu ? Tu dois nous suivre au poste. Nous aviserons là-bas ! » Ce déploiement de forces vous déplaît souverainement mais vous ne pouvez plus sortir du guépier dans lequel vous vous êtes fourré... Trop bien escorté à votre goût, vous traversez rapidement le Quartier des Affaires; commerçants et badauds vous regardent avec suspicion et chuchotent entre eux.

Au poste de police, une immense bâtisse en bois (comme la majorité des habitations de Kasi), on vous fait pénétrer dans une pièce déjà occupée par plusieurs personnes. « Reste un peu ici, vous dit le capitaine. Ton tour ne va pas tarder. Mais tu dois laisser tes affaires à l'entrée : telle est la loi ! N'aie crainte, personne n'osera te les voler. Tu les reprendras en partant... plus tard ! » Un refus signifierait sans nul doute la prison, aussi vous vous exécutez de mauvaise grâce. Soudain la porte se referme derrière vous et vous entendez distinctement qu'on la verrouille. Pourquoi donc vous enfermer pour un crime dont vous ignorez tout? A côté de vous, un homme se lamente sans trêve. « Pourvu que le juge arrive aujourd'hui... Plutôt avoir une main tranchée qu'être pendu pour un vulgaire vol à l'étalage... » L'inquiétude vous gagne, mais une rapide enquête auprès de ceux qui vous entourent confirme vos craintes. Vous voilà mêlé à des criminels qui attendent leur jugement. Malheureusement, le magistrat ne vient à Kasi qu'une fois par semaine pour rendre la justice ; les autres jours, tous les prévenus sont pendus sans autre forme de procès, afin d'éviter la surpopulation de la prison... Il

doit y avoir une erreur ! Tambourinant sur la porte, vous exigez d'être libéré.

« Si tu crois qu'on a le temps de chercher les vrais coupables de tous les crimes, vous répond une voix derrière le judas grillagé, tu te trompes, étranger. Les festivités du Durga-Puja commencent demain et la police a d'autres chats à fouetter ! »

Hurlant, pestant et tempêtant, vous jurez d'être innocent, faisant valoir l'erreur judiciaire, fermement décidé à rencontrer le chef de police. Soudain, la porte s'ouvre violemment et le capitaine qui vous a arrêté, las de votre tapage, vous tire hors de la pièce. « C'est bon, c'est bon... Passe devant ! » Refermant sa poigne de fer sur votre bras, il vous pousse vers une autre porte. Le chef de police, perché derrière un bureau monumental, vous toise de son regard méprisant. Les sourcils froncés, le nez aquilin, les lèvres minces, la tunique bien ajustée et brodée de fil d'or, tout révèle en lui le petit nobliau imbu de ses fonctions. Vous allez devoir user de tous vos talents de persuasion pour le convaincre de votre bonne foi. Mais l'espoir renaît en vous, car vous apercevez votre épée et votre sac devant le fonctionnaire (**allez au [413](#)**).

273

Vous ne pouvez opposer que la lame tranchante de votre arme aux griffes acérées et aux crocs inquiétants du Rakchasa.

RAKCHASA FORCE: 13 VIE: 15

AJUSTEMENT DOMMAGES : « 1

Si vous n'êtes pas transformé en chair à saucisse, **allez au [275](#)**.

274

Le singe parlant vous fait signe de vous étendre sur une large pierre plate pour y prendre quelque repos. Vous vous y installez tout en réfléchissant à la façon la plus subtile de tromper la vigilance des primates. Un jeune singe au poil encore laineux bondit à vos pieds et y dépose une cruche d'eau fraîche. Vous vous désaltérez avec plaisir mais comprenez que cette armée simiesque ne vous laissera pas pénétrer dans le temple sans motif. Que décidez- vous ?

Vous dites au singe porte-parole que vous désirez rencontrer le Grand Prêtre? **Allez au [304](#)**.

Vous préférez vous dissimuler à l'écart pour attendre la nuit? **Allez au [183](#)**.

275

Le Rakchasa est mort, le cœur transpercé par la lame de votre épée. Décidez-vous de fouiller la pièce (**allez au [322](#)**) ou bien de partir d'ici sans perdre une seconde (**rendez-vous au [296](#)**).

276

L'effet nocif du breuvage se manifeste aussitôt, minant votre volonté, transformant vos perceptions en mirage tourbillonnant aux couleurs de sang frais. Une épouvantable envie de vomir vous secoue les tripes. Vous vous imposez un terrible effort, pour ne pas hurler. Le poison court dans vos veines, mais avant qu'il n'ait achevé son œuvre, vous avez le temps de jeter les dés. Ajoutez le chiffre obtenu à votre total de Force (sans oublier qu'il est peut-être réduit de moitié). Le résultat est supérieur ou égal à 24? **Allez au [139](#)**. Il n'excède pas 23? **Allez au [121](#)**.

277

Malgré ses sourires rassurants, Pundipani vous guigne nerveusement. Vous soupçonnez quelque chose, mais ne savez que faire ! Tout alors se passe très vite ! L'adepte de Shiva émet un gloussement de triomphe, au moment de découvrir ce qu'il cherchait. Il abaisse un levier, que dissimulait la tenture, et le sol se dérobe aussitôt sous vos pieds... La large dalle circulaire sur laquelle vous vous teniez était en fait une trappe habilement camouflée ! Au terme d'une chute de cinq mètres, vous atterrissez brutalement sur une litière de paille, pas assez épaisse à votre goût (vous perdez 1 point de Vie). Que se passe-t-il? Vous venez rendre un objet sacré au prêtre d'un culte qui vous est totalement étranger et, pour tout remerciement, on vous précipite au fond d'une oubliette nauséabonde? Vous ne pouvez croire à une telle infamie ! Pourtant, avant de tâcher d'élucider ce mystère, vous devez sortir de là. Mais voilà qui promet de ne pas être commode : vous n'êtes pas seul ! Trois paires d'yeux ambrés luisent dans l'obscurité. Le souffle d'une haleine brûlante vous effleure le visage. Trois silhouettes élancées tournent autour de vous, poussant des grognements rauques et faisant craquer la paille sèche sous leurs pattes griffues. L'une d'elles bondit soudain dans le pinceau de lumière qui tombe de l'ouverture du plafond : un tigre

famélique ! Vous avez affaire à trois de ces félins féroces et affamés ! Si Godbolé vous a donné sa bénédiction, **allez au [117](#)**. Sinon, comment réagissez- vous?

Vous tirez votre épée? **Rendez-vous au [89](#)**.

Vous comptez sur la puissance dévastatrice de l'Œil Magique? **Allez au [225](#)**.

Vous essayez de découvrir une issue ? **Rendez- vous au [408](#)**.



Avant que vous ayez le temps d'agir, le chef de police s'est rué sur vous, brandissant votre propre épée, et vous a littéralement embroché sur place. Là, agonisant dans une mare de sang qui s'étend peu à peu, vous vous demandez comment vous avez bien ou finir de cette façon sordide, dans un pays étranger, à une époque qui n'est pas la vôtre et surtout pour un objet dont vous ignorez tout... Et tandis que s'échappe de vos lèvres votre ultime souffle de vie, vous constatez amèrement votre échec. Il vous est impossible de formuler la moindre réponse...

279

Un squelette jaillit de terre, armé d'une large épée courbe et piquetée de rouille. Il effectue des moulinets rageurs sans parvenir à vous atteindre. Plaqué contre la porte, vous êtes, pour l'instant, hors de portée de son cimeterre et le squelette ne fait pas mine d'avancer. Il reste immobile et ses orbites creuses suivent vos moindres mouvements. Allez-vous enfin tenter de vous échapper à l'extérieur (**allez au [296](#)**) ou attaquer le squelette (**rendez-vous au [43](#)**)?

280

Vous tâtonnez à la recherche du loquet de la porte que vous ne distinguez plus à cause de l'épaisse fumée. Vous craignez de sentir à tout instant les mâchoires du monstre diabolique se refermer sur vous et vous broyer. Votre main gauche s'égare sur un rayonnage, renverse quelques fioles de terre cuite au fur et à mesure que votre fébrilité s'accroît. Vos doigts se referment sur le col d'un haut flacon au moment précis où votre autre main trouve enfin le loquet. Sans même jeter un coup d'œil derrière vous, vous ouvrez violemment la porte et vous vous précipitez dans la rue en claquant le battant dans votre dos. Ce n'est l'obscurité du soir. Vous avez beau tenter d'attirer l'attention des gardes sur ces deux hommes à l'air louche et aux intentions peu honnêtes, ils ignorent complètement vos avertissements. Assourdis par le flot de paroles de l'aubergiste, relatant l'affrontement précédent et les accusations dont il vous accable, ils n'ont qu'une hâte : vous jeter au plus vite en prison ! Vos armes et votre sac sont confisqués et vous traversez la moitié de la ville sous bonne escorte. Au poste de police, un garde-chiourme ouvre une lourde porte bardée de fer et vous pousse violemment dans une geôle humide. Allez au 2.

Qu'à cet instant que vous vous apercevez que vous tenez toujours entre vos doigts serrés la fiole de terre cuite. Lancez deux dés. Quel est votre résultat ?

5 ou moins? **Rendez-vous au [172](#).**

6, 7 ou 8 ? **Allez au [146](#).**

9 ou plus? **Rendez-vous au [293](#).**

281

A l'instant où le premier tigre va bondir sur vous, vous le voyez reculer in extremis. Une voix mélodieuse retentit, mais vous comprenez que vous êtes seul à l'entendre:

« Une fois encore je te viens en aide ! Remercie Shiva qui sait aider les justes dans les instants de détresse. »

Ainsi le dieu hindou vous a donné son assistance: en effet, les tigres se couchent à vos pieds en ronronnant comme de gros chats, et vous pouvez les caresser sans crainte. Abasourdis, les spectateurs contemplent cette scène inouïe. Vous avez triomphé des épreuves! **Rendez-vous au [401](#)**.

282

Vous n'aimez pas que l'on se moque de vous! Décidant que la comédie a assez duré, vous ramassez une pierre et la lancez en direction de la sentinelle peinturlurée. La pierre va frapper le moine au menton et lui laisse une éraflure sanglante.

Chancelant un peu, le malheureux pousse un cri d'alarme. Vous assistez alors à l'irruption dans ce paisible paysage d'une armée de moines brandissant de longues piques. Décidez-vous d'essayer de les raisonner (**allez au [160](#)**) ou bien de fuir à toutes jambes (**rendez-vous au [392](#)**) ?

283

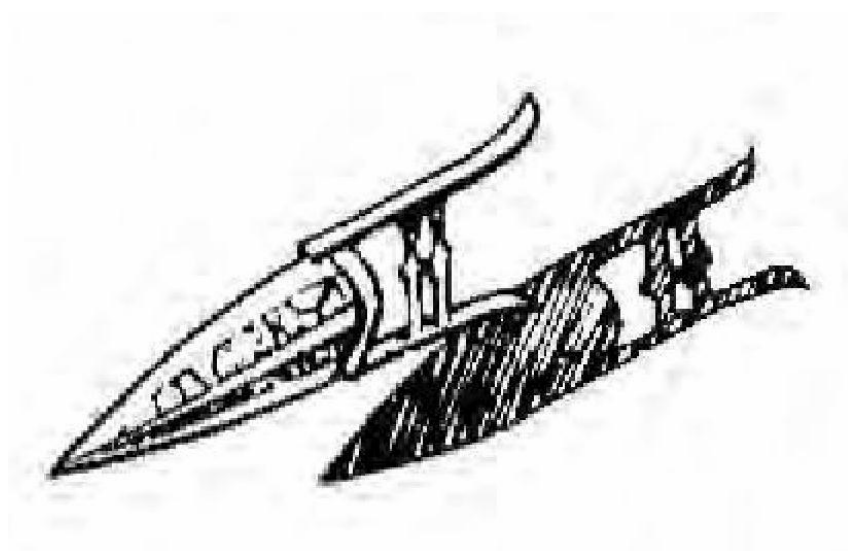
Vous croisez en chemin un sadhu, un de ces individus épris de mysticisme semblable à tous ceux que vous avez pu observer depuis que vous descendez le cours du Gange. Le visage recouvert de cendre, sommairement vêtus d'une robe ou d'un pagne orangé, ils sillonnent la contrée, seuls ou par petits groupes. Ils ne vivent que d'aumônes et jouissent d'un grand respect de la part de tous car ils sont étrangers aux soucis matériels. Ayant renoncé à leur famille et vivant au-dessus des lois, ils passent leur temps à méditer sur les espaces infinis ou le destin de l'être. Certains sont doués d'étonnants pouvoirs de l'esprit, d'autres pratiquent l'ascèse, cherchent à obtenir la concentration nécessaire pour accéder à la « lumière ». « Quel curieux pays ! » pensiez-vous alors. Mais les récents événements vous ont montré que vous n'étiez pas encore au bout de vos surprises...

Le sadhu est assis dans la position du lotus à l'ombre d'un palmier. Entouré d'une foule dense, il prêche avec véhémence les enseignements

d'un texte religieux. Vous croisez fugitivement son regard. Un étrange trouble vous envahit, comme si votre âme venait d'être mise à nu. Mais vous chassez cette impression d'un haussement d'épaules et vous efforcez d'ouvrir un passage dans la nuée compacte des fidèles. **Allez au [257](#)**.

284

Attentif au moindre bruit, vous parcourez une centaine de mètres sans rien trouver. Au-delà, d'autres ruelles croisent celle où vous êtes et toute recherche devient inutile. Le Thug a largement eu le temps de se perdre dans le dédale de ce quartier de la ville. Déçu, vous vous préparez à rebrousser chemin lorsqu'un bruit étouffé dans votre dos vous fait sursauter. **Allez au [462](#)**.



285

Vous quittez les lieux sans même accorder un mot ou un regard à ce gargon cupide. Mais celui-ci, fermement décidé à rentrer dans ses fonds, vous agrippe par la manche en hurlant : « A l'aide ! J'ai attrapé un voleur ! A l'aide ! A la garde ! » Vous avez beau le secouer pour essayer de vous dégager, il refuse de lâcher prise, telle une sangsue à fleur d'eau dans un marécage. Déjà plusieurs passants, attirés par les vociférations de l'aubergiste, se sont arrêtés devant l'établissement et vous dévisagent curieusement. Soudain, deux silhouettes vêtues de noir surgissent à l'angle du bâtiment et s'approchent. Au même moment, une bousculade agite l'attroupement formé devant la porte et deux gardes municipaux s'extirpent de la foule. Malédiction ! Les deux compagnons de l'assassin que vous venez d'occire se fondent dans la foule à la faveur de

Vous parcourez encore quelques mètres dans la cité lacustre, mais les portes refusent de s'ouvrir. Tout à coup, un aboiement féroce vous fait sursauter. Êtes- vous déguisé en Thug? Si c'est le cas, **allez au [114](#)**. Sinon, **allez au [311](#)**.



L'Œil Magique a perdu son pouvoir. Il est inutilisable ! Allez-vous le convertir en massue pour assaillir le capitaine des gardes (**rendez-vous au [278](#)**), attaquer le chef de police (**allez au [251](#)**) ou bien fuir sans demander votre reste (**rendez-vous au [118](#)**)?

Le spectacle que vous découvrez, éclairé par d'étranges brasiers à la lueur froide et rougeâtre, vous coupe le souffle. Les rangs des Thugs s'enfoncent dans l'obscurité, si bien qu'il est impossible de les dénombrer exactement. Cela se chiffre pourtant par centaines.

Au centre de l'espace circulaire que cette foule de fanatiques délimite, un autel de pierre rouge brique occupe la place d'honneur. Une énorme statue, grotesque dans sa laideur, le domine de plusieurs mètres. Oui, vous la reconnaissez, pas moyen de s'y tromper ; ses bras trop nombreux, sa bouche immense, ses parures de crânes et d'ossements humains, son socle souillé de sang coagulé... Kali l'impitoyable!

Un sourd murmure parcourt les lèvres des Thugs, plongés dans une transe religieuse intense. On vient d'amener une jeune Hindoue presque nue, aux yeux embués, qui prend place sur l'autel de son plein gré. Ses traits délicats révèlent qu'elle est en proie à une sorte d'abominable extase. Vous frissonnez d'horreur, La foule commence alors à scander le

nom de sa déesse, de plus en plus vite, de plus en plus fort ! Les lèvres de la victime dessinent un sourire plein d'inconscience.

«Kali! Kali! Kali!» hurlent les fanatiques.

Alors une haute silhouette au visage voilé de noir, vêtue d'un habit de prêtre teint en noir, s'avance vers l'autel. Ses yeux brasillent d'un éclat maléfique tandis que l'inconnu entame une incantation aux syllabes dissonantes. Dans sa main étincelle tel un éclair solidifié le Katar Sacré, brillant de mille feux !

Si vous portez une cape d'obscurité, vous vous faufilez immédiatement jusqu'au [352](#) sans lire ce qui suit. Sinon, continuez à lire.

Vous voyez qu'autour de vous, les fanatiques se passent de main en main de larges coupes remplies d'un élixir écarlate et fumant, aux senteurs épicées. Ils trempent avec délectation leurs lèvres dans le liquide. Très vite, le récipient arrive sur votre gauche, et un Thug vous le tend après en avoir absorbé une gorgée. Allez-vous tremper vous aussi les lèvres dans ce breuvage (**rendez-vous au [315](#)**), ou refuser d'y goûter et attaquer immédiatement (**rendez-vous alors au [342](#)**) ?



Vous parcourez rapidement le chemin qui mène au palais. Après avoir tant lutté pour rentrer en possession de ce maudit poignard, vous avez du mal à dissimuler votre impatience de le voir enfin remis au maharadjah.

Le somptueux palais où réside le gouvernement de Kasi apparaît enfin devant vous. Mais l'accès en est barré par quatre gardes armés à la mine féroce. Vous voyant approcher, l'un d'eux s'avance et parle : « Reste où tu es, étranger ! Nos ordres exigent de ne laisser passer personne sans ordre exceptionnel ! La garde a été renforcée, car des événements inexplicables auraient eu lieu cette nuit, selon certains. Des assassins décidés à tuer le maharadjah rôderaient encore. Passe ton chemin, cela vaudra mieux ! »

Quelle outrecuidance ! Vous n'avez pas traversé autant d'épreuves pour vous voir claquer la porte au nez par un garde trop zélé ! Que faites-vous ?

Vous décidez de vous débarrasser des gardes par la manière forte ? **Allez au [427](#).**

Vous expliquez le motif de votre présence ? **Allez au [188](#).**

Si vous avez déjà rencontré le Premier ministre Moulouji, **allez au [363](#).**

Vous avez hâte d'atteindre la cité lacustre avant que l'obscurité ne soit complète. L'éclipse progresse de plus en plus vite : la lune recouvre déjà bien plus d'un quart du soleil. Les pèlerins et autres participants à la Durga-Puja achèvent maintenant précipitamment leurs préparatifs. Vous lisez dans les yeux de certains une peur panique. Nul ne sait ce qui adviendra une fois l'éclipse terminée...

L'agglomération de cahutes branlantes sur pilotis qui s'étend sur quelques dizaines de mètres mérite à peine le nom de « cité lacustre ». Vous posez doucement le pied sur le premier ponton, craignant de passer au travers, tant les planches semblent vermoulues. Puis vous vous engagez clans un dédale de cabanes en bois grossier, de cloisons de fortune en papyrus, de passerelles étroites. Les effluves de cuisine, d'encens ou d'immondices qui se dégagent de l'ensemble forment un mélange écoeurant. Il paraît bien improbable que cet endroit de misère soit le repaire des mystérieux Thugs. Vous ne savez guère vers où diriger vos pas.

Assez hésité ! Vous frappez à une porte au hasard : celle d'où émanent des relents de friture (**allez au 455**) ? Ou celle d'où s'élèvent les voix de joueurs de dés (**allez au 368**) ?

291

Vous constatez immédiatement qu'il s'agit d'un Thug. Mais celui-ci ne risque pas de vous nuire ! Il est irrémédiablement mort, un poignard fiché dans le dos. Jetant des regards furtifs autour de vous, vous ne remarquez rien d'alarmant. L'assassin (à moins que ce soit un mystérieux sauveur) s'est volatilisé et personne ne semble avoir remarqué ce combat dans l'ombre. Allez-vous quitter cet endroit sans tarder et vous dépêcher de vendre l'arme couleur de nuit avant que l'on s'en prenne à vous (**rendez-vous au 241**), ou tentez-vous de fouiller le cadavre (**allez au 267**) ?

292

Lancez deux dés. Si votre résultat est supérieur ou égal à 9, **allez au 226**. Sinon, **rendez-vous au 251**.

293

Vous avez entre les mains une potion de Guérison. Ses effets sont immédiats dès qu'elle est absorbée. Lancez alors un dé. Le résultat obtenu représente le nombre de points de Vie gagnés par la personne qui a bu la potion. Attention: il est impossible d'ingurgiter le liquide *au cours* d'un combat.

Vous glissez le flacon dans votre sac (ajoutez- le à la liste de vos possessions) en prenant garde de ne pas le briser, et **allez au 177**.

294

Votre stoïcisme est finalement récompensé par l'arrivée d'un garde armé d'une lance qui vous invite à le suivre. Il vous mène jusqu'au fond du couloir principal et s'arrête devant une porte. «Le chef de police va t'accorder quelques minutes de son temps, voyageur. Mais auparavant, tu dois te conformer à la règle et me confier tes armes et ton sac. Rassure-toi cependant : tu reprendras tout ceci après cet entretien. Il ne s'agit que d'une simple mesure de prudence...»

Le chef de police semble être un homme bien prudent... ou très menacé. Allez-vous vous exécuter sans rechigner (**rendez-vous au 155**) ou bien refuser tout net d'abandonner vos affaires à ce garde (**allez au 242**) ?

295

Vous décidez prudemment de taire vos aventures de la veille. «Godbolé, ta sagesse m'est précieuse pour mes recherches concernant une arme à l'aspect étrange. Sa longue lame est de couleur noire, garde et pommeau sont constellés de pierres précieuses. Saurais-tu quelque chose à ce sujet ?

— Le Katar Sacré! Il n'y a aucun doute... Mais comment toi, un étranger, peux-tu souhaiter posséder une telle chose ? » Votre visage ne trahit pas vos sentiments.

«Que peux-tu me dire au sujet de ce... Katar ?

La tradition veut qu'il ait appartenu au dieu Shiva lui-même et les textes saints lui confèrent des pouvoirs tant bénéfiques que maléfiques selon l'usage qui en fut fait. Mais tout cela remonte à la nuit des temps et on raconte que le Katar aurait été détruit dans la lutte terrible qui opposa disciples de Shiva et Thugs, les sinistres adorateurs du Mal. Ceux-ci désignaient l'arme du nom de Katar du sacrifice suprême pour une raison qui s'est évanouie de la mémoire des hommes. Mais tout cela n'a plus guère d'importance... A moins encore que le poignard n'ait jamais existé et ne soit que le fruit d'une légende tenace, comme le suggèrent certains hérétiques qui refusent de reconnaître l'existence des dieux ! Mes connaissances s'arrêtent là. Es-tu satisfait?»

Ces révélations vous plongent dans un abîme de perplexité. De toute évidence, les Thugs qui vous ont attaqué visaient à vous voler le Katar que quelqu'un avait glissé dans votre sac. Réflexion faite, il ne pouvait s'agir que du vieillard dans la taverne à l'entrée de Kasi. Vous voilà chargé d'une responsabilité dont vous avez du mal à évaluer l'importance... Une seule chose est sûre : vous devez vous séparer de cet objet et reprendre votre route !

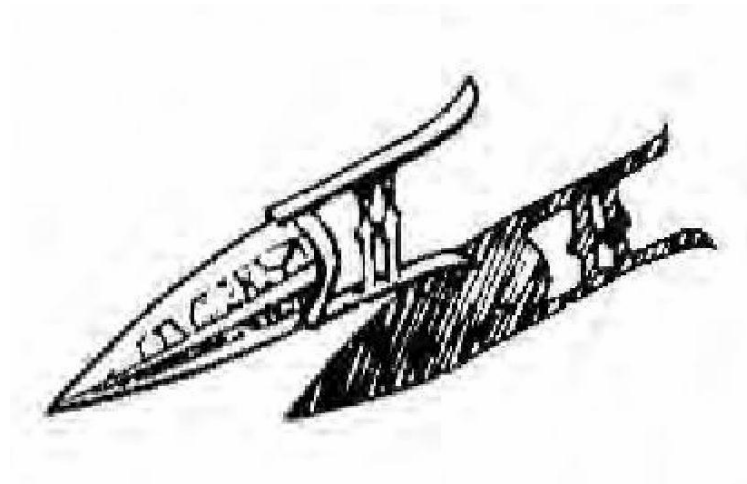
Pensez-vous montrer le Katar au guru et lui raconter vos démêlés avec les Thugs (**allez au 20**) ou préférez-vous partir immédiatement et aviser une fois dehors (**rendez-vous au 431**)?

Vous voilà de nouveau dans la rue et, fort heureusement, personne ne fait attention à vous: pas de volée de pierres, aucune démonstration d'hostilité ne manifeste. C'est donc en toute tranquillité que vous pouvez juger de la situation. Vous vous retrouvez à l'endroit précis où vous étiez avant de vous cacher, à la limite des bas quartiers, et vous n'avez toujours pas le moindre renseignement sur l'endroit où les Thugs auraient pu dissimuler le Katar Sacré. Mais maintenant, le temps presse. Le disque de la lune commence à se superposer à celui du soleil : c'est le début de l'éclipse ! Pour ne rien arranger, cette artère tout à l'heure si noire de monde est maintenant désespérément vide, à croire que le cataclysme dont parlait Indranapurna a d'ores et déjà eu lieu ! Mais des bribes de musique, de chants et de cris de joie apportés par la brise qui souffle du fleuve vous rassurent. La foule s'est sans doute massée là-bas pour suivre une procession religieuse. Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas d'autre solution que de continuer à marcher au hasard. Vous finirez bien par découvrir un indice qui vous mettra sur la piste de ces maudits adorateurs de Kali. En attendant mieux, vous vous dirigez sur la gauche en direction du Gange. **Rendez-vous au 92.**

Si cet adorateur du Mal périt sans vous avoir parlé, vous l'aurez suivi en vain. Il vous faut absolument connaître sa destination, et tant pis pour les moines shivaïstes ! Vous bondissez dans la mêlée et grimacez lorsque le Thug soupire de soulagement devant votre intervention. Vous devrez combattre trois Brahmanes. Commencez par batailler avec les deux premiers puis, dès qu'il y aura un mort, le troisième rentrera en lice.

PREMIER BRAHMANE	FORCE: 8 VIE: 9
SECOND BRAHMANE	FORCE: 9 VIE: 11
TROISIEME BRAHMANE	FORCE: 9 VIE: 11

Si vous les mettez tous trois hors de combat sans perdre la vie, **allez au 391**. Sinon, puisse Kali vous accueillir en son sein.



298

Impossible de courir le risque de vous attarder en ces lieux. Vos démêlés antérieurs avec la police de Kasi vous suffisent pour l'instant. Vous vous empressiez de quitter cet endroit peu sûr sans plus accorder d'attention au cadavre du Thug. **Rendez-vous au [38](#).**

299

Ordonnant à votre adversaire sans défense de ne pas bouger le moindre muscle jusqu'à ce que vous ayez de quoi éclairer la pièce, vous avancez prudemment sur le palier. Hélas, vous aviez compté sans la fourberie de votre assaillant. A peine avez- vous le dos tourné que l'individu saisit un poignard dissimulé sous son ample tunique et se rue sur vous. Emoussées par la fatigue, vos réactions manquent de rapidité. Vous vous écroulez sur le plancher, le poumon transpercé de part en part. Vous ignorez ce qui se passe ensuite, car l'assassin empoigne à nouveau son poignard et vous le plonge dans le cœur...

300

Vous avez encore un long chemin à parcourir et ne pouvez-vous attarder trop longtemps. « Puisque les chemins de nos existences se séparent ici, accepte ce modeste gage en témoignage de ma reconnaissance. » Gundrahna saisit votre main gauche et glisse une bague en argent à votre index. Sur le chaton est gravé le visage de Shiva. Vous remerciez le Grand Prêtre de son présent puis prenez congé. Vous vous attardez un court instant devant la statue du dieu Ganesha, fils de Shiva, dont le corps trapu et rebondi, avec ses quatre bras et sa tête d'éléphant, vous fascine

étrangement. Cette divinité jouit d'une immense popularité. Guide des entreprises littéraires, elle procure la richesse et permet de surmonter les obstacles. Mais vous n'avez que faire de toutes ces idoles alors que Shangri-La et la félicité éternelle vous attendent.

L'après-midi tire à sa fin et le soleil est sur le point de disparaître derrière l'horizon. Vous sortez de ce bâtiment et arrivez dans une large cour intérieure. Longeant le mur, vous songez au moyen de vous procurer rapidement une monture, nécessaire à la poursuite de votre voyage. Quelle n'est pas votre surprise lorsque vous reconnaissez dans la pénombre le petit homme revêtu d'un pagne qui marche devant vous: Pundipani ! L'adepte de Shiva tient un objet oblong enveloppé de tissu qui ressemble à s'y méprendre au Katar Sacré que lui a confié Gundrahna. Mais pourquoi se dirige-t-il vers la sortie du temple alors que le Grand Prêtre lui a ordonné de remettre l'arme à l'un de ses disciples dans ses propres appartements? Pundipani n'a pas remarqué votre présence derrière lui. Que faites-vous?

Vous le suivez afin de découvrir où il se rend ? **Rendez-vous au [234](#)**.

Vous le hélez pour lui demander où il va? **Allez au [350](#)**.

Vous l'attaquez immédiatement ? **Rendez-vous au [429](#)**.

301

Vous répliquez farouchement aux assauts frénétiques de votre adversaire.

THUG

FORCE: 10 VIE: 12

Si vous êtes victorieux, **rendez-vous au [339](#)**.

302

Pour en avoir déjà admiré l'effigie au côté du Grand Prêtre Virasniya, vous reconnaissez Lakshmi, déesse de la chance et de la prospérité, épouse de Vishnu. Vous venez de pénétrer dans Punique temple consacré à ce culte dans la cité de Kasi. Tout à coup, quelqu'un vous tape sur l'épaule. Vous vous retournez d'un bond, la main sur le pommeau de votre épée... et poussez un soupir de soulagement. Vous n'avez rien à craindre : la police n'a pas retrouvé vos traces. Devant vous, se tient un élève du Brahmane, un de ceux qui ont pu échapper au massacre perpétré par les Thugs lorsqu'ils ont dérobé le Katar. Il vous a reconnu et

vous invite à le suivre jusqu'à une petite pièce au fond de la chapelle. Vous vous asseyez tous deux sur des chaises basses et votre compagnon vous tend une coupe remplie de baies écarlates. Leur goût est un peu amer, mais pas foncièrement désagréable. Là, vous révélez au prêtre le message du conseiller spirituel du maharadjah. Son visage blêmit au fur et à mesure de votre récit. « Malheureusement, vous dit-il, j'ignore où se terrent les Thugs. Je n'en ai pas vu depuis l'épouvantable embuscade d'hier. Et nous autres, disciples de Vishnu, ne sommes pas assez nombreux en ville pour t'aider efficacement dans tes recherches. Mais j'y pense... J'ai quelque chose qui pourra sans doute te servir. » Il ouvre un coffre en bois et se met à fouiller à l'intérieur. « Voilà ! clame-t-il brusquement en vous tendant une cape noire. Ce vêtement est doué de propriétés magiques. Si tu l'enfiles en rabattant soigneusement le capuchon sur ton visage, tu seras alors invisible. Mais tu devras t'abstenir d'effectuer le moindre mouvement brusque. Attention ! Ce vêtement ne conserve son pouvoir qu'entre le crépuscule et l'aube, pendant le temps où régner les ténèbres. Et je te recommande vivement de garder cette Cape d'Obscurité à l'abri de ton sac, car le moindre accroc lui ferait perdre ses propriétés... » Vous remerciez le disciple de Virasniya en lui promettant de n'utiliser cette pèlerine magique qu'en cas de grave nécessité. Après avoir retraversé la salle du culte, vous quittez le temple.

Rendez-vous au [296](#).

303

Vous faites en silence le tour de cette salle de culte mais vous n'y découvrez absolument rien qui puisse vous être utile. Les Thugs ne se cachent pas ici et vous n'avez pas eu la chance inouïe de découvrir le Katar abandonné sur le sol... Ayant soin de ne pas déranger les fidèles dans leur méditation, vous quittez le temple. ***Rendez-vous au [296](#),***

304

Le singe tourne son regard vers la statue en haut de la colonne et, un instant, il vous semble voir celle-ci hocher légèrement la tête. Renonçant à comprendre les rites étranges des vishnuistes, vous suivez le petit primate jusqu'à la porte. Un moine barbu d'une carrure impressionnante

apparaît alors dans l'embrasure, les bras croisés, impassible. Une énorme massue pend à son côté. Il vous fait signe de le suivre.

Vous pénétrez dans une vaste cour carrée envahie de végétation. De nombreux moines vishnuistes y méditent, immobiles, leurs visages paisibles encadrés de barbes et de cheveux longs poussant librement, vêtus de simples robes de lin blanc. Votre présence n'a aucun effet sur eux, et le colosse vous enjoint de traverser la cour. Vous atteignez ainsi un mur en ruine percé d'une ouverture sombre. Votre guide s'arrête: «Je ne peux aller plus loin. Mais si ton cœur est pur et ta volonté infaillible, tu trouveras le Grand Prêtre Virasniya au bout de ce chemin... si tu parviens jusque-là ! » Conclut-il sinistrement.

Une grille vient de s'abattre derrière vous et vous ne pouvez plus qu'avancer. Pestant contre cet accueil peu aimable, vous vous enfoncez dans les ténèbres. **Allez au [81](#).**

305

La rue sur votre droite draine un nombre considérable de badauds plus attirés par le joyeux capharnaüm qui est de mise ici que par le raffinement et la perfection des articles exposés. Des colporteurs aux yeux bridés vendent des soieries aux teintes éclatantes, ou bien se proposent de raconter mille contes vantant la splendeur des palais au Pays du matin calme. Vous vous frayez péniblement un chemin au milieu de cette cohue, en quête d'un marchand susceptible de vous payer un bon prix cet objet dont vous ne savez que faire. Devant vous, un vannier a installé son commerce et des paniers de toutes tailles sont empilés les uns sur les autres, débordant même sur la chaussée. Un engorgement se crée et vous vous trouvez coincé auprès d'une gigantesque panier surmontée d'un couvercle finement tressé. Tout à coup, un homme vêtu d'une ample tunique blanche bouscule les badauds sans le moindre égard et fend la foule en tenant bien haut au-dessus de sa tête un large cimenterre. Il fonce sur vous et vous avez tout juste le temps de l'éviter à la dernière seconde. Mais, chose étrange, ce n'est pas vous qu'il visait et son arme transperce le grand panier qui gênait votre passage ! Surpris par ce geste apparemment absurde, vous laissez l'inconnu rendre la fuite. Un

spectacle incroyable s'offre à vous. Une flaque rouge sombre se forme lentement sous la panier. L'inconnu a-t-il volé à votre secours, ou bien êtes-vous simplement le témoin d'un règlement de comptes particulièrement violent? Pour en avoir le cœur net, il faudrait voir ce qui se trouve exactement à l'intérieur... Allez-vous assouvir votre curiosité (**rendez-vous au [40](#)**), appeler immédiatement à l'aide (**allez au [272](#)**) ou passer votre chemin (**rendez-vous au [124](#)**) ?

306

En retournant le mort, vous remarquez un étrange pendentif à son cou, dissimulé sous les replis de sa tunique. C'est un médaillon dans lequel est enchâssée une figure plate en or au dessin irrégulier, comme s'il était incomplet. Peut-être avez-vous déjà trouvé un objet semblable? En tout cas, ajoutez cet objet à vos autres possessions. Dans le revers d'une manche, vous trouvez une feuille pliée avec un plan hâtivement griffonné de la petite cité lacustre qui regroupe quelques dizaines de masures en planches un peu plus au sud. Une croix marque une sorte d'embarcadère: sans doute un point de rendez-vous ! Le fanatique n'a rien d'autre, à part ses armes: une cordelette lestée et un poignard à long manche et large lame. Ah, si... au majeur de sa main droite, il porte un anneau d'or orné d'une pierre rouge, Vous pouvez l'emporter si vous le désirez (notez alors cet objet sur la liste de vos possessions).

Décidez maintenant si vous voulez revêtir les habits du Thug ou non. Cela pourra avoir de l'importance plus tard... Un instant après, la police arrive dans la ruelle, sans doute alertée par des pèlerins. Vous, devinez à leur regard que l'éclipse et ses conséquences imprévisibles les rendent encore plus nerveux que d'habitude. Mauvais pour vous ! Ils n'ont pas l'air décidés à vous écouter, et vous connaissez déjà l'irascibilité des forces de l'ordre de Kasi.

Deux gardes vous attaquent sans sommations tandis que le troisième court chercher du renfort. Combattez-les ensemble.

PREMIER GARDE	FORCE: 8 VIE: 9
SECOND GARDE	FORCE : 9 VIE : 7

Si vous les exterminatez en moins de trois tours, bravo. Sinon, ils s'enfuient et vous vous retrouvez libre de filer en vitesse vers le point de rencontre des Thugs **au [290](#)**.



307

Vous êtes incapable de repousser l'intrusion psychique de l'ascète. **Allez au [192](#)**.

308

Un saut parfait vous emmène à près d'un pied du bord du gouffre, mais c'est un pied de trop. Vous maudissez amèrement votre mauvaise fortune le temps de votre longue chute, jusqu'au moment où vous vous écrasez au fond du puits.

309

Malgré son aspect délabré, ce temple reste le sanctuaire vénéré des moines vishnuistes. Ceux-ci se devaient bien de le protéger des vandales tels que vous par quelque stratagème. Votre audace vous le fait découvrir à vos dépens lorsque vous passez les portes et qu'un bloc de granit de la taille d'une vache sacrée s'abat sur vous. Non content de vous écraser, il ne laisse dépasser que vos pieds: les adeptes de Vishnu pourront toujours récupérer vos bottes...

310

Le malheureux ressemble à s'y méprendre à l'inconnu qui a failli vous bousculer dans la taverne à votre arrivée en ville: même accoutrement, même allure... Ceci excepté, l'examen du corps ne vous apprend rien. Qu'allez-vous faire ensuite? Tenter de découvrir ce qui se passe dans cette maison (**rendez-vous au [323](#)**) ou décider qu'après tout, cela ne vous concerne en rien et poursuivre votre chemin? Dans ce cas, lancez deux dés. Si vous tirez 11 ou 12, **allez au [191](#)**. Sinon, **rendez-vous au [378](#)**.

311

Pour votre plus grand malheur, le soleil est à présent voilé aux deux tiers. Aussi les Thugs n'hésitent plus à se conduire en maîtres de la cité ! Ils circulent sans entrave dans ce quartier. Et justement deux adorateurs du Mal vous barrent la route. Ils sont à trois mètres de vous, bloquant l'étroit passage entre les murs de planches. L'un d'eux tient en laisse une monstruosité de la nature: un énorme dogue bicéphale ! La bête dégage une aura maléfique que vous percevez malgré la distance.

Le plus grand des deux Thugs vous interpelle: « Hé, toi ! Tu ignores que notre cérémonie sacrée va avoir lieu dans un moment ? Par Kali la noire, comment oses-tu te montrer encore dans les rues à l'heure du triomphe de notre déesse ! Passe ton chemin, misérable, et remercie ma clémence qui t'épargne les pires tortures. »

Il faut jouer serré: ces brutes fanatiques et leur molosse vous sont antipathiques au possible, mais faut-il pour autant les attaquer ? A vous de décider: vous passez sans piper mot (***allez au [29](#)***) ou vous attaquez (***allez au [130](#)***)

312

L'aspect du bâtiment vous fait supposer qu'il ne s'agit pas d'une maison d'habitation mais plutôt d'une chapelle. La porte ne semble pas verrouillée et il suffit de pousser les deux battants pour pénétrer à l'intérieur du petit temple. Si vous préférez entrer l'arme à la main, ***allez au [335](#)***. Si vous décidez de laisser votre épée dans son fourreau, ***rendez-vous au [395](#)***.

313

Le chef de police a anticipé votre geste. Au moment où vos doigts vont se refermer sur la poignée de votre épée, il se saisit de votre arme et vous attaque. Seuls vos réflexes peuvent vous sauver. Vous devez vous emparer de l'Œil, arraché aux secrets de la Quatrième Pyramide de Gizeh (si vous en avez déjà fait usage depuis votre arrivée à Kasi, ***allez au [287](#)***). Sinon, lancez deux dés. Si vous tirez 5 ou moins, ***rendez-vous au [278](#)***. Sinon, ***allez au [90](#)***.

314

Vous passez sans encombre le mystérieux portique. Tandis que derrière vous les murailles opaques continuent de s'élever, comme dans l'espoir de rejoindre le ciel, vous avancez vers le centre de l'île en suivant la piste. **Rendez-vous au [195](#).**

315

Impossible de vous démasquer au milieu de cette assemblée ! Vous plongez rapidement les lèvres dans l'élixir fumant en priant pour le salut de votre âme. Avez-vous une potion de contrepoison ? Si oui, **allez au [389](#)**. A moins que vous n'ayez au cours de votre aventure absorbé des baies rouges dans une chapelle ? Alors **rendez-vous au [214](#)**. Sinon, **allez au [276](#)**.

316

Vous avez bien étudié les mouvements des fanatiques qui vous précédaient. Aussi avez-vous remarqué que ceux-ci encastraient leur bague dans une des orbites sculptées de la statue. Une fois au pied de la monstrueuse sculpture, vous faites donc un geste identique. Est-ce là un tour de votre imagination, ou la statue a-t-elle semblé soupirer de satisfaction ? Peu importe, ce mystère restera en suspens. Il faut à présent vous hâter de gagner le centre de l'île. **Allez au [195](#)**.

317

Vous aimeriez bien savoir si vous êtes parvenu à semer vos poursuivants. Mais la foule qui vous oppresse et vous aspire en son sein est bien trop dense pour que vous puissiez l'affirmer sans risque d'erreur. Misant à la fois sur votre habileté et la chance, vous jouez péniblement des coudes afin de vous extraire de cette marée humaine qui vous entraîne vers le Gange. Après d'interminables minutes d'effort, vous vous retrouvez immobilisé contre un mur, le souffle coupé, écrasé et malmené par les dizaines de fidèles qui vous bousculent sans cesse et s'évertuent à vous replonger dans le flot compact. Mais vous résistez à la pression et la rue ne tarde pas à se vider de cette marée humaine. Vous pouvez enfin avancer sans peine et ne tardez pas à atteindre la partie des bas quartiers qui longe le fleuve. Vous n'avez encore trouvé aucun indice susceptible de vous mettre sur la voie du Katar, Et un coup d'œil à la voûte céleste

accroît votre anxiété. Le disque de la lune commence à se superposer à celui du soleil: c'est le début de l'éclipse ! Désormais le temps presse ! **Rendez-vous au [92](#).**

318

Quittant la demeure de Roxanne, vous déambulez dans les rues pleines de musique et de gaieté. La population de la ville, inconsciente du drame qui se noue, célèbre la fête de la déesse Durga. Kasi tremble du bruit des danses effrénées, des parfums délicats embaument l'atmosphère, Évitant d'attirer l'attention, vous vous frayez un chemin au milieu de la cohue qui, heureusement, s'éclaircit rapidement. Vous avancez sans difficulté notable Et c'est indéniablement avec la même facilité que deux gardes municipaux armés de longues lances vous repèrent au milieu de la foule clairsemée. Votre dernier espoir s'évanouit ! Ils vous ont reconnu et se précipitent sur vous. Il est désormais inutile d'espérer les distancer. **Allez au [269](#).**

319

La cour reste vide: ce combat acharné, pourtant bruyant, n'a pas été entendu. Vous ramassez le Katar tombé à terre pendant l'affrontement. Maintenant, vous devez impérativement trouver le Grand Prêtre Gundrahna pour lui confier cette arme dangereuse. Mais cette fois-ci, vous ne ferez confiance à nul autre que lui ; d'autres fanatiques Thugs se cachent peut-être dans les rangs des fidèles de Shiva. Abandonnant le cadavre de Pundipani à l'endroit même où il a mordu la poussière, vous quittez la cour et vous efforcez de retrouver le chemin que vous avez suivi en arrivant. Après quelques détours, vous dépassez une échoppe déserte et ouvrez une des portes du bâtiment principal. **Allez au [231](#).**

320

Un hurlement sauvage vous échappe enfin ! Debout au-dessus des cadavres des trois fauves dont vous avez brisé l'échine, couvert de sang des pieds à la tête, vous libérez par ce cri toute la frustration qui vous taraudait l'esprit. Abasourdis, les spectateurs contemplent cette scène inouïe. Vous avez triomphé des épreuves! **Rendez-vous au [401](#).**

321

Vous jugez tout de même préférable de ne pas sacrifier au rituel des Thugs: vous ne sauriez accomplir ce geste impie! En passant devant la statue à l'invraisemblable morphologie, vous feignez d'y poser la main tout en vous gardant de toucher la pierre. Lancez deux dés. Si vous obtenez 8 ou davantage, **allez au [236](#)**. Si vous obtenez 7 ou moins, **allez au [45](#)**.

322

Vous ne découvrez absolument rien ! Le Rakchasa ne semblait posséder aucun trésor ou objet d'une quelconque valeur pour vous en ces dramatiques circonstances. Désappointé, vous jugez inutile de passer la maison tout entière au peigne fin et décidez de quitter cette demeure. **Rendez-vous au [296](#)**.

323

Vous tournez la poignée de la porte, pénétrant dans une pièce obscure. Il ne semble pas exister d'autre issue que cette porte, qui s'est refermée derrière vous. Mais vous ne remarquez que trop tard un escalier en colimaçon qui donne accès au toit. Un Thug recouvert de son costume sinistre en descendait les marches sans faire le moindre bruit. Se déplaçant sans difficulté dans le noir, il vous a aperçu le premier et vous attaque avant que vous ayez le temps de tirer votre épée. Vous perdez le premier assaut. **Allez au [12](#)**.

324

Un pauvre hère, éclopé et aveugle, adossé contre un mur agite les quelques piécettes de cuivre que contient sa sébile pour éveiller la compassion des passants et des boutiquiers. Vous déposez le Katar sur ses genoux.

«Tiens, je te fais cadeau d'une arme qui me semble être de grande valeur, lui dites-vous. Prends garde, lorsque tu la vendras, à ne pas te faire gruger, car même le marchand le moins scrupuleux t'en offrira au moins 20 pièces d'or. J'espère que ce poignard te portera bonheur, contrairement à moi...»

Le mendiant se confond en remerciements et vous vous éloignez dans la pénombre de la nuit tombante. Soudain, un râle étouffé vous fait

tourner les talons. Dégainant votre épée, vous rebroussez chemin à grandes enjambées. Un Thug est en train d'étrangler le mendiant avec une cordelette tressée. Un autre vient de s'emparer du Katar et tente de fuir à la faveur de l'ombre. Soudain, une silhouette blanche bondit par-dessus un étal abandonné et lève son poignard sur l'assassin. Votre sang ne fait qu'un tour et vous décidez sur-le-champ d'en découdre aussi avec les Thugs. Mais un homme que vous n'aviez pas encore aperçu vous bloque le passage. Il fonce droit sur vous en faisant d'impressionnants moulinets avec un cimeterre, tout en hurlant : « Tu mérites la mort, vil suppôt des Thugs ! Par ta faute, le Katar du sacrifice suprême est tombé entre leurs mains. Vois la récompense qu'ils réservaient à ton complice. Les adorateurs de Kali éliminent toujours les témoins gênants. Et tu vas connaître le même sort ! Que Shiva guide mon bras ! »

Ce nouvel assaillant a cru que vous accouriez au secours des Thugs. Mais il vous est impossible de le détromper, car vous devez vous défendre.

ADEPTE DE SHIVA FORCE: 8 VIE: 10

Si vous êtes victorieux, **allez au [49](#)**.

325

Le faisceau rougeoyant qui jaillit de votre arme surnaturelle atteint le démon de plein fouet. Son apparence spectrale semble prendre consistance au contact de votre rayon. Furieuse, la créature infernale rejette la tête en arrière pour pousser une plainte aigue, à vous glacer le sang. Puis elle se retourne sur vous, et vous transperce de ses yeux où scintille l'éclat de tourments indicibles. De toute évidence, vous lui paraissez être une proie plus digne d'intérêt que le cadavre dû Thug. Les effets de l'Œil Magique ont dépassé toutes vos espérances, niais dans un sens radicalement opposé à ce que vous escomptiez. L'Asoura tente de vous déchirer la poitrine de ses doigts crochus et vous devez parer sans relâche.

ASOURA FORCE: 16 VIE: 17

AJUSTEMENT DOMMAGES : + 1

Si vous parvenez à défaire ce monstre diabolique, **allez au [8](#)**.

326

Inutile de le nier, les Thugs ont le dessus. Malgré vos moulinets pleins d'ardeur, un fanatique vous saute sur le dos et vous étrangle avec une cordelette huilée. Vous perdez 2 points de Vie et sentez la mort s'emparer de vous. Tout devient noir.

Si vous êtes encore en vie après ce coup du sort, vous vous réveillez face contre terre dans une impasse souillée d'ordures. Les Thugs vous ont laissé pour mort : c'était compter sans votre étonnante résistance physique. Tout endolori, vous constatez avec déplaisir la perte du Katar et de trois autres objets parmi vos possessions (à votre choix, la totalité de votre or comptant pour un objet). Le soir tombe sur Kasi, et la nuit s'annonce sinistre. Très abattu, vous décidez qu'un verre d'alcool vous fera du bien. A pas hésitants, vous marchez vers la taverne la plus proche, espérant y trouver un peu de repos. **Rendez-vous au [78](#).**

327

N'écoutant que votre courage, vous foncez sur l'hypocrite.

PUNDIPANI

FORCE: 12 VIE : 7

Dès que vous l'aurez tué, lancez deux dés. Si vous obtenez un double, **rendez-vous au [319](#)**. Sinon, **allez au [162](#)**.

328

Votre manège est passé inaperçu, et le Thug continue son chemin sans ralentir l'allure. Vous devinez qu'il se dirige vers le lieu de rassemblement de sa secte. Le fanatique marche vers le sud et la petite cité lacustre qui regroupe quelques dizaines de masures en planches un peu plus loin dans cette direction.

Vous veillez à ne pas vous faire remarquer, rasant les murs et plongeant dans les recoins sombres lorsque le Thug jette des coups d'œil inquiets en arrière. Soudain, un groupe de cinq moines au crâne rasé surgissent d'une voie

Perpendiculaire: des Brahmanes adeptes de Shiva ! Voyant le Thug, ils poussent des cris de haine et, écartant leurs longues robes orangées,

dégainent de grands poignards. L'adorateur de Kali se colle le dos au mur et se défend avec l'énergie du désespoir, mais en pure perte. Vous devinez qu'il va bientôt succomber sous le nombre. Décidément, la ville grouille de factions religieuses aux esprits échauffés!

Allez-vous abandonner votre vigilante neutralité pour venir en aide au Thug, qui pourrait vous apporter de précieuses informations? **Rendez-vous au [297](#)**. Ou bien attendrez-vous que les Brahmanes lui aient réglé son compte pour intervenir? **Rendez-vous au [116](#)**, à moins que vous ne possédiez la bague du Grand Prêtre de Shiva? (dans ce cas, **allez au [165](#)**).

329

Sans hésitation, vous braquez l'Œil Magique d'Antarsis sur la créature démoniaque. Une lueur d'un vert de glace en émane, qui va envelopper l'Asoura pour un bref instant. Le monstre se tord de douleur, et vous le devinez bien affaibli. Mais l'Œil ne vous sert plus à rien désormais, et vous dégainez votre épée pour combattre.

DEMON ASOURA FORCE: 14 VIE: 16

Si vous remportez la victoire, **allez au [62](#)**.

330

La lame effilée du Katar transperce de part en part l'assassin. Ce dernier s'affaisse sans bruit mais l'arme est restée fichée dans son corps. Alors que vous vous penchez pour la récupérer, le cadavre prend feu instantanément ! Des flammes infernales jaillit une créature cornue et griffue, haute de près de deux mètres. Vous reculez d'effroi. Au même instant, une puissante main aux ongles acérés s'enfonce dans la cage thoracique du Thug pour en extirper le cœur encore chaud. Réprimant la terreur qui bouleverse soudain votre conscience, vous vous lancez à l'attaque de l'Asoura, un monstre diabolique. Quelle arme désirez-vous utiliser?

Votre épée? **Allez au [113](#)**.

L'Œil Magique ? **Rendez-vous au [325](#)**.



330 Une puissante main aux ongles acérés s'enfonce dans la cage thoracique du Thug pour en extirper le cœur...

331

Votre poing se referme sur la poignée de votre épée. Roulant sur vous-même, vous prenez appui d'une main sur le sol, et faites décrire à votre lame un arc de cercle mortel en direction du reptile. Surpris par votre réflexe foudroyant, la gueule béante du cobra plonge vers votre jambe. Mais l'animal ne peut plus espérer vous nuire. Son corps, tranché en deux par votre coup implacable, s'affaisse sur le plancher. L'alerte a été chaude ! Vous explorez la chambre minutieusement, mais ne découvrez rien qui puisse vous nuire de nouveau. Après avoir jeté les restes sanglants du serpent par la fenêtre et rangé votre arme dans son fourreau, vous décidez d'éloigner les nattes de l'ouverture taillée dans le mur. Puis, consolidant du mieux possible le volet branlant, vous poussez votre sac contre la porte afin de prévenir l'irruption intempestive d'importuns éventuels. **Allez au [32](#).**



332

Vous décapitez la créature, l'empêchant de nuire à jamais et permettant de la sorte à son âme, enfin libérée de l'enveloppe charnelle, de trouver le repos. Vous vous précipitez au secours de la jeune femme inerte. Elle n'est qu'évanouie ! Vous vous émerveillez de la finesse de ses traits, la fraîcheur de son teint. Un battement de cils vous avertit de son réveil. Ses yeux limpides s'ouvrent sur le monde sans savoir s'il s'agit de celui des morts ou des vivants. L'inconnue remarque enfin le corps du Pishaka puis vous observe intensément.

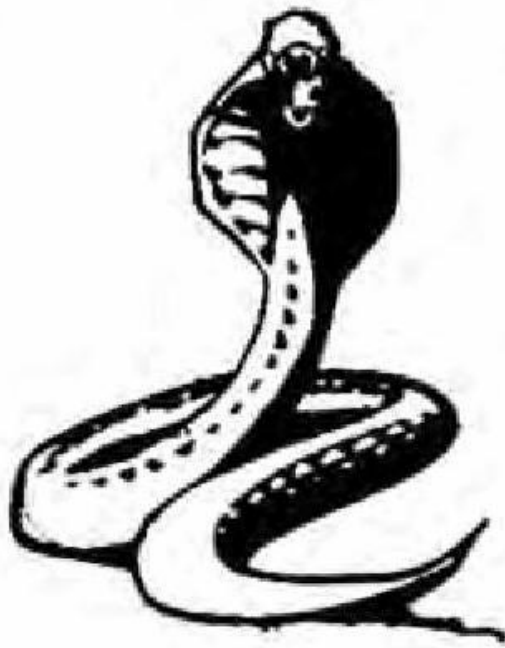
« Alors je n'ai pas rêvé ! Susurre-t-elle. Oh ! Mon sauveur, serais-tu un messager des dieux pour m'avoir ainsi arrachée à une mort certaine ? »

Vous lui ôtez rapidement ses illusions et lui expliquez que vous êtes victime d'un grossier malentendu qui met en péril votre vie. « Alors, tu seras en sécurité chez moi ! réplique-t-elle en désignant la riche demeure à laquelle vous tournez le dos. Nul n'osera vous chercher dans la

résidence du Premier ministre de cette contrée. » La jeune femme s'extirpe des débris de son palanquin au moment même où des serviteurs armés surgissent de la maison, prêts à châtier celui qui a osé lever la main sur la maîtresse. Mais vous avez tant fait diligence que leur intervention est inutile.

« Quelle chance ! Un grand malheur a été évité ! déclare le majordome en vous apercevant tous deux sains et saufs. Personne n'attendait votre Seigneurie, car nous n'étions pas prévenus de votre arrivée. Entrez vite vous mettre à l'abri. »

Vous suivez la jeune femme et **allez au [203](#)**.



333

Une fois la flamme de la bougie soufflée, vous essayez de vous glisser avec délectation dans les bras de Morphée. Mais vous n'êtes pas couché depuis cinq minutes qu'un grattement furtif vous parvient du palier. A demi plongé dans le sommeil, vous ne savez trop si quelqu'un essaie de pousser votre porte ou si votre imagination tend à la paranoïa obsessionnelle. Que faire ?

Ouvrir la porte pour en avoir le cœur net? **Allez au [372](#)**.

Vous poster en embuscade pour surprendre un éventuel visiteur?
Rendez-vous au [393](#).

Ignorer tout ceci et dormir? **Allez au [245](#)**.

334

Vous vous êtes débarrassé si vite du capitaine que le chef de police ne s'est pas encore remis de votre tentative désespérée mais couronnée de succès, Pour l'instant il se redresse lentement. Vous devez réagir plus vite pour échapper à cette situation inextricable ! Tout en récupérant votre seconde arme sur son bureau, vous ne quittez pas l'homme des yeux. De quoi allez-vous maintenant vous emparer ?

Du Katar Sacré ? **Rendez-vous au [403](#)**.

De votre sac ? **Allez au [205](#)**.

Des deux ? **Rendez-vous au [292](#)**.

D'aucun. Prendre la fuite immédiatement ? **Allez au [104](#)**.

335

Vous poussez précautionneusement la porte et franchissez le seuil de la chapelle. L'intérieur est sombre, faiblement éclairé par quelques lampes à huile, mais vous distinguez une statue, à environ quinze mètres devant vous. Au moment où vous allez vous approcher, une douzaine d'hommes tout de blanc vêtus sortent de l'ombre et vous barrent le passage. Vous venez de troubler la paix de leur recueillement et ils ne semblent guère disposés à écouter vos raisons, car vos intentions, elles, ne semblent guère amicales. Vous n'êtes pas d'humeur à les affronter tous, aussi vous décidez avec sagesse de battre en retraite. Un rapide coup d'œil dans la rue vous apprend que vos poursuivants se sont envolés. Rassuré, vous quittez le temple et vous vous laissez entraîner par le flot humain qui s'engouffre dans une artère perpendiculaire. **Allez au [317](#)**.

336

Quel est votre premier réflexe ?

Fuir immédiatement ? **Rendez-vous au [177](#)**.

Affronter le monstre infernal ? **Allez au [95](#)**.

337

Agrippant l'Œil Magique pendu à votre ceinture, vous pointez l'arme sur le tueur. Un large faisceau rougeâtre s'en échappe, baignant le Thug d'une lueur d'outre-tombe. Son corps s'embrase aussitôt, et l'assassin pousse des hurlements terrifiants. En l'espace de cinq secondes, tout est terminé ! Il ne reste de votre ennemi qu'un minuscule monticule de cendre incandescente...

Le guru est mort et il ne vous reste plus qu'à suivre ses conseils. Où pensez-vous vous rendre tout d'abord?

Au poste de police le plus proche? **Allez au [200](#)**.

Au temple du dieu Shiva? **Rendez-vous au [159](#)**.

Au palais du gouverneur? **Allez au [100](#)**.

338

La statue représente une femme debout sur un lotus, entre deux éléphants qui l'aspergent d'eau avec leurs trompes. Il doit sans doute s'agir d'une déesse, mais vous ignorez laquelle, malgré les explications de la fille du Premier ministre. Et comment l'identifier au milieu de cette myriade de divinités que compte le panthéon hindou ? Quoi qu'il en soit, personne ne fait attention à vous et vous vous approchez de l'autel de pierre installé devant la statue. Il ne s'y trouve qu'un grand bol de terre cuite contenant des baies écarlates. Si vous décidez d'en goûter une, **allez au [158](#)**. Sinon, **rendez-vous au [303](#)**.

339

Le Thug s'écroule à vos pieds, transpercé de part en part par votre fidèle épée. Vous vous apprêtez à quitter au plus vite cet endroit lorsque vous remarquez un objet brillant au cou de l'assassin. Intrigué, vous vous penchez et découvrez un curieux pendentif suspendu à un collier. Il est composé d'un grossier anneau de cuivre dans lequel est enchâssée une figure plate en or de forme irrégulière (si vous avez déjà découvert un médaillon semblable, **allez au [101](#)**), Sinon, et sans plus attendre, **rendez-vous au [452](#)**.

340

Vous n'avez que peu de choix. Parmi les nombreuses constructions qui bordent cette partie de la rue, vous n'apercevez que trois portes. Un lotus est gravé sur celle de gauche. En face il y a deux autres portes qui sont respectivement ornées l'une d'un signe ressemblant à une griffe, et l'autre d'un cercle tantrique pour se protéger des démons. Laquelle choisissez-vous?

Celle au lotus? **Allez au [312](#)**.

Celle à la griffe ? **Rendez-vous au [16](#)**.

Celle à l'emblème magique ? **Allez au [196](#)**.

341

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous comprenez que c'est déjà le matin suivant. Vous avez dormi près de quinze heures d'affilée, abrité sous un ponton de bois.

Vous examinez vos vêtements lacérés, couverts de sang, et tâtez vos membres avec inquiétude. Non, vous ne souffrez que de blessures superficielles. Le sang versé est celui des assassins que vous avez renvoyés à leur créateur.

Près de vous sur le sol repose le Katar sacré, intact, la lame toujours immaculée. Vous prenez délicatement l'objet et le placez au fond de votre sac. Incrédule, vous contemplez le Gange. Toute trace de l'île sacrée des Thugs en a disparu, rien ne subsiste qui pourrait témoigner de la véracité de votre aventure. Rien, sauf ce morceau de médaillon arraché au Grand Prêtre de Kaii avant qu'il ne s'enfuie. Un vulgaire cercle de métal dans lequel est enchâssée une figure plate, en or, incomplète. Si vous avez trouvé d'autres fragments d'un tel médaillon, notez bien ce nouvel éclat parmi vos possessions. Ainsi, vous n'avez pas rêvé: vous avez bien tenu Kali en échec et réduit à néant la secte des adorateurs du Mal, à l'exception peut-être de son Grand Prêtre. La réalité de ce que vous avez vécu n'est donc pas à mettre en doute. Et pourtant, tout cela est si fantastique.

La faim fait soudain grommeler votre estomac, et vous vous souvenez que vous n'avez rien mangé depuis fort longtemps. Vous pouvez consommer une de vos propres rations s'il vous en reste, ou bien acheter des brochettes de poisson frais à un marchand ambulant pour une pièce

d'or. Il faut maintenant penser à vous procurer des vêtements décents: les vôtres sont en lambeaux et inutilisables. Vous ne pouvez-vous présenter ainsi au palais du maharadjah Rabindranath, on vous prendrait pour un fou ou un mendiant ! Il vous en coûtera 2 pièces d'or pour vous habiller de pied en cap.

Enfin, après ces quelques préparatifs, vous voilà prêt à achever votre mission : apporter le Katar Sacré aux plus hautes autorités de cette cité.

Rendez-vous au [289](#).



342

Il vous faut à tout prix empêcher cette épouvantable cérémonie ! Le sort du monde en dépend peut-être, et même celui du monde futur que vous avez connu ! Mais vous avez rejoint la foule loin du Grand Prêtre. Celui-ci psalmodie toujours, insensible à l'exaltation de l'assistance. Sa litanie a sur vous un effet galvanisant, vous vous sentez prêt aux plus incroyables audaces pour que le bien triomphe. Vous bondissez en rugissant et étriepez deux Thugs, puis en décapitez un troisième. Votre but : atteindre le Grand Prêtre et l'abattre avant qu'il n'ait accompli son abject forfait. Mais soudain un monstrueux colosse se dresse devant vous, haut de deux mètres ou plus, une montagne de muscles, le regard vide, l'œil rougi par

son désir de folie et de mort. Ses mains nues seraient capables de rompre l'échine d'un bœuf! Champion du Bien contre guerrier du Mal, votre volonté de vaincre contre sa soif de tuer, qui survivra à ce combat titanesque? Sans réfléchir, vous frappez de toutes vos forces...

GUERRIER THUG FORCE: 13 VIE: 12

N'oubliez pas que, sauf clans certains cas, vous êtes à la moitié de votre total de Force ! Si vous triomphez, **rendez-vous au [119](#)**.

343

Vous optez pour l'aile de gauche, assez peu fréquentée. Tout autour de vous, ce ne sont qu'artisans à l'ouvrage, martelant sans relâche le cuivre et le bronze pour confectionner les rares objets usuels qui ne soient pas en bois. D'autres actionnent les soufflets des forges et la chaleur brûlante qui s'en dégage vous contraint à demeurer de l'autre côté de la ruelle, dans la fraîcheur de l'ombre, si bienfaisante en ce début d'après-midi. Là, des artisans fixent un bandage métallique aux roues des voitures de charge ou des chars de guerre. Soudain, vous sentez à nouveau le danger rôder à proximité. Malgré l'ombre dense, vous remarquez une silhouette qui court vers vous. Au même moment, un autre homme, à la barbe et aux cheveux longs, vêtu d'une tunique d'un blanc immaculé, traverse la rue et avance droit sur vous. Tout se passe alors très vite : renonçant à faire usage de l'Œil Magique en un lieu si fréquenté, vous dégainez votre épée, prêt à en découdre avec ces deux adversaires. Pourtant... ô surprise ! Ce n'est pas à vous que le second individu s'intéresse, mais à la forme indistincte qui vous fait face. Un bref combat s'engage dans la pénombre et l'un des deux protagonistes tombe à terre, mort ! Vous foncez à votre tour, mais le vainqueur s'échappe par une allée transversale. Vous avez à peine le temps de distinguer sa fuyante silhouette blanche qui prend son élan et saute par-dessus un mur. Comment allez-vous réagir?

Appeler immédiatement à l'aide ? **Rendez-vous au [272](#)**.

Poursuivre le fuyard? **Allez au [157](#)**.

Vous penchez sur l'homme allongé sur le sol ? **Rendez-vous au [291](#)**.

Quitter cet endroit au plus vite? **Allez au [241](#)**.

344

Quitte à tirer tous les clients de leur lit, vous poussez un long hurlement angoissé qui résonne dans toute la maisonnée. Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, **allez au [136](#)**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au [61](#)**.

345

Le chef de police se débat faiblement et vous supplie de le lâcher, vous promettant sa clémence et le pardon de vos fautes. Vu l'empressement qu'il montrait il y a encore quelques minutes à peine à vous promettre mille tourments sous la torture, vous ne croyez pas une seule de ses paroles. Vous lui expliquez que vous comptez quitter cette ville si peu accueillante dans les plus brefs délais, dès que vous aurez récupéré vos affaires. Mais vous avez trop parlé ! Voyant votre attention se relâcher, le capitaine des gardes dégaine une épée courbe et bondit sur vous, au mépris de la vie de son supérieur. Allez-vous vous servir du chef de police comme d'un bouclier (**rendez-vous au [251](#)**) ou le repousser et affronter sans crainte ce nouvel assaillant (**rendez-vous au [366](#)**) ?

346

Votre ardeur a outrepassé vos intentions une fois de plus ! Ce mouvement trop brutal a pour effet malheureux de faire glisser la lame sur une côte de la vache. Et la pauvre bête subit toute la puissance du coup, qui suffit largement à la tuer presque aussitôt. Dans un long meuglement d'agonie, la vache sacrée tente de se lever, puis s'abat lourdement dans la poussière au milieu d'un geyser de sang ! Derrière vous, c'est la consternation. Les fanatiques, toutes religions confondues, contemplent la scène, le visage empreint d'une horreur intense.

«Sacrilège ! L'infidèle a tué l'animal sacré !

- C'est ignoble ! Quelle infamie !
- A mort l'infidèle !
- Mais de toute façon on voulait le tuer...
- Ne discute pas !

- Bon, alors... A mort l'infidèle!»

Sur ce, la populace attirée par ces cris se presse et commence à vous bombarder de pierres ramassées par terre. Au milieu de cette cohue infernale, la police intervient et s'en prend aussi à vous. Bref, c'est rendre service à l'humanité tout entière, ou du moins à tout le peuple hindou, que de disparaître de leur vue au plus vite. Au point où vous en êtes, tuer quelques policiers, prêtres, et autres innocents de plus ne peut guère aggraver votre cas ! Malheureusement, ceux-ci se révèlent vite supérieurs en nombre, et vous succombez sous leurs coups en vous demandant ce qui a bien pu arriver...

347

Ce saut magnifique vous porte de l'autre côté de la fosse, à plus d'un pied du bord opposé. Emporté par votre élan, vous glissez sur une pierre humide mais un rétablissement périlleux mais prompt vous tire d'embarras. Reprenant vos affaires, vous vous remettez en marche.
Rendez-vous au [108](#).

348

Après quelques détours, vous débouchez soudain sur un carrefour souterrain. Rien ne distingue les passages qui s'y croisent. Vous vous engagez au hasard et avancez, comptant autant sur votre sens de l'orientation que sur votre chance. Un affreux sentiment de tourner en rond vous gagne peu à peu, au fur et à mesure qu'il vous semble repasser encore et encore aux mêmes endroits.

Tout à coup, une vibration dans l'air vous surprend. A un mètre de vous, à hauteur de votre visage, une boule de feu grosse comme le poing surgit du néant. Une fois la surprise passée, vous l'observez qui flotte dans l'air comme un phare dans la nuit. La boule flamboyante vous invite à la suivre, avançant par saccades. « Cela vaudra toujours mieux que d'errer au hasard », pensez-vous en obtempérant.

Le chemin remonte bientôt, aboutissant derrière une tenture d'ancienne facture. Vous l'écartez et découvrez une petite salle paisible aux murs gris. Au centre, dans la position du lotus, un très vieil homme à l'air vénérable, aux yeux clos, la barbe et les cheveux foisonnants lève à quatre pieds du sol. Il est d'une extrême maigreur. Il lève une main décharnée et claque des doigts: la boule de feu se dissout dans l'air. Le

Grand Prêtre Virasniya semble vous voir malgré ses yeux fermés et sourit. « Mes visiteurs sont rares, dit-il doucement. Quel est le but de ta venue ? »

Impressionné par l'aura de force que dégage ce corps d'apparence si frêle, vous évitez toute parole inutile. Vous sortez le Katar de votre sac, le libérez des chiffons qui l'enveloppaient, et le tendez au Grand Prêtre. L'émotion est telle qu'il en ouvre les yeux et abandonne sa lévitation pour revenir au sol. Tremblant de tout son être, le Prêtre se saisit de l'arme. Vous commencez à comprendre l'importance capitale de cet objet. **Rendez-vous au [27](#).**

349

«Tu es fou! C'est impossible ! réplique un des fidèles qui vous font face, prêts à vous transpercer de leurs flèches.

— Regardez ! Insistez-vous. Il emportait votre Katar Sacré afin de le remettre aux Thugs sanguinaires, ceux-là mêmes qui, à plusieurs reprises depuis hier, ont tenté de me tuer pour dérober cette arme tombée par hasard entre m^{es} mains. L'un d'eux a même assassiné le guru Godbolé ! Croyez-moi, je dis la vérité ! »

Mais personne ne songe à vous répondre car une patrouille d'hommes de la garde, prévenus par d'autres adeptes de Shiva qu'un crime venait d'être commis, font irruption dans la cour. La situation se complique de minute en minute. Qu'allez-vous faire?

Tenter de vous enfuir? *Rendez-vous au 435.* Vous obstiner à protester de votre bonne foi ? **Allez au [370](#).**

350

Pundipani se retourne brusquement dès qu'il entend le son de votre voix. « Par Kali ! s'écrie-t-il. Tu vas mourir ! » Kali? Tout s'explique. Pundipani fait partie de la secte des assassins Thugs et s'apprêtait manifestement à livrer l'arme de légende aux mains des adorateurs du Mal ! Vous tirez votre épée hors de son fourreau, prêt à châtier le traître. Mais Pundipani a anticipé votre réaction. Il a arraché le trident d'une statue de Shiva non loin de lui et vous attaque sans crier gare (vous perdez le premier assaut). **Allez au [327](#).**

351

Après une seconde d'hésitation, vous posez le pied sur les pointes. Les épines métalliques transpercent le cuir de la botte et s'enfoncent dans la chair. Les larmes aux yeux, les mâchoires crispées, vous avancez stoïquement. Enfin, vous atteignez l'autre côté. Avec un grand soupir, vous vous asseyez et ôtez vos bottes lacérées. Un pan déchiré de votre tunique vous servira à les remplacer et à panser vos blessures, mais vous avez perdu 1 point de Force. Vous reprenez vos possessions. **Rendez-vous au [348](#).**

352

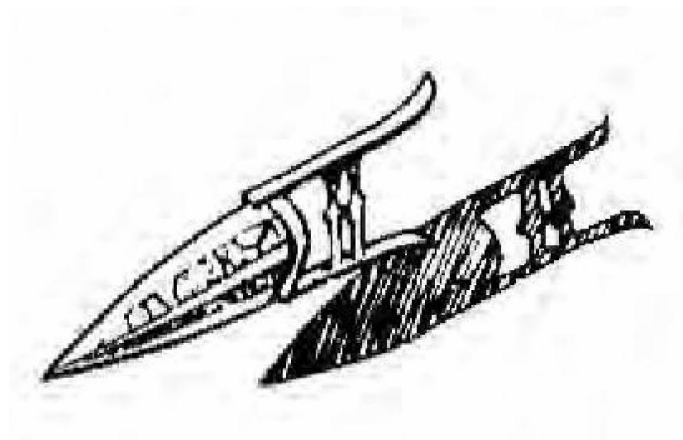
Vous ne devez plus perdre un seul instant! C'est maintenant qu'il faut agir pour empêcher cette cérémonie d'atteindre son terme ! Vous connaissez les conséquences terribles qu'aurait son accomplissement.

Heureusement, vous vous êtes mêlé au groupe de fidèles assez près du Grand Prêtre et de l'autel sacrificiel. Bandant tous vos muscles, vous jaillissez tel un diable de sa boîte et pourfendez les trois Thugs les plus proches de vous. *Allez immédiatement au [119](#).*

353

Vous ne tardez pas à découvrir un tunnel souterrain, qui aboutit à une salle hémisphérique taillée dans le roc. Après avoir fait coulisser la grille qui en bloque l'accès, vous vous engagez, à tâtons et à quatre pattes, dans un étroit boyau haut d'à peine un mètre cinquante. La pente est douce et ascendante, et vous supposez qu'il s'agit du couloir grâce auquel les fauves pénétraient à l'intérieur de cette fosse que vous vous seriez bien passé de visiter. Après une progression pénible et interminable, vous découvrez, au détour d'un coude, la lumière du soleil sur le déclin. Le tunnel débouche dans une cour intérieure du temple de Shiva et vous ne rencontrez aucune difficulté à soulever la herse qui en ferme l'accès. Vous vous retrouvez avec joie à l'air libre... et, par un extraordinaire coup du sort, nez à nez avec Pundipani encore plus surpris que vous de cette rencontre imprévue. Il venait certainement contempler le résultat de sa forfaiture et se réjouir du spectacle de votre cadavre sanguinolent dévoré

par les tigres. «Par Kali!» murmure-t-il sous le choc. Kali? Pundipani ferait-il partie de la secte des Thugs, ces assassins? Cet horrible soupçon vous est bientôt confirmé, à la vue de l'objet qu'il tient à la main: le Katar Sacré encore enveloppé dans son morceau de toile ! Pundipani ne l'a pas porté à qui de droit et s'apprêtait manifestement à remettre l'arme sacrée entre les mains des adorateurs du Mal ! Vous tirez immédiatement votre épée hors de son fourreau, décidé à faire payer au criminel démasqué le prix de son ignominie. Au vu de votre réaction, Pundipani, avisant une effigie de Shiva, lui arrache le trident qu'elle arborait fièrement. **Allez au**
327.



354

En voilà assez ! Vous cherchez à rendre service à ce peuple de païens, ils n'en ont cure ! Vous refusez de souffrir plus longtemps des lenteurs de la bureaucratie hindoue. Vous vous levez et quittez la pièce, furieux. Les gardes de la porte s'interrogent sur votre attitude et vous conseillent de prendre votre mal en patience, mais vous ne leur prêtez aucune attention. Vous laissez derrière vous le siège du gouvernement de Kasi avec un soulagement non dissimulé.

Mais à peine êtes-vous hors de vue du palais et engagé dans une rue étroite que de l'ombre jaillissent dix formes noires aux visages voilés; des assassins Thugs ! Mais comment ont-ils pu vous retrouver aussi vite ? Et vous qui portez toujours le Katar Sacré ! Il ne reste qu'à combattre. Vous devrez pour commencer lutter contre deux Thugs.

PREMIER THUG FORCE : 10 VIE : 11

SECOND THUG FORCE: 11 VIE: 12

Combattez-les en même temps. Une fois que vous aurez occis le premier (si vous survivez jusque-là), **rendez-vous au [326](#)**.

355

Attentif au moindre bruit, vous parcourez une centaine de mètre: sans rien trouver. Au-delà, d'autres ruelle: croisent celle où vous êtes et toute recherche devient inutile. Le Thug a largement eu le temps de se perdre dans le dédale de ce quartier de la ville. Déçu, vous vous préparez à rebrousser chemin lorsqu'un bruit étouffé dans votre dos vous fait sursauter. **Allez au [462](#)**.

356

Le molosse arrive lancé à pleine vitesse, et vous saute à la gorge. Le combattre à l'épée sera difficile, car il cherche à planter ses dents dans votre cou ! Vous tentez de le tenir à distance, mais ses deux énormes têtes vous rendent la tâche malaisée. Qui plus est, vous devez sans cesse éviter d'être précipité dans l'eau juste derrière vous !

DOGUE BICEPHALE FORCE: 11 VIE: 14

Soustrayez pour la durée du combat 1 point à votre Force d'Attaque, vu votre mauvaise position. Le chien a deux attaques par tour du fait de ses deux paires de mâchoires. En revanche, si vous réussissez à sortir un 6, vous lui coupez une tête, ce qui réduit de moitié sa Force, Une fois le chien occis, **rendez-vous au [369](#)**.

357

Vous n'y allez pas de main morte ! Mais après tout, la passivité de ces animaux est bien connue. Ce ne serait pas le moment de voir cette vache refuser de se lever ! Votre vie dépend de ses réflexes, après tout. Vous levez votre épée et l'abattez sur la pauvre vache, espérant que ce coup du plat de la lame suffira à la réveiller.

Lancez deux dés pour tester votre dextérité. Si vous faites 10 ou davantage, **allez au [346](#)**. Si vous obtenez 9 ou moins, **allez au [71](#)**.

358

L'un des tigres se jette sur le cadavre encore chaud de son semblable, que vous venez d'occire, et commence à le dévorer goulûment. Malheureusement, le second fauve préfère voir en vous une proie plus appétissante. Il s'approche de sa démarche souple, feulant de contentement à l'idée de vous faire figurer au menu de son proche repas. Vous décrivez de grands moulinets de l'épée au-dessus de votre tête, mais cette menace ne l'effraie pas. Vous devez combattre.

SECOND TIGRE FORCE: 13 VIE; 8

AJUSTEMENT DOMMAGES : + 1

Si au terme d'un assaut, votre total de points de Vie tombe en dessous de 3, **rendez-vous au [408](#)**.

Si vous parvenez à tuer le fauve sans trop de difficulté, **allez au [237](#)**.

359

Saisissant délicatement votre épée par la lame, vous la tendez au policier qui, attrapant le fourreau qui traînait à terre, la rengaine et la glisse à sa ceinture. Il ne s'intéresse pas à votre Œil Magique dont il ignore l'usage, mais il vous demande de saisir votre sac et de quitter l'auberge. Vous n'avez pas d'autre choix que d'exécuter les ordres qu'il vous donne. Le pas lourd, vous vous traînez jusqu'à la porte de votre chambre, descendez l'escalier puis sortez de l'auberge, suivi par le garde qui ne vous quitte pas d'une semelle. Mais vous n'avez pas parcouru dix mètres qu'un bruit suspect vous emplit d'angoisse. Instinctivement, vous cherchez à empoigner votre épée... qui a disparu. Le temps de vous décider à utiliser l'Œil d'Antarsis, il est trop tard. Vous rentrez à nouveau en possession de votre superbe arme blanche, à l'équilibre parfait, mais d'une manière que vous n'auriez jamais imaginée! Celui que vous avez pris pour un honnête policier n'était en fait qu'un Thug sanguinaire prêt à tout pour récupérer le Katar Sacré et éliminer un témoin gênant. Dirigée par une main compétente, votre propre épée vous traverse le corps de part en part ! Et tandis que vous agonisez dans une mare de fange immonde, le Thug s'empare de votre sac et s'empresse de rapporter son précieux butin au chef de sa secte interdite. Vous avez misérablement échoué...

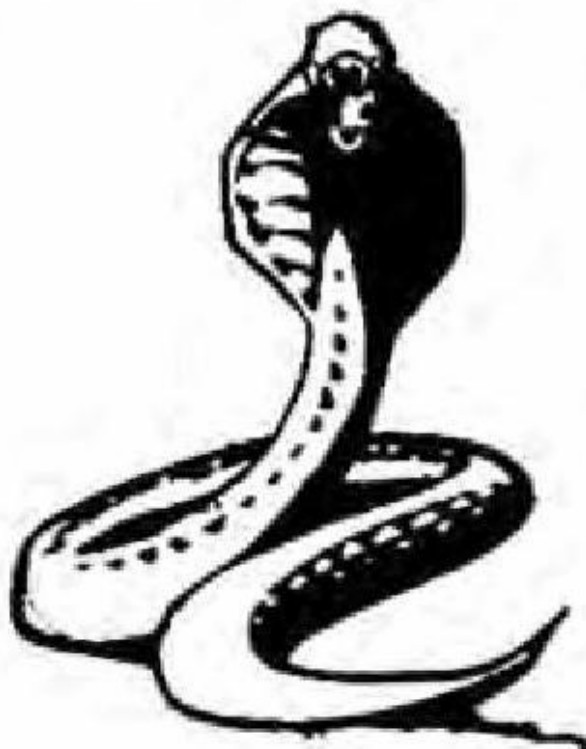
360

Le Thug a disparu ! Vous l'avez perdu de vue au coin d'une large maison sombre et l'adorateur du Mal a réussi à vous semer ! L'astre solaire jette ses derniers feux et vous ne distinguez nulle part dans les ruelles avoisinantes la silhouette abhorrée, qui ne petit pourtant pas être loin. La venelle où vous vous trouvez se termine en cul-de-sac. Le Thug n'a donc pu s'échapper que par la rue qui lui est perpendiculaire. Le Katar Sacré est un enjeu trop important pour le laisser ainsi vous filer entre les doigts sans réagir. Après tout, vous avez une chance sur deux de retrouver le Thug et de récupérer l'arme légendaire. Décidez-vous d'aller à droite (**rendez-vous au [284](#)**) ou à gauche (**allez au [355](#)**) ?

361

«Je viens demander justice, expliquez-vous. Je suis persécuté par des assassins, des Thugs, décidés à me supprimer... » Mais le garde n'accorde qu'une oreille distraite à vos récriminations, trop occupé à surveiller arrivée de prisonniers aussitôt enfermés dans une pièce en face de vous. « Cesse de m'importuner, étranger. Penses-tu que la police n'a rien d'autre à faire que de se préoccuper des élucubrations d'un fou? La secte des Thugs appartient au passé et l'agitation est à son comble en ce moment avec les festivités qui se préparent. Allons, débarrasse le plancher sur le champ ou je te fais jeter en prison... Ma patience a des limites ! »

Allez-vous faire ce que suggère ce policier obtus et déguerpir sans demander votre reste (**rendez-vous au [171](#)**) ou bien insister en lui montrant le Katar (**allez au [252](#)**)?



362

Au pas de course, vous longez la muraille qui continue de s'élever vers les cieux obscurs, comme dans l'espoir de les embrasser tôt ou tard... L'obscurité est totale à présent, et vous ne voyez plus rien. Vous posez la main sur la paroi pour vous guider en la longeant : une sensation de brûlure intense vous fait exécuter un bond en arrière. Sans chercher à comprendre, vous avancez encore le long des murailles de métal noir, mais aucune autre issue n'existe. Lorsque vous revenez au portique, découragé, celui-ci aussi a disparu. A sa place se dresse la muraille lisse. Soudain une immense clameur monte vers l'opacité des cieux. Un affreux frisson d'épouvante vous secoue: du centre de l'île, une créature écarlate, aux traits de cauchemar, s'envole vers Kasi, perçant les nuages telle la foudre. Vous ignorez encore sa destination, mais cela n'a guère d'importance: au moment où les murailles s'abaissent, vous êtes seul sur cette île avec des centaines de Thugs. Vous avez échoué. Votre sort final ne mérite pas d'être raconté dans ces pages...

Inutile de tergiverser, il vous suffit de tirer parti de votre précédente visite au palais pour faire taire ces importuns :

«Le Premier ministre Moulouji m'a déjà reçu ! Il est au courant de l'affaire qui m'amène ! Allez le prévenir sur-le-champ de mon arrivée ! »

Interloqué, le garde s'exécute. Un moment après, vous le voyez revenir à grands pas, accompagné du Premier ministre. Celui-ci est en costume d'apparat : une splendide tunique verte brodée de perles fines et un long turban vert d'eau assorti qui lui recouvre majestueusement la tête, le cou et les épaules, rehaussé d'une superbe aigrette bleutée.

«Bienvenue au palais, ami, déclare-t-il, et pardonne-moi de ne pas t'avoir reçu plus tôt. Je préparais l'audience publique de midi, au cours laquelle notre maharadjah entend ceux qui demandent son jugement. Ma fille m'a mis au courant de tes aventures! Alors, as-tu réussi ? » Vous acquiescez. Aussitôt, le Premier ministre reprend :

« Viens, ne restons pas là ! Accompagne-moi à l'intérieur, tu vas pouvoir me raconter en détail les événements d'hier. »

Vous le suivez jusqu'à une vaste salle à ciel ouvert, dallée de mosaïque, dont le centre est occupé par une belle pièce d'eau. Un serviteur apporte des pâtisseries et des boissons. Après avoir conté les péripéties invraisemblables qui vous ont permis de soustraire le Katar Sacré, vous vous détendez enfin.

« Eh bien, sourit le Premier ministre, il ne te reste qu'à mettre un point final à ta mission, parfaitement exécutée d'ailleurs ! Confie-le-moi pour que je le remette au maharadjah dès son arrivée. »

Vous acceptez de bon cœur de lui remettre le Katar? **Allez au [134](#)**.

Vous refusez tout net de le donner à tout autre que le maharadjah en personne ? **Allez au [103](#)**.

Si vous lui avez donné un fragment de médaillon en or, **rendez- vous au [52](#)**. Sinon, **allez au [243](#)**.

365

Vous vous êtes débarrassé prestement de ces deux adeptes de Kali ! En proie à l'exaltation du combat, vous sautez sur le dais où le maharadjah se débat encore. Malheur ! Vous arrivez une seconde trop tard ! Le pauvre vient de s'écrouler, poignardé à mort par le traître !

Vite ! Avez-vous reconstitué le médaillon des Thugs ? Si oui, **allez au [35](#)**. Sinon, **allez au [66](#)**.

366

Vous donnez une violente bourrade dans le dos du chef de police qui s'effondre à terre en geignant. Mais vous n'êtes pas encore à l'abri du danger : le capitaine des gardes paraît être un adversaire à ne pas sous-estimer.

CAPITAINE DES GARDES

FORCE: 12 VIE: 10

Si vous parvenez à le tuer en trois assauts ou moins, **allez au [334](#)**. Sinon, **rendez-vous au [251](#)**.

367

Vous sentez la pression inexorable de la patte du gigantesque pachyderme se faire plus intense. Cette fois, il semble bien que votre carrière d'aventurier touche à sa fin. Mais soudain une voix mélodieuse retentit à vos oreilles. Vous comprenez que vous êtes seul à l'entendre :

« Une fois encore je te viens en aide ! Remercie Shiva. qui sait aider les justes dans les instants de détresse. »

Ainsi le dieu hindou vous a donné son assistance : en effet, l'éléphant a relevé sa patte, comme poussé par une force invisible. Et bientôt, c'est son corps qui bascule tout entier en arrière. La bête jette un barrissement surpris, et le cornac stupéfait s'en va voltiger à l'autre bout de la cour, cul par-dessus tête. Vous exultez ! Abasourdis, les spectateurs contemplent cette scène inouïe. Vous avez triomphé des épreuves ! **Rendez-vous au [401](#)**.

368

La porte reste désespérément close. Un grognement de colère filtre à travers le bois vermoulu : « Qui est là ? Allez-vous-en ! » Fait une voix bourrue.

- Je suis un ami, ouvrez-moi ! Dites-vous sans grande conviction.
 - Avec la cérémonie qui se prépare ? Vous plaisantez ? Passez votre chemin !
 - Mais...
 - Rentrez chez vous si vous ne voulez pas servir de pâture aux Thugs ! Et si vous n'avez pas d'endroit où aller, ne comptez pas sur moi pour vous héberger, j'ai bien trop peur pour ouvrir la porte ! »
- Vous comprenez que vous perdez votre temps. Mieux vaut reprendre votre exploration. **Rendez-vous au [286](#)**.

369

Alors que vous le croyiez mort, dans un dernier assaut haineux, le chien ensanglanté se jette sur vous, comme pour vous emmener en enfer à sa suite ! Mais il ne, réussit qu'à vous faire perdre l'équilibre. Accompagné par le cadavre éviscéré du dogue, vous basculez par-dessus bord et tombez dans, l'eau du fleuve. Lancez deux dés. Si vous faites un double, **rendez-vous au [398](#)**, sinon, **allez au [215](#)**.

370

Vos déclarations ne sont reçues qu'avec incrédulité et scepticisme. Si vous avez rencontré le Grand Prêtre Gundrahna, **allez au [364](#)**. Sinon, **rendez-vous au [24](#)**.

371

Espérant profiter d'un effet de surprise, vous vous ruez sur le magistrat si enclin à vous infliger mille maux plus atroces les uns que les autres. Totalement pris de court, celui-ci ne comprend que trop tard qu'il est complètement à votre merci. Solidement campé sur vos jambes derrière sa silhouette anguleuse, vous l'étranglez à moitié de votre bras gauche tandis que votre autre main tâtonne sur le bureau à la recherche de votre épée. Dès qu'il sent la pointe de la lame lui entailler légèrement la joue, il hurle au capitaine des gardes : « Halte, Punshihali ! Ne fais plus un geste tant que cet étranger continuera d'user d'arguments aussi... incisifs! »

Allez-vous exploiter votre avantage et fuir sans demander votre reste (**rendez-vous au [201](#)**) ou essayer de récupérer ce qui vous appartient (**allez au [345](#)**) ?



372

Tâtonnant dans l'obscurité à la recherche de votre épée, vous la tirez de son fourreau et vous dirigez vers la porte. Les lames du parquet grincent sous vos pieds: le silence s'abat aussitôt sur le palier. Vous avez beau coller votre oreille au battant, vous n'entendez rien. Faisant lentement coulisser le verrou hors de son logement, vous ouvrez violemment la porte... pour vous trouver face à deux silhouettes humaines. Un nuage dévoilant brièvement la lune, vous distinguez l'éclat métallique d'une dague. Vous avez le réflexe de bondir en arrière, évitant ainsi le premier coup qui vous était destiné. Mais vous ne pouvez échapper au second qui vous entaille douloureusement l'avant-bras (vous perdez 2 points de Vie). Vous répliquez sans tarder, perdant 1 point de Force pour toute la durée du combat, à cause de l'absence de lumière. Vos assaillants ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre, **Allez au [259](#)**.

373

Vous croisez en chemin un sadhu, un de ces individus épris de mysticisme semblable à tous ceux que vous avez pu observer depuis que vous descendez le cours du Gange. Le visage recouvert de cendre, sommairement vêtus d'une robe ou d'un pagne orangé, ils sillonnent la contrée, seuls ou par petits groupes. Ils ne vivent que d'aumônes et

jouissent d'un grand respect de la part de tous car ils sont étrangers aux soucis matériels. Ayant renoncé à leur famille et vivant au-dessus des lois, ils passent leur temps à méditer sur les espaces infinis ou le destin de l'être. Pratiquant l'ascèse, certains se tiennent sur une seule jambe ou enfouis dans le sable jusqu'au menton durant des années, afin d'acquérir la concentration nécessaire pour accéder à la « lumière ». D'autres semblent doués de pouvoirs de l'esprit. « Quel curieux pays ! » pensiez-vous alors. Mais les récents événements vous ont montré, que vous n'étiez pas encore au bout de vos surprises...

Le sachu est assis à l'ombre d'un palmier, les jambes croisées. Ses pieds reposent sur ses cuisses, dans la position du lotus, tant prisée des sages et des saints hommes. Le regard perdu dans le vague, il ne prête aucune attention aux passants qui font un large détour pour éviter de le bousculer et déposent des dons pour l'aider à subsister dans un bol de terre cuite posé devant lui. Souhaitez-vous faire don au sadhu d'une pièce d'or ou d'une ration de nourriture ? Si c'est le cas, notez cette modification sur votre Feuille d'Équipement et **allez au 422**. Si vous n'avez pas l'intention de vous attarder, **rendez-vous au 257**.

374

Ce saut magnifique vous porte de l'autre côté de la fosse, à près d'un pied du bord opposé. Emporté par votre élan, vous vous étalez sur votre sac. Mais vous êtes sauf, voilà l'important! Reprenant vos affaires, vous vous remettez en marche. **Rendez-vous au 348**.

375

Le Thug ouvre la porte avec précaution puis s'esquive dans la rue inondée de soleil. Vous patientez quelques secondes avant de vous décider à le filer. Il avance à près de vingt pas devant vous, profitant de tous les pans d'ombre pour se mettre à couvert, silencieux et furtif comme un criminel avant tout désireux de passer inaperçu. Mais les marchands sont trop occupés pour remarquer quoi que ce soit ; les

autres, écrasés par la chaleur, somnolent doucement. D'un bond, l'assassin disparaît derrière l'angle d'une maison. Méfiant, vous forcez l'allure mais il est trop tard : vous n'apercevez plus le Thug nulle part ! Il semble s'être littéralement volatilisé dans les airs. Vous restez de longues minutes à l'affût, refusant de vous avouer vaincu. Mais vous devez néanmoins vous rendre à l'évidence. Bien que n'ayant sans doute pas remarqué la surveillance dont il était l'objet, l'adorateur de Kali vous a semé !

Le poids de l'arme dans votre sac vous ramène à des préoccupations plus immédiates: trouver un acheteur ! Quelle direction allez-vous prendre maintenant ?

A gauche? **Rendez-vous au [241](#)**.

Tout droit ? **Allez au [378](#)**.

A droite? **Rendez-vous au [124](#)**.

376

Après ce délicieux dîner, l'idée — ô combien délectable — de passer enfin une nuit à l'abri vous réjouit le cœur. Une fenêtre laisse passer une légère brise nocturne et les nattes où vous allez dormir ont peu servi. Après avoir déposé votre sac dans un coin de la pièce et ôté vos bottes, vous vous allongez voluptueusement sur votre couche. Mais au moment où vous vous apprêtez à éteindre la bougie, un choc sourd vous fait sursauter. Vous vous retournez en un éclair, juste le temps d'apercevoir une silhouette fugitive qui disparaît de l'autre côté de la fenêtre. Prêt, à bondir, vous suspendez immédiatement votre geste : une mince forme sinueuse se dresse à moins d'un demi-mètre de votre jambe gauche. Un sifflement sinistre retentit doucement, deux crocs luisent dans la pénombre. Vous distinguez le cou du cobra, un redoutable serpent, qui se dilate: l'hideux animal s'apprête à vous attaquer. Votre épée est à portée, mais le reptile vous frappera sûrement si vous esquissez le plus infime mouvement. Comment comptez- vous réagir ?

En tentant malgré tout d'attraper votre arme ? **Allez au [54](#)**.

En demeurant absolument immobile ? **Rendez- vous au [19](#)**.

En appelant au secours? **Allez au [344](#)**.

«Où est le Katar Sacré?» demandez-vous avec insistance au Thug allongé sur le sol, souffrant des multiples blessures que vous lui avez infligées. Chatouillant son cou de la pointe de votre épée, vous accentuez légèrement la pression au fur et à mesure que s'écoulent les secondes. Le souffle court, pris de tremblements convulsifs des pieds à la tête, l'assassin demeure désespérément muet. Au point de contact entre le métal et l'épiderme du Thug à votre merci, le sang commence à perler. Tout à coup, alors que vous n'espérez plus rien tirer de lui, l'adepte de Kali implore votre pitié. «Je vais parler... Je... » Magnanime, vous ôtez votre épée de la gorge du Thug, la laissant un bref instant pointée au-dessus de sa poitrine avant de la rengainer. C'est l'instant précis qu'attendait l'adepte du Mal ! Profitant de votre relâchement, il empoigne vigoureusement votre lame à pleines mains et la tire à lui en éclatant d'un rire dément. La poignée vous échappe. Le Thug se transperce le cœur, préférant périr que de trahir la cause de Kali. Cette mort fanatique vous prive du renseignement dont vous aviez tant besoin : où est le Katar Sacré ?

Si vous désirez fouiller le cadavre de l'adepte du Mal, **allez au [231](#)**. Sinon, **rendez-vous au [107](#)**.

Vous faites encore quelques mètres mais, après avoir questionné la majorité des boutiquiers de l'allée, vous constatez avec dépit que personne ne semble décidé à vous payer un juste prix pour cette arme de toute beauté. « Etranger, je te concède que les bijoux sont de la plus belle eau, vous explique l'orfèvre qui vous a fait la meilleure offre. Mais sont si finement incrustés dans la garde qu'il y a grand risque à les endommager en les descendant. Une pierre précieuse rayée ou entaillée perd toute sa valeur. Voilà pourquoi je ne puis te proposer que 30 pièces d'or. » Vous avez beau argumenter, le marchand refuse obstinément de monter son prix. Si vous décidez d'accepter son offre, **allez au [232](#)**. Si vous préférez vous mettre en quête d'un meilleur marché, vous empruntez une venelle transversale. **Rendez-vous au [241](#)**.

379

Jetant de temps à autre des regards prudents derrière vous pour vous assurer qu'aucun Thug ne vous suit, vous marchez jusqu'à une grande bâtisse de bois, tout comme la plupart des maisons de Kasi. Des gardes armés de longues lances vont et viennent, amenant des voleurs pris en flagrant délit ou partant en patrouille à travers la ville. Un peu intimidé mais persuadé de votre bon droit, vous vous adressez au factionnaire de service. Vous lui déclarez que vous voulez : porter plainte pour agressions répétées? **Rendez-vous au 361.**

Chercher des informations sur le procès du chef des Thugs, qui s'est déroulé il y a dix ans? **Allez au 55.**

Voir le chef de police pour lui remettre un objet précieux ? **Rendez-vous au 464.**

380

« Qu'est-ce qui me prouve que tu ne mens pas en déclarant être de la police? Qu'est-ce qui me prouve que tu n'es pas un voleur plus rusé que les autres cherchant à tromper ma vigilance ?

— Fais un peu de lumière dans cette pièce et tu verras bien que je ne mens pas. Que crains- tu ? Je suis blessé et désarmé ! » Allez-vous faire ce qu'il vous suggère (**rendez-vous au 299**), demander à vous expliquer avec le chef de police (**rendez-vous au 229**) ou bien achever cet adversaire malchanceux (**allez au 260**) ?

381

Vous ne découvrez que trois pièces d'or et quelques mites dans une bourse en piètre état sur le premier corps, et quatre autres pièces sur le second (ajoutez-les à votre total d'or). Dépité, vous arrachez le morceau de toile glissé à sa ceinture pour essuyer votre arme souillée. Soudain, vous remarquez dans la pénombre qui s'installe un éclat doré au cou du premier. Vous vous accroupissez et détachez une mince chaîne. Un pendentif étrange y est accroché, formé d'un grossier anneau de cuivre dans lequel est enchâssée une figure en or aux contours irréguliers (notez ce collier sur la liste de vos possessions). Vous présumez qu'il s'agit du fragment isolé d'un médaillon brisé. Mais le temps presse: vous pourrez vous interroger à loisir lorsque tout danger aura disparu. Lancez deux

dés. Si vous obtenez 10, 11 ou 12, **allez au [58](#)**. Sinon, **rendez- vous au [80](#)**.

382

Haussant les sourcils, vous restez serein face à la situation. Après tout, un aventurier qui a vécu autant de péripéties extraordinaires que vous ne saurait s'étonner d'un simple dialogue avec un singe !

«Est-ce bien à moi que tu t'adresses? Demandez-vous.

— Évidemment, rétorque le ouistiti, il n'y a personne d'autre ici ! Mais veuillez répondre à ma question avant de poursuivre une conversation qui s'annonce passionnante... »

Qu'allez-vous lui dire?

«Je suis un voyageur égaré à la recherche d'un endroit pour me reposer.
» **Allez au [274](#)**.

«Je désire rencontrer le Grand Prêtre pour un motif de la plus haute importance. » **Allez au [304](#)**.

«Je viens rapporter le Katar Sacré au nom du messenger assassiné. »
Allez au [209](#).

383

Vous n'avez que le temps de relever votre épée. La dague de l'assassin passe à moins d'un millimètre de votre joue ! Par contre, emporté par son élan, il ne peut éviter de s'empaler sur votre lame CL expire avant même que ses entrailles fumantes ne se déversent sur le plancher. Vous vous précipitez pour chercher de la lumière. Lorsque vous revenez dans votre chambre, ce ne sont pas d'honnêtes citoyens de Kasi que vous voyez gisant sur le sol, mais des Thugs maudits. Après qu'Ajahna a déjoué leurs plans, ils n'ont eu de cesse de récupérer le Katar Sacré. Ils ont rencontré en vous un adversaire plus coriace qu'ils ne l'avaient imaginé. Vous fouillez vainement les cadavres, sans succès. Décidé néanmoins à ne pas vous faire remarquer, vous saisissez les corps sous les aisselles et les traînez jusqu'à la fenêtre. Là, vous les balancez dans la rue trois mètres plus bas. Puis, verrouillant à nouveau la porte, vous vous

recouchez, la main posée sur la garde de votre épée, prêt à toute éventualité. **Rendez-vous au [128](#)**.

384

Le Katar Sacré... De quoi peut-il bien s'agir? Est-ce vraiment si important, pour qu'un homme agonisant y consacre son dernier souffle de vie... ? Bien décidé à résoudre ce mystère, vous vous relevez et songez à la meilleure conduite à suivre. Inutile de retourner dans la taverne : vous n'y apprendrez rien de nouveau. Connaissant les problèmes que peut amener ce genre de situation, vous préférez vous éloigner tout d'abord et remettre à plus tard les questions. Alors que la nuit commence à tomber, vous vous engagez dans l'étroite ruelle. Mais votre mouvement de repli n'a pas été assez rapide. Vous n'avez pas parcouru trois mètres que quatre individus vous font face. Leur aspect est en tout point semblable à celui du cadavre derrière vous. A trois exceptions près: leurs vêtements sont neufs et immaculés, ils sont tous bien vivants et vigoureux, et chacun d'eux brandit un long bâton de bois dur. Interloqués par votre apparence, ils s'arrêtent à quelques pas de vous, Brusquement, l'un des hommes aperçoit le mort et interpelle avec précipitation ses camarades sans vous quitter du regard. Aussitôt, les trois hommes se ruent sur vous en faisant tournoyer leurs gourdins. Vous devez vous défendre et les combattre. Par chance, l'étroitesse de la venelle et les armes employées empêchent vos assaillants de vous attaquer tous ensemble. Vous les affrontez donc deux par deux.

CHAQUE AGRESSEUR

FORCE : 8 VIE : 12

Dès que vous êtes venu à bout des deux premiers, **allez au [156](#)**.

385

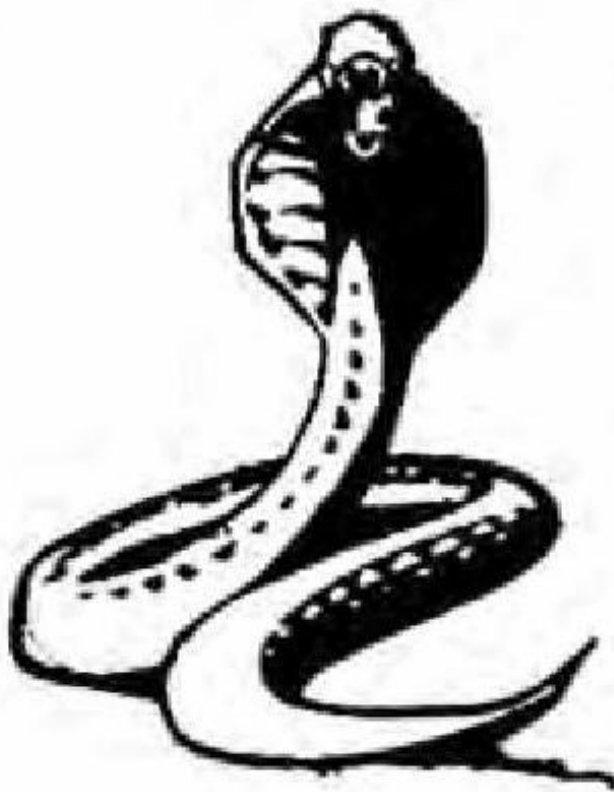
Sur le passage de votre équipage de fortune, la foule en délire pousse des clameurs horribles :

- « Shiva soit miséricordieux !
- Sacrilège ! Un infidèle qui bafoue nos coutumes !
- Il profane la vache sacrée ! C'est inconcevable !
- Quelle infamie ! A mort l'infidèle !

Bref, vous comprenez vite qu'outre les Thugs, les Yogins et les Brahmanes, décidés à vous tuer pour avoir souillé le Katar Sacré, c'est maintenant toute la population de la ville de Kasi, police comprise, qui veut vous faire un mauvais parti. On peut dire que votre voyage en Inde tourne plutôt mal.

Quant à l'animal lui-même, il ne semble rien comprendre à ce tumulte cataclysmique et court devant lui sans s'arrêter, renversant tout sur son passage. Vous baissez la tête pour éviter les jets de pierres et de fruits pourris dont vous gratifient les passants offusqués. Quelle humiliation pour celui qui a dompté les plus fiers pur-sang arabes et les plus farouches étalons d'Occident, que cette chevauchée à dos de vache ! Sur vos talons, des clameurs haineuses vous rappellent qu'un cortège de fidèles prêts à tout vous poursuivent toujours.

Soudain, emportée par son élan, votre monture rate un virage et va s'écrouler dans un étal de fruits voisins. Lancez deux dés en croisant les doigts. Si vous êtes content du résultat, **allez au [436](#)**. Sinon, **allez au [36](#)**.



386

Vous emparant de cette arme inusitée, vous parez habilement les attaques du Thug, Néanmoins, vous perdez 1 point de Force pendant la durée du combat car le maniement du Katar vous est étranger.

THUG

FORCE: 10 VIE: 12

Dès que vous êtes victorieux, **rendez-vous au [330](#)**.



387

«Allons, parle. Qui es-tu ? Que me veux-tu ?

— Aie pitié, auguste étranger. Je ne suis qu'un modeste disciple de Gundrahna, Grand Prêtre de Shiva. Il m'a envoyé te poser des questions car tu as été vu en compagnie d'un homme qui détenait un objet précieux qui nous a été volé. Son cadavre a été retrouvé dans une ruelle du quartier des parias et la relique que nous cherchons n'était pas sur lui. Peut-être possèdes-tu des renseignements ou des indices qui pourraient nous être d'un grand secours pour retrouver ce qui nous a été dérobé? Un grand malheur pourrait arriver si nous ne le retrouvions pas rapidement. As-tu ce que nous cherchons ? »

Qu'allez-vous répondre?

Que vous ne pouvez pas l'aider car vous ignorez de quoi il parle?

Rendez-vous au [112](#).

Que vous désirez en discuter avec Gundrahna en personne? **Allez au [98](#)**.

Que vous êtes entré par hasard en possession d'un objet mystérieux que vous êtes prêt à lui remettre ? **Rendez-vous au [404](#)**,

388

Dégainant en un éclair, vous foncez sur les deux hommes. Malheureusement, vous avez manqué de discrétion. Apparemment nullement handicapé par l'obscurité, le Thug vous a repéré ! Il tend à Pundipani la longue dague qu'il portait à la ceinture et s'enfuit sans demander son reste, emportant le Katar. Vous ne pourrez tenter de le rattraper qu'après vous être débarrassé de Pundipani qui vous barre le passage et engage le combat.

PUNDIPANI

FORCE: 10 VIE: 7

Si vous réussissez à tuer le traître, *rendez-vous au [360](#)*.



389

Dès que vous sentez l'effet nocif du breuvage se manifester, minant votre volonté, transformant vos perceptions en mirage aux couleurs de sang frais, vous vous imposez un terrible effort. Le poison court dans vos veines, certes, mais avant qu'il n'ait achevé son œuvre, vous avez le temps d'avaler le contenu de la fiole de contrepoison que vous possédez ! Nul n'a aperçu votre geste car tous les regards sont braqués sur l'autel du sacrifice. Tout en essuyant la sueur glacée qui baigne votre front, *vous allez au [139](#)*.

Vous comprenez vite que votre état d'ébriété avancé rend inutile toute tentative d'explication cohérente. Le capitaine vous fait empoigner par ses hommes. «Ton sacrilège est incommensurable, malheureux, vous admoneste-t-il. Estime-toi heureux que nous t'offrions refuge dans les geôles de Kasi, sans quoi tu aurais toute la populace aux trousses. »

Vous vous résignez, mais mal vous en prend. Quelques heures après, on vous condamne à la prison à vie jusqu'à la prochaine exécution publique. Mais rassurez-vous, vous n'aurez pas à attendre puisque celle-ci a lieu dans trois jours. Votre quête s'achève ici.

En vous débarrassant du dernier moine au crâne rasé, vous lancez un regard au Thug. Lui aussi en a fini avec ses deux adversaires, mais à quel prix ! Son sari blanc ruisselle de sang et son corps est transpercé de toutes parts. Il s'affaisse contre le mur à l'instant où vous vous élancez pour le soutenir. « Prends... le médaillon... mon ami... murmure le mourant dans un râle. Puisse Kali te venir... en aide! Vite!... la cérémonie... l'heure approche... les autres seront déjà sur l'île... à Lamar... quand l'éclipse sera complète...»

Sur ce, le malheureux rend l'âme. En le fouillant, vous découvrez un pendentif à son cou, dissimulé sous les replis de sa tunique. C'est un médaillon dans lequel est enchâssée une figure plate en or au dessin irrégulier, comme s'il était incomplet. Peut-être avez-vous déjà trouvé un objet semblable? En tout cas, mettez ce morceau de médaillon au nombre de vos possessions. Dans le revers d'une manche, vous trouvez une feuille pliée avec un plan hâtivement tracé de la cité lacustre. Une croix marque une sorte d'embarcadère: sans doute un point de rendez-vous ! Le fanatique n'a rien d'autre, à part ses armes : une cordelette lestée et un poignard à long manche et large lame. Ah, si... au majeur de sa main droite, il porte un anneau d'or orné d'une pierre rouge. Vous pouvez l'empocher si vous le désirez.

Décidez maintenant si vous voulez revêtir les habits du Thug ou non. Cela pourra avoir de l'importance plus tard... Quittant ces lieux plutôt malsains, vous filez vers le point de rencontre des Thugs. **Rendez-vous au [290](#).**

Sans un regard en arrière, vous détalez à travers la jungle, espérant rejoindre la piste qui mène à la ville. Vous évitez une pique qui siffle à vos oreilles tout en vous reprochant une fois de plus votre tempérament par trop impulsif. Soudain, un élément nouveau vient modifier la situation : un grand nombre de Thugs, brandissant des armes affilées et tranchantes, surgissent devant vous. L'idée vous vient de laisser tout simplement les deux factions s'entre-tuer. Malheureusement, l'un des assaillants Thugs vous désigne et braille : « C'est le porteur du Katar Sacré ! » Comme un malheur n'arrive jamais seul, les moines vishnuistes qui vous poursuivaient ont également entendu ce cri. Une farouche bataille s'engage.

Pour information, elle sera remportée par les adorateurs de Kali. Mais cela ne vous concerne plus guère, car vous aurez été le premier à tomber sous les coups conjugués de deux Thugs et trois moines.

L'expérience vous a fait passer le goût de toujours tenter le diable en semblable circonstance. Nul n'est jamais trop prudent en terre étrangère et vous décidez de ne pas prendre de risques inutiles. Vous vous postez silencieusement à côté de la porte, prêt à tout. Bien vous en a pris car à peine êtes-vous en position que le battant s'ouvre doucement. Deux silhouettes pénètrent dans votre chambre et s'approchent de votre natte. L'obscurité est quasi totale et vous ne distinguez pas grand-chose, Soudain, un nuage dévoile un bref instant la lune et vous apercevez l'éclat mat de la lame d'un poignard. Serrant avec force le pommeau de votre épée, vous abattez votre arme aussitôt. Si votre Force est supérieure ou égale à 16, **allez au [111](#)**. Sinon, **rendez-vous au [64](#)**.

394

Prenant vos jambes à votre cou, vous courez dans l'étroite ruelle bordée de maisons lugubres. Pas le moindre rayon de lumière ne filtre sous les portes ou entre les volets des fenêtres. Derrière vous, le moine mendiant court toujours, au bord de l'asphyxie. «Attends! Halète-t-il. Il ne faut pas... Le... Le Katar du sacrifice suprême...» Mais vous le distancez aisément et l'écho de sa voix se répercute, sarcastique, sur les façades aveugles. Vous ralentissez le pas un instant, vérifiant que vous n'êtes pas suivi. Vous ne comprenez rien aux conflits qui agitent cette ville, et vous avez l'impression d'employer toute votre énergie à vous défaire de tous les individus qui veulent votre peau. Mais maintenant que vous avez de l'or, tout va changer ! Vous serez loin de Kasi au coucher du soleil... Tout à coup, un bruit sourd juste derrière vous fait sursauter. Vous vous retournez d'un bloc... pour vous trouver nez à nez avec deux Thugs féroces et cruels. Ils dégainent simultanément leurs armes et se précipitent sur vous.

PREMIER THUG FORCE: 10 VIE: 11

SECOND THUG FORCE: 10 VIE: 10

Si vous êtes victorieux, **allez au [107](#)**.



395

Vous franchissez le seuil de la chapelle. L'intérieur est sombre, faiblement éclairé par quelques lampes à huile. Vous distinguez néanmoins les silhouettes d'environ douze hommes assis dans l'ombre, plongés dans le silence du recueillement. Devant le mur du fond, à environ une quinzaine de mètres devant vous, se trouve une superbe statue. Si vous avez déjà pénétré dans le temple de Lakshmana, **allez au [302](#)**. Sinon, **rendez-vous au [338](#)**.



396

Un bref instant, vous croyez avoir gagné, car votre poing se referme sur la poignée de l'épée. Mais la fulgurante douleur qui vous déchire la jambe suffit à balayer ce vain espoir. Les crochets du reptile se sont fichés dans votre chair et vous n'avez que le temps de trancher l'animal en deux avant que le poison ne produise son effet. Vous mourrez dans d'atroces convulsions... et votre dernière pensée est pour Shangri-La l'inaccessible, qui semble vous narguer pour l'éternité...

397

Inquiets de la subite recrudescence des combats de rue, des hommes de la garde municipale patrouillaient dans le quartier à la recherche des fauteurs de trouble. Alertée par le fracas de votre récente échauffourée, une escouade armée marche droit sur vous à grandes enjambées. Vous n'avez que le temps de vous terrer dans un coin sombre pour éviter des questions déplacées. Qu'ont donc tous ces gens à vouloir obstinément vous attaquer? Que signifie la tache rouge sur le front de l'assassin? Pas la moindre lueur n'éclaire ces énigmes qui obsèdent votre esprit. Heureusement, le zèle des gardes à retrouver le responsable de ces tueries successives est très relatif et personne ne découvre votre cachette. Vous l'avez échappé belle ! **Rendez-vous au [74](#).**

398

Vous atterrissez donc en plein milieu d'une barque qui emportait trois Thugs vers leur cérémonie. Vous n'êtes pas léger, quatre-vingt-dix kilos de muscles au bas mot, sans compter votre cotte de mailles et le reste ! Avec la hauteur d'où vous tombez, cela suffit amplement à couler l'esquif

de fabrication artisanale, qui explose en mille morceaux sous le choc. Vous voilà naufrageur par inadvertance, à présent !

Dans de grands hurlements, les trois Thugs barbotent frénétiquement : ils ne savent pas nager. Vous en laissez deux se noyer et repêchez le troisième. Vous le traînez par les vêtements jusqu'à la berge boueuse, sous les pilotis.

Le fanatique a malheureusement absorbé bien trop d'eau et la vie l'a quitté. Vous le fouillez rapidement. A part ses armes (une cordelette huilée et un poignard au manche de corne et à la lame triangulaire) il n'a qu'une bague au majeur de sa main droite, un anneau d'or orné d'une pierre rouge. Vous pouvez l'empocher si vous le désirez.

Décidez maintenant si vous voulez revêtir les habits du Thug ou non. Puis **rendez-vous au [223](#)**.

399

Hésitant, vous tâtonnez dans l'obscurité, cherchant votre sac. Mais vous avez commis l'erreur de tourner le dos à votre interlocuteur une seconde de trop. Saisissant un minuscule poignard dissimulé sous sa tunique, il bondit sur vous au moment précis où alerté par le bruit, vous pivotez sur vos talons. Lancez deux dés. Si vous tirez 5 ou moins, **allez au [430](#)**. Sinon, **allez au [383](#)**.

400

Vos doigts se referment sur la poignée de votre arme fidèle. Repoussant le chef de police qui essayait de s'interposer, vous foncez sur le capitaine des gardes avant qu'il ne parvienne à atteindre la porte et donner l'alerte. Comprenant la situation, il dégaine son épée courbe et répond à chacun de vos coups.

CAPITAINE DES GARDES FORCE: 12 VIE: 10

Si vous parvenez à le tuer en trois assauts ou moins, **allez au [334](#)**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au [251](#)**.



401

Vous vous dressez fièrement sous les regards des dignitaires. Leur étonnement se transforme vite en admiration, et les acclamations fusent. Tous semblent ravis de votre victoire... excepté le Premier ministre!

profitant de l'agitation qui l'entoure, il arrache son turban, dévoilant la cicatrice au cou que vous escomptiez, mais aussi la marque maudite des Thugs qui orne son front ! Sa raison a complètement chaviré.

«Kali aura malgré tout la suprématie ! Hurle- t-il. Vous mourrez tous de ma main ! »

Il se jette sur le maharadjah, l'écume aux lèvres, et extirpe le Katar Sacré de ses vêtements.

« Non ! » criez-vous en vous élançant pour porter secours au malheureux. Vous bondissez vers le dais, récupérez vos armes qu'on avait posées à proximité.

Mais à cet instant, vous découvrez toute l'ampleur du complot qui visait à éliminer le maharadjah. Plusieurs gardes se débarrassent de leurs uniformes, révélant leur véritable identité : des assassins Thugs ! Il en restait donc quelques- uns... Aussitôt les gardes loyaux au bon maharadjah s'interposent. Très vite la mêlée est générale, des nobles meurent poignardés par les fanatiques tandis que d'autres Thugs périssent sous les coups des amis de Rabindranath.

Le maharadjah lui-même est aux prises avec Moulouji le félon. Le Katar Sacré manque plusieurs fois s'enfoncer dans sa poitrine. Vous vous précipitez à son secours mais deux Thugs s'interposent.

PREMIER ASSASSIN THUG

FORCE: 8 VIE: 10

SECOND ASSASSIN THUG

FORCE: 7 VIE: 10

Il vous faut les abattre aussi vite que possible, la vie du maharadjah en dépend ! Si vous les exterminatez en deux tours ou moins, **allez au 34**. Si vous y parvenez en trois tours, **allez au 365**. Si cela vous prend quatre tours ou plus, **allez au 414**.

402

Vous montez l'escalier en observant la plus grande prudence mais ces précautions s'avèrent inutiles. Le toit est désert. Seul un arc brisé témoigne de la lutte impitoyable qui s'est déroulée en ce lieu. Le soleil est dans sa course descendante, et vous jugez qu'il serait sage de ne plus gaspiller votre temps si précieux. Il faut penser à vendre cette arme qui se trouve depuis trop longtemps dans votre sac (**allez au 33**).

403

Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, **allez au 251**. Sinon, **rendez-vous au 434**.

404

Votre bonne foi est évidente. «N'est-ce point le Katar Sacré que tu désires si ardemment retrouver?

– Tout à fait ! Comment en as-tu entendu parler? Où est-il?

– Pas loin de toi, en fait. Dans mon sac, à l'endroit précis où quelqu'un dont j'ignorais l'existence hier encore l'a déposé sans m'en avertir. Attends, je vais te le donner, car ton discours me paraît juste et sensé. »

Vous relâchez la pression de votre lame sur la poitrine de l'inconnu réduit à l'impuissance, faisant ainsi la preuve de votre bienveillance- **Rendez-vous au 399**.

405

Vous remerciez les gardes et déclarez que vous attendrez l'heure de l'audience. On vous amène à une antichambre luxueuse, décorée de fresques à la gloire des dieux hindous de la prospérité et de la fertilité. Certaines scènes vous font rougir, mais vous savez que, pour la religion hindoue, l'union physique entre les hommes et les femmes symbolise une harmonie cosmique incomparable. A chacun sa morale.

Quelques minutes passent, et vous redoutez que l'attente ne soit longue. Votre patience a déjà été mise à rude épreuve depuis votre arrivée à Kasi ! Aussi êtes-vous surpris lorsque, peu après, un homme accompagné de deux gardes entre dans la pièce.

Le nouveau venu est en costume d'apparat: une splendide tunique verte brodée de perles fines, un long turban vert d'eau assorti qui lui recouvre majestueusement la tête, le cou, et les épaules, orné d'une splendide aigrette bleue.

« Bienvenue au palais, étranger, déclare-t-il. Je suis le Premier ministre Moulouji. »

Ainsi il s'agit là du père de Roxanne. Vous reconnaissez maintenant sur son visage la noblesse du front, les traits délicats de sa fille. Il reprend : « Ces gardes m'ont averti de ton importante visite. Pardonne-moi de ne pas t'avoir reçu plus tôt. Je préparais l'audience publique qui aura Heu dans deux heures en présence de notre vénéré maharadjah. Je sais que tu as hâte de lui confier... certaines choses! Nous allons le voir immédiatement. »

Vous acquiescez, soulagé. Aussitôt, le Premier ministre ordonne :

« Gardes ! Retournez à vos postes ! Passons par ici », vous dit-il en montrant le chemin.

Rendez-vous au [79](#).

406

Vous entendez le bruit des pas de vos poursuivants se rapprocher dangereusement. Sans même chercher à signaler votre présence, vous poussez brutalement la porte et vous engouffrez à l'intérieur de cette maison. Déterminez si vous entrez l'épée à la main ou non et ***rendez-vous au [409](#).***

407

« Dommage ! réplique le Rakchasa. Je vais alors être contraint de vous dévorer ! » La créature se laisse tomber sur ses quatre pattes et s'élance, comme mue par un ressort, dans votre direction. Impossible de fuir! Vous n'avez plus que la solution du combat pour vous tirer de ce mauvais pas ! Que faites- vous?

Vous dégainez votre épée? ***Rendez-vous au [273](#).***

Vous hurlez à pleins poumons? ***Allez au [138](#).***

Vous utilisez l'Œil Magique? ***Rendez-vous- au [122](#).***

Vous avez été présomptueux d'espérer ainsi échapper aux griffes et aux crocs des fauves. Malgré une résistance acharnée, vous périssez au fond de l'une des nombreuses oubliettes que cache le temple, conçues pour se débarrasser des hérétiques ou des voleurs. De votre gorge déchiquetée d'un coup de dents, le sang s'écoule à gros bouillons et vous exhalez bientôt votre dernier souffle de vie. Vous avez échoué !



409 Soudain, une apparition cauchemardesque prend forme dans la fumée...

Le souffle court après votre course éperdue dans les rues, vous vous plaquez contre le battant de bois. Votre esprit est totalement occupé par ce qui se passe à l'extérieur et vous essayez d'imaginer à la hâte un moyen de vous en tirer. Mais pris par vos pensées, vous ne remarquez même pas le décor qui vous entoure. Et lorsque vous vous décidez enfin à ouvrir les yeux sur la pièce où vous vous êtes réfugié, c'est pour apercevoir, au milieu, un respectable vieillard assis en tailleur sur un tapis brodé. Les murs disparaissent derrière des rangées d'étagères couvertes de fioles poussiéreuses ou de petits animaux empaillés. Vous avez vaguement l'impression que votre visite impromptue n'est pas la bienvenue, sentiment rapidement confirmé par l'attitude de l'homme que vous venez de déranger. Le mage joint ses mains et entrelace ses doigts avec agilité, changeant de position tout en psalmodiant des mots sans suite. Vous vous retrouvez aussitôt au milieu d'un nuage opaque et seul le contact de la porte dans votre dos vous prouve que vous n'avez pas bougé d'un millimètre. Soudain, une Apparition cauchemardesque prend forme dans la fumée: une gigantesque tête recouverte de Poils drus, les oreilles pointues, les yeux lumineux comme des charbons ardents, un long museau où s'ouvre une gueule béante, dardant une langue fourchue et rosâtre entre deux rangées de dents massives. Le sang se glace dans vos veines !

Si vous avez pénétré ici l'arme au clair, **allez au [336](#)**. Sinon, **rendez-vous au [27](#)**.

Enfin le soleil monte à son zénith: l'heure de l'audience publique a sonné ! Vous vous dirigez vers la cour d'honneur du palais, impatient de retrouver le Premier ministre et le maharadjah. Des dizaines de personnes ont déjà gagné l'endroit, désireuses de présenter quelque doléance au sage Rabindranath ou simplement de le voir en chair et en os. Il y a là des hommes, jeunes ou vieux, des femmes, des enfants, assis ou accroupis en rangs serrés sur toute la largeur de la cour. Des gardes offrent des écuelles de nourriture à ceux qui ont faim. Une sérénité réelle habite tous ceux que vous voyez, même s'ils sont venus régler un différend concernant du bétail ou une parcelle de terre. Au bout d'un instant, le silence se fait. Alors apparaît le maharadjah Rabindranath...

Tout en lui respire la noblesse d'âme. Bien proportionné, il paraît nettement plus grand que sa taille moyenne. Son menton volontaire est recouvert d'une barbe bien taillée. Un pectoral de toute beauté, frappé du symbole de la fleur de lotus, orne sa poitrine musclée. Des bracelets d'or martelé lui enserrant les poignets. Il est vêtu avec simplicité, d'une tunique blanche et d'un turban pourpre. Derrière lui se tiennent un petit homme au teint jaunâtre et le Premier Ministre Moulouji, qui proclame l'ouverture de l'audience.

On règle quelques affaires courantes, puis le maharadjah s'adresse aux dignitaires qui l'entourent.

«L'un de vous désire-t-il aborder une question particulière qui pourrait requérir mon attention?»

Mais aucun des conseillers ne semble avoir de requête. Vous savez que votre heure est venue: le Premier Ministre sourit, vous jette un regard complice, et prend la parole:

« Altesse, commence-t-il, vous souvenez-vous de ce crime atroce qui a eu lieu la semaine passée ?

- Tu veux parler de Satyajit, mon cousin, qu'on a trouvé assassiné et dépouillé de ses biens ?

- Oui, un meurtre qui rappelait les rituels des Thugs... Eh bien, on lui avait coupé les doigts et arraché ses bijoux... »

Vous ne comprenez pas très bien où Moulouji veut en venir, mais vous aimeriez qu'il abrège.

«Grâce à ce détail atroce, reprend-il, j'ai pu identifier l'assassin ! Il est ici en ce moment et il porte même au doigt la bague d'émeraudes du mort ! Gardes ! s'écrie-t-il en vous désignant du doigt. Emparez-vous de ce félon et empêchez-le de fuir! La preuve de son forfait est sur sa main !

Vous comprenez à peine ce qui vient de se dire, mais juste assez tout de même pour deviner que l'on s'est joué de vous. Mais pourquoi cela? Vous dévisagez le Premier ministre avec une certaine incrédulité. Pour quel motif a-t-il agi de la sorte avec vous? Et si... mais oui! Ses yeux, leur éclat sauvage est inoubliable ! Et ce turban vert qui masque son cou... son cou et la cicatrice que vous lui avez infligée hier !

Plus aucun doute n'est permis! Le Premier ministre Moulouji et le Grand Prêtre des Thugs ne font qu'un ! Voilà l'explication de cette machination...

En attendant, vous venez d'être maîtrisé par plusieurs gardes armés, et vous ne pouvez qu'écouter la sentence prononcée par le maharadjah :

« Le crime de cet étranger sera puni de mort, la mort sur un brasier ardent !

— Non ! Hurlez-vous. Je suis innocent ! Je n'étais même pas à Kasi voici une semaine ! Votre Premier ministre est un traître, c'est lui le véritable coupable ! Il a ranimé le culte de Kali et présidait au destin des fanatiques Thugs! Vous devez me croire... »

Mais c'est peine perdue, à l'évidence. Le maharadjah vous prend pour un dément, et ses dignitaires rient de vous !

Rendez-vous au [428](#).

411

Tandis que vous dépassez les deux fanatiques, le second Thug pousse un cri étranglé : « Kali ! C'est un imposteur, un infidèle ! A mort ! »

Vous prenez vos jambes à votre cou, mais derrière vous l'autre Thug éclate d'un rire sadique : « Les restes de ce pourceau régaleront Kali ! Lâche ton animal, Saïdkhar ! Que cet espion impie lui serve de festin ! »

L'autre n'hésite pas une seconde avant de s'exécuter. Le molosse libéré aboie furieusement avant de se lancer à vos trousses, les crocs dégoulinant de bave. Vous déalez à travers les cahutes bringuebalantes. Les aboiements rauques du chien bicéphale sont si proches que vous croyez sentir son souffle sur votre nuque ! Après quelques secondes de course folle, vous vous retrouvez dans un cul-de-sac : la passerelle s'arrête net ! Un pas de plus et vous tombiez à l'eau. Le chien cannibale va vous rejoindre dans un instant ! Que faites-vous ?

Vous l'attendez de pied ferme pour combattre ? ***Allez au [356](#).***
Vous plongez dans l'eau saumâtre ? ***Allez au [168](#).***

412

Godbolé s'interrompt brusquement et scrute avec attention une lucarne percée dans le toit. Suivant son regard, vous remarquez que le ciel s'est obscurci. Un orage serait-il sur le point, d'éclater ? La malédiction dont vous a parlé l'aubergiste vous revient en mémoire. Inquiet, vous posez négligemment la main sur le pommeau de votre épée- Soudain, le toit explose ! Au milieu d'une grêle de lattes brisées et de débris de charpente, une silhouette atterrit souplement derrière le guru. Vif

comme le tigre mangeur d'hommes, le Thug tire une longue dague de sa ceinture pour la planter dans le dos du sage. Celui-ci s'écroule sans même un rôle d'agonie. Son forfait accompli, l'assassin fonce sur vous, l'arme dégoulinant de sang. Allez-vous l'affronter avec :

Votre épée? ***Rendez-vous au [301](#).***

L'Œil Magique? ***Allez au [337](#).***

Le Katar Sacré ? ***Rendez-vous au [386](#).***



413

Vous devez vite déchanter.

« Des Thugs ? Mais tu es fou ! La secte a disparu depuis dix ans, jette le chef de police après que vous avez tenté de vous disculper et de rendre compte de vos désagréables aventures de la veille. C'est impossible ! Et tu ne peux fournir aucune preuve de ce que tu avances : le cadavre que tu as "découvert" par hasard dans le Quartier des Affaires a disparu ! » Conclut-il en se levant avec impatience. Pour donner plus de poids à ses affirmations, il ébranle la table d'un coup de poing, faisant par la même occasion tomber votre sac à terre. Au moment où il se penche pour le ramasser, ses yeux se fixent sur un objet éjecté du sac. Vous suivez son regard : l'arme noire gît sur le sol ! Les deux policiers sont instantanément pris d'une agitation fébrile. « Le Katar Sacré ! hurle le chef. L'arme de Shiva disparue dans la nuit des temps ! Le Katar du sacrifice suprême dont, parlent les légendes interdites... Des Thugs, disais-tu... Non! C'est impossible ! » Le magistrat secoue la tête comme s'il espérait repousser ainsi un soupçon par trop insupportable, ou se convaincre de nier l'évidence. ***Allez au [72](#).***



414

Ces deux fanatiques vous ont donné du fil à retordre, si bien même que vous devez accepter la réalité de ce drame: lorsque vous levez les yeux vers le dais, le maharadjah est déjà mort ! Le félon l'a poignardé en plein cœur. Vous vous apprêtez à courir le venger quand quelque chose d'incroyable se produit !

Du cadavre encore chaud de Rabindranath jaillit un grondement monstrueux ! Son corps semble se distordre en tous sens, comme remué de l'intérieur par une force inhumaine, Alors, sa poitrine explose dans un bruit terrible. Tout autour de vous les combats s'arrêtent, chacun s'est figé sur place pour observer le phénomène maléfique.

Le Grand Prêtre, en extase, semble transfiguré. Oubliant tout ce qui l'entoure, il s'agenouille, et s'écrie : «O grand Asoura, roi des démons que j'ai conjurés par mon sacrifice, ô toi le serviteur de Kali, récompense celui qui t'a rendu la vie ! »

Le démon terrifiant qui vient de s'extirper du cadavre du maharadjah découvre des crocs luisants en un affreux sourire. La récompense qu'espère le Grand Prêtre ne se fait pas attendre. Avec un grand claquement de mâchoires, l'Asoura referme sa gueule béante sur la tête du fourbe, et l'avale tout entière. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine! Le corps décapité du félon laisse échapper un geyser de sang,

une véritable fontaine à laquelle le démon s'abreuve avec une joie épouvantable !

Il se tourne maintenant vers vous, et dans un immense cri rauque, que vous devinez être une sorte de rire, bondit sur vous. Il vous réserve le même sort qu'au Grand Prêtre défunt ! Votre lenteur dans le combat précédent tourne à la catastrophe.

DEMON ASOURA FORCE: 17 VIE: 18

Si vous survivez à cet affrontement épique, traînez-vous jusqu'au [250](#). Si vous voulez utiliser l'Œil Magique, c'est le moment ou jamais d'**aller au 216**. Si vous échouez, vous l'avez deviné, le Mal envahira le monde, mais fort heureusement, vous ne serez pas là pour le constater.

415

La volée de flèches que vous décoche le groupe d'adeptes de Shiva peut arrêter votre course. Malgré votre totale ignorance des lieux, vous parvenez à semer vos rares poursuivants et à sortir du temple sain et sauf. Vous vous dissimulez dans l'ombre qui a envahi la place maintenant désertée, vu l'heure tardive. Dans une heure, le soleil aura disparu derrière l'horizon. Soudain, vous entendez marcher furtivement non loin de vous. Quelqu'un aurait-il suivi votre trace? Plaqué contre le mur d'une maison, vous n'osez plus respirer de peur de trahir votre présence. Et quelle n'est pas votre surprise de reconnaître deux de ces sinistres Thugs qui discutent à voix basse à quelques centimètres de vous? Vous surprenez des bribes de leur conversation : « Pundipani a été tué alors qu'il apportait le Katar. Mais un de nos frères a réussi... détourner l'attention... voler l'arme... »

Tous vos efforts ont été inutiles ! Les adorateurs du Mal sont parvenus à s'emparer du Katar Sacré ! Fou de rage, vous dégainez votre épée et attaquez les deux Thugs. Vous les affrontez simultanément.

PREMIER THUG FORCE: 10 VIE; 11

SECOND THUG FORCE: 10 VIE: 10

Si vous souhaitez épargner un de vos adversaires pour l'interroger (à condition que son compagnon soit mort et que le survivant ne possède pas plus d'1 ou 2 points de Vie), **allez au 377**. Si vous l'avez déjà tué, ou si vous n'avez aucun désir de le questionner, **rendez-vous au 107**.

Le vieil homme assis en face de vous à la table du bar porte un très haut chapeau tirebouchonné. Son allure pourrait le faire passer pour un clochard, mais vous savez bien que les apparences sont trompeuses. Il déroule un parchemin jauni et commence à lire. « "Et au dernier jour de ma vie, ledit Méphistophélès prendra possession de mon âme..." Il ne manque que la signature. »

Vous hésitez un instant, puis une impulsion vous fait saisir une bouteille de vin et la briser sur la table. Quelques clients de l'auberge se retournent, vous prenant pour un fou, mais vous n'en avez cure. A l'aide du tesson de bouteille, vous vous entaillez profondément la main gauche. Le vieil homme vous tend une plume d'oie et vous la trempez dans la blessure avant de signer au bas du parchemin.

« "...prendra possession de mon âme", lit à nouveau le vieil homme. Signé: Prester John ! Tout est en règle. »

Il éclate de rire, se lève, et s'incline devant vous en une révérence tout à fait irrévérencieuse.

« Maître, je suis à vos ordres ! » raille-t-il. Rendez-vous en enfer !

Suivant les indications de l'aubergiste, vous vous apprêtez à frapper à la porte du guru. Un coup d'œil de précaution en direction du ciel vous rassure. Malgré la présence de nombreux nuages moutonneux, le temps ne semble pas à la pluie. Vous l'avez donc rien à craindre du sage.

« Ne crains pas d'entrer, vaillant voyageur venu d'au-delà des mers, tonne une voix à l'intérieur. Ma maison est ouverte à tous ceux qui désirent y entrer. » Vous n'aviez pourtant pas encore signalé votre présence... Le guru serait-il aussi expert dans les arts magiques? Franchissant le seuil, vous pénétrez dans une pièce sombre, basse de plafond, aux murs totalement nus et au mobilier quasi inexistant. Un homme d'aspect vénérable, vêtu d'une large tunique couleur safran et d'un pantalon de même couleur s'arrêtant aux genoux, est assis près de la porte, les jambes croisées. Ses pieds reposent sur ses cuisses, dans la position du lotus fort prisée par les sages que vous avez déjà croisés dans cette contrée. Le guru semble flotter dans un cône de lumière qui tombe d'une ouverture dans le toit de sa demeure et vous vous demandez si cette apparition est bien réelle.

« Bonjour, respectable sage, déclarez-vous. J'ai grand besoin des lumières de ton savoir. Mais avant tout, comment as-tu deviné mon arrivée? Serais-tu également sorcier?

— Ouvre tes yeux encore endormis, étranger, et tu remarqueras que ma porte est en bien mauvais état. Personne n'a recours à des pouvoirs surnaturels pour apercevoir quelqu'un par une large fente... J'espère que tes questions ne sont pas toutes de cet acabit : mon temps est précieux !
»

Maudissant votre sottise, vous vous asseyez en face du guru. **Allez au [295](#)**.

418

Le diseur de bonne aventure a un frisson d'effroi en prenant connaissance de ce que lui révèlent les arts divinatoires. « Étranger, articule-t-il péniblement, la gorge nouée. Un terrible danger te menace. Une foule d'humains et, surtout, des puissances qui dépassent ton entendement sont lancées à tes trousses. Il est désormais trop tard pour les éviter. Prends garde ! Ta vie est en péril... Non ! C'est impossible ! Je ne peux y croire: le Katar du sacrifice suprême a été découvert ! Pars sans tarder, voyageur ! Je ne peux plus rien faire pour toi! Sors d'ici au plus vite et laisse-moi en paix afin que je purifie mon âme. » Le diseur de bonne aventure entre en prostration et vous ne pouvez lui arracher la moindre révélation supplémentaire. Quelle est votre réaction?

Vous vous moquez des prédictions de ce charlatan et continuez de chercher à vendre l'arme dans l'allée des orfèvres? **Allez au [378](#)**.

Bien que doutant des pouvoirs du devin, vous jugez plus sûr de vous mettre sous la protection de la police? **Rendez-vous au [163](#)**.



419

Votre empressement à suivre votre proie n'est pas passé inaperçu! Bien au contraire, dès que vous êtes seul dans une ruelle, le Thug fait volte-face et vous attaque sauvagement. Ses yeux brillent d'un éclat halluciné, comme sous l'effet d'une drogue. Il semble d'une force exceptionnelle. Sans doute ignore-t-il votre identité, ce qui vaut mieux, vu que la connaître décuplerait sa fureur.

FANATIQUE THUG FORCE: 10 VIE: 12

Si vous triomphez de cet adversaire dément, **allez au [453](#)**.

420

Après de nouvelles tentatives infructueuses, vous comprenez que personne ici ne semble intéressé par vos offres. Vous vous enfoncez alors au cœur du Quartier des Affaires en quête d'un meilleur parti, au milieu d'une foule bruyante de bonimenteurs et de colporteurs offrant amulettes et charmes contre les démons ailés. Rendu méfiant par votre séjour à Babylone, vous les évitez soigneusement. Continuant votre chemin, vous remarquez un diseur de bonne aventure qui se tient ostensiblement à distance de la troupe des charlatans. Est-ce pour mieux attirer les gogos ou bien l'homme est-il réellement doué de pouvoirs divinatoires? Le seul moyen pour vous de le découvrir reste d'aller à sa rencontre (**rendez-vous au [248](#)**). Si vous n'êtes pas tenté, passez votre chemin. Vous ne tardez pas à rejoindre l'allée des orfèvres (**allez au [378](#)**).

«Quel dommage! murmure la princesse. Vous étiez sans doute notre unique espoir. Pourquoi le maharadjah et mon fiancé ont-ils décidé de partir chasser le tigre pour honorer leur illustre visiteur venu d'Orient? Et où donc est passé mon père?»

Attendez ! Un voyageur qui vient d'Orient ? Peut-être sait-il quelque chose sur ce fameux Pays des Dragons que vous devez découvrir ensuite? Evidemment, l'accès à la Cour du maharadjah est, pour vous, conditionné par la découverte du Katar Sacré. Et l'arme, à n'en point clouter, se trouve aux mains de Thugs fanatiques déjà enclins à vous faire passer de vie à trépas. Tout cela mérite que vous y réfléchissiez à deux fois plutôt que de prendre une décision hâtive. Après tout, vaut-il mieux s'efforcer d'acquérir jeunesse éternelle et bonheur suprême en bravant la mort à chaque pas ou bien vivre paisiblement dans un monde sans créatures diaboliques, sans dangers... et surtout sans Katar Sacré? Si vous déclarez à Roxanne que vous avez changé d'avis et que vous êtes prêt à arracher l'arme sainte des griffes des Thugs, **allez au [20](#)**.

Si vous persistez dans votre souhait de poursuivre votre voyage, **rendez-vous au [53](#)**.



Alors que vous vous penchez pour donner votre obole, le sadhu sort tout à coup de sa léthargie et vous agrippe le bras avec violence, vous immobilisant de sa poigne d'acier. Ses ongles longs s'enfoncent dans votre chair et vous ne pouvez retenir un rictus de douleur (vous perdez 1 point de Vie). L'ascète plonge son regard dans le vôtre, ses yeux semblables à deux poignards fouillant votre cerveau et le découpant en fines lamelles. Votre volonté faiblit peu à peu devant cette force

psychique déferlante. Allez-vous vous laisser dominer (**rendez-vous au 192**) ou bien contre- attaquer immédiatement (**allez au 140**)?

423

La tenture dissimulait une ouverture débouchant directement dans une venelle malodorante. Allongé au milieu des détritrus, le vieillard qui a failli vous bousculer agonise. Sondos est transpercé de trois plaies béantes. Vous balayez la rue du regard: ses assassins ont disparu. Vous vous précipitez auprès du mourant qui exhale, dans un murmure, ces mots: «Que Vishnu t'assiste, ami... Accomplis ma tâche. Attention, prends garde aux Thugs! Et va...» Les paroles suivantes sont inintelligibles, noyées par le flot d'hémoglobine qui envahit la bouche du malheureux. Si vous possédez une potion de soins, **allez au 425**. Dans le cas contraire, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, **rendez- vous au 93**. Sinon, **allez au 75**.

424

Vous réglez le prix convenu (retranchez les sept pièces de votre total d'or) avant de vous attabler. La salle commune se vide peu à peu tandis que le tenancier ne tarde pas à apporter un plat fumant. Saisissant à pleines poignées morceaux de poissons et grains de riz, il les dépose sur une large feuille d'arbre disposée devant vous. Après vous avoir souhaité bon appétit, il disparaît dans la cuisine. Étrange pays, où assiette et couverts ne font pas partie des traditions de la table ! N'ayant pas d'autre solution, vous saisissez délicatement votre nourriture entre deux doigts afin de manger. Un feu dévorant envahit aussitôt votre bouche: l'assaisonnement est particulièrement épicé ! D'une voix rauque, vous réclamez à boire. L'aubergiste surgit sur-le-champ avec une cruche et deux gobelets en terre cuite. Tout en noyant le brasier ardent qui vous possède sous de généreuses rasades de vin de palme, vous engagez la conversation avec votre interlocuteur improvisé. **Rendez-vous au 441**.



425

Sortant de votre sac la fiole que vous avez récupérée dans le quartier des voleurs de Babylone, vous en faites boire le contenu au vieillard (rayez la potion de la liste de vos possessions). Un hoquet le secoue tout entier, preuve que le liquide agit. Mais les blessures de l'inconnu sont mortelles et il ne saurait survivre bien longtemps. **Allez au [93](#).**

426

Un muret de terre séchée vous barre le passage. Au moment où vous vous apprêtez à faire demi-tour, un des individus inquiétants de la taverne vous barre le passage. Le sourire sardonique qui se dessine sur son visage ne laisse présager rien de bon quant à ses intentions. Une longue dague effilée jaillit dans sa main tandis que vous dégainez votre épée.

ASSASSIN

FORCE: 9 VIE: 11

Si vous sortez victorieux de ce combat, que! Va être votre premier réflexe? Fouiller les poches du cadavre ? **Rendez-vous au [96](#).**

Fuir cet endroit dangereux? **Allez au [449](#).**

On vous avait pourtant bien dit que les mesures de sécurité protégeant le palais avaient été renforcées ! Dès que vous sortez votre épée, les archers embusqués derrière les fenêtres du palais vous transpercent de leurs flèches ! Vous avez l'air fin, transformé en pelote d'épingles !

Soudain, alors que tout semble perdu, une voix retentit :

« Je réclame les épreuves pour cet homme ! Que Brahman montre aux yeux de tous son innocence ou sa culpabilité ! »

C'est Roxanne qui a parlé, et tous les regards se sont tournés vers elle. Son père, le Premier Ministre félon, blêmit d'un coup.

Roxanne vous couve d'un regard brûlant. Vous ne pouvez-vous permettre de la décevoir, mais vous en laissera-t-on l'occasion ?

« Ainsi en sera-t-il ! clame le maharadjah. Nul ne doit se voir refuser les épreuves si un autre les exige pour lui ! Tu ignores sans doute tout de cette coutume ancestrale de Kasi, homme venu d'une terre lointaine. Tu devras montrer ton vrai visage à nos dieux. De quelle façon, c'est à toi d'en décider. Tu peux affronter à mains nues trois tigres sauvages dans l'arène, te laisser enfermer dans un panier dans lequel un fakir plantera douze sabres, ou encore laisser un éléphant poser sa patte sur ta tête ! Que décides-tu ? »

De trois maux, il faut bien en choisir un ! Tenterez-vous l'épreuve des tigres, celle des sabres, ou celle de l'éléphant ? Réfléchissez bien ! Le maharadjah vous accorde un quart d'heure pour purifier votre âme par la méditation. Ce laps de temps écoulé, il faudra faire connaître votre choix. On vous conduit à une pièce blanche sans fenêtre, où l'on vous laisse seul.

Une fois débarrassé des gardes, vous disposez de dix ou douze minutes pour vous préparer à ce dangereux moment. Selon les objets dont vous disposez et l'épreuve que vous allez choisir, vous pouvez décider de boire une potion (notez alors ses effets sur votre Guide de l'Aventure), ou bien, si vous possédez de l'huile de restauration, de vous rendre au [76](#).

Une fois ces préparatifs terminés, vous recevez la visite de Roxanne qui a trompé la vigilance des gardes. Votre cœur bat plus vite en la voyant si proche.

« Pauvre, pauvre ami ! Gémit-elle. Il a fallu en arriver là ! Mais je ne dois pas pleurer... Apprends plutôt qu'en cherchant dans les archives de mon père, j'ai découvert sa vraie nature ! Au cours de ses luttes contre les Thugs, il s'est pris de fascination pour le culte de Kali. Au lieu de les réduire à néant, il en est devenu le chef et a renforcé leur pouvoir. Il projetait d'assassiner le noble maharadjah avec le Katar sacré, libérant ainsi un démon au monstrueux pouvoir de dévastation. A présent, tu connais son plan.

- Mais il est en possession du Katar! Murmurez-vous, horrifié. Il me l'a repris tout à l'heure...

- Alors nous mourrons tous.

- Non, pas si l'orgueil dément de ton père le pousse à me voir périr au cours des épreuves. Je dois triompher, il le faut !

- Attention, les gardes viennent, dit Roxanne. Puisse Shiva t'assister, mon ami ! »

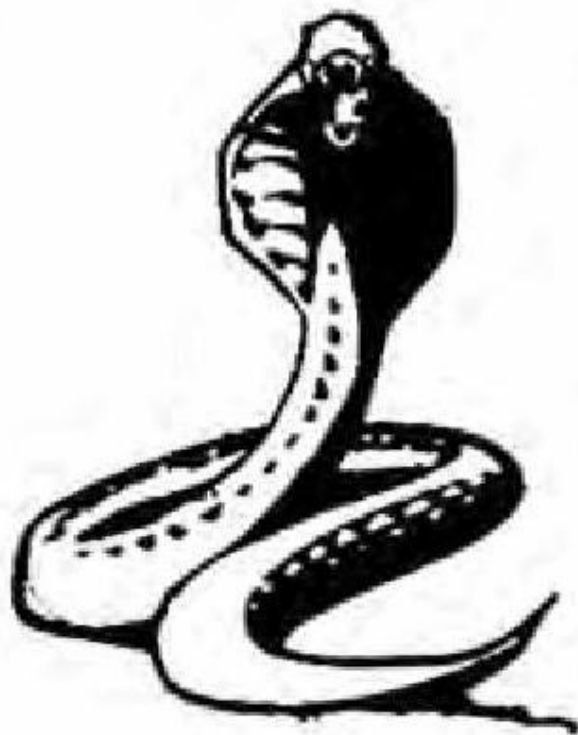
Et elle disparaît juste avant que les gardes ne vous appellent. Choisissez maintenant si vous décidez d'affronter les tigres (**allez au [42](#)**), l'éléphant (**allez au [142](#)**) ou les sabres (**allez au [184](#)**).

429

«Par Kali! s'écrie Pundipani en se retournant brusquement, Tu vas mourir!» Kali? Vos soupçons étaient justifiés ! Pundipani fait partie de la secte des assassins Thugs et s'apprêtait à livrer le Katar aux mains des adorateurs du Mal ! Mais l'adepte démasqué semble fermement décidé à mettre sa menace à exécution. Il se précipite sur la statue de Shiva à côté de lui et lui arrache son trident ! **Allez au [327](#)**.

430

Vous avez été joué ! L'homme a endormi votre méfiance sous un flot de paroles mielleuses et mensongères. Il s'agissait en fait d'un Thug sanguinaire, fermement décidé à vous reprendre le Katar Sacré qui avait trouvé refuge dans votre sac. Malheureusement, Ajahna avait bien mal évalué vos capacités, comme le prouve votre mort honteuse. Car non seulement vous avez échoué, mais vous avez causé la destruction de l'univers civilisé par votre échec...



431

Une dernière question avant de remercier le sage et de vous remettre en route. « N'y a-t-il personne d'autre à Kasi qui serait en mesure de me fournir des renseignements dont tu n'aurais pas connaissance ?

— Gundrahna, le Grand Prêtre de Shiva, pourra sans doute te venir en aide. Mais on le dit fort occupé en ce moment, à la veille de la Durga-Puja, et j'ignore s'il te recevra. Par contre, il t'est possible d'interroger des hommes de la garde ayant participé à la capture du dernier chef des Thugs ou assisté à son procès. Sans doute l'un d'eux aura-t-il appris quelque chose au sujet du Katar Sacré... Et bien sûr, il te reste la possibilité de t'adresser au conseiller spirituel du maharadjah lui-même, qui vit au palais. Mais auparavant, tu devras demander audience au gouverneur de Kasi...»

Rendez-vous au [412](#).



432

Perdu dans le dédale de venelles étroites, manquant de glisser à chaque pas sur des amas de détrit^{us} et de vous affaler dans la rigole creusée au milieu de la chaussée, servant à l'évacuation des eaux usées, vous ne tardez pas à quitter ce quartier peu fréquentable. La section de la ville dans laquelle vous venez de pénétrer vous semble plus élégante et indubitablement plus propre. Vous débouchez enfin sur une place se dresse une auberge accueillante. Tous les clients vous dévisagent à votre entrée, mais aucun ne paraît enclin à vous attaquer sans crier gare. Un petit homme jovial se dandine en approchant de vous : « Bonsoir, noble voyageur. Que désires- tu? De la nourriture, de l'eau fraîche, une couche confortable?» Vous lui répondez que tout cela vous comblerait de joie. «Alors il sera aisé de te satisfaire. Trois pièces d'or pour le dîner, quatre autres pour la chambre. Cela te convient-il?» Si vous acceptez la proposition de l'aubergiste, **allez au [424](#)**. Si ses tarifs vous semblent prohibitifs, ou si vous n'êtes pas assez riche, **rendez-vous au [28](#)**.

433

Vous n'êtes pas homme à perdre la tête, même dans une situation aussi incongrue.

«Que signifie cette mascarade?» interrogez- vous.

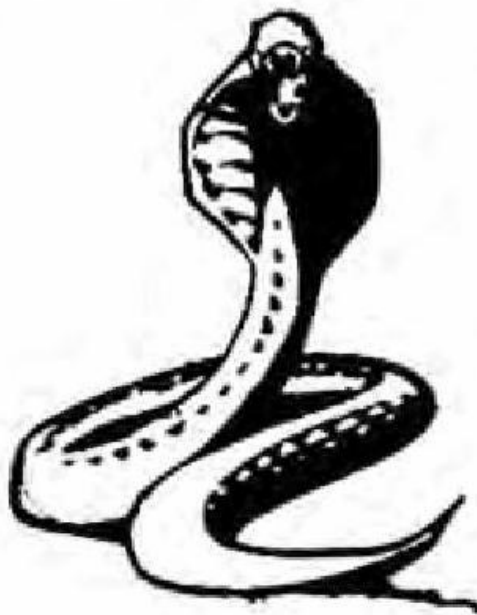
La statue reste impassible, mais le singe penche la tête de côté et vous adresse un regard où vous décelez une trace de reproche. «Je t'ai posé

une question, étranger, ajoute le singe. Daigne y répondre en m'expliquant le motif de ta présence ici... »

Allez-vous accepter de dialoguer avec le primate raisonneur, **rendez-vous au [382](#)**, abandonnez-vous toute discussion pour vous diriger droit vers l'entrée, **allez au [59](#)**, ou attaquez-vous sur-le-champ la statue, **allez au [282](#)**?

434

Vous bondissez sur cette arme étrange qui déchaîne les passions les plus extrêmes. Puis, rapide comme la foudre, vous vous élancez par la fenêtre. Les persiennes ajourées volent en éclats sous le choc. Alertés par le fracas du bois pulvérisé et les hurlements soudains du chef de police, une multitude de gardes défoncent la porte et se précipitent dans la pièce. Mais il est déjà trop tard ! Vous êtes hors d'atteinte, courant à perdre haleine dans les rues poussiéreuses, zigzagant entre les passants ébahis. Une fois assuré que vous avez semé vos poursuivants, vous vous dissimulez dans un renforcement entre deux maisons basses. Certes vous avez perdu votre sac et ce qu'il contenait (rayez le tout de la liste de vos possessions), mais vous êtes encore en vie... **Allez au [207](#)**.



La patrouille de gardes tout entière se rue sur vous. Malgré votre habileté et votre conscience pure, vous succombez sous le nombre. Trois soldats ont péri dans l'échauffourée mais les autres vous maîtrisent et vous désarment. Affaibli et à demi inconscient après ce combat injuste, vous ne vous rendez même pas compte qu'on vous entraîne pieds et poings liés jusqu'au poste de police. Là, vous êtes enfermé dans le local où les criminels doivent attendre avec résignation que le juge vienne prononcer leur condamnation. Mais le magistrat ne se dérange à Kasi qu'environ une fois par semaine. En son absence, tous les prisonniers sont pendus à la nuit noire pour éviter de surcharger les prisons. Mais n'espérez pas trop que quelqu'un daigne écouter vos plaintes, et ne comptez pas sur l'arrivée du juge pour vous justifier et obtenir sa clémence. Même si vous n'avez agi qu'en état de légitime défense, la peine systématique pour le meurtre de prêtres, de citoyens importants ou de gardes municipaux est la mort ! Finir empalé, brûlé vif, pendu, noyé ou empoisonné, où est la différence?



Vos erreurs de jugement vous perdront ! Il n'y avait pas de quoi être fier ! Vous venez d'atterrir au beau milieu d'un tas de mangues et de pastèques juteuses qui, si elles amortissent votre chute, colorent de façon plutôt voyante vos vêtements. Furieux au-delà de toute imagination, le marchand dont vous venez de détruire les richesses s'approche de vous, menaçant. Le gros homme luisant de sueur saisit une énorme pastèque, et profite de votre désarroi pour l'abattre sur votre crâne. Vous perdez 2

points de Vie. Aveuglé et meurtri, vous rampez péniblement et à tâtons jusqu'à un refuge précaire dans une ruelle voisine. Quel cauchemar... Par chance, la vache en proie à l'épouvante a repris sa course, et vos poursuivants lui emboîtent le pas. Vous vous dissimulez derrière un tas de planches pourries et nettoyez vos affaires. Peu après, vous quittez la ruelle sans vous faire remarquer. **Rendez-vous au [18](#).**

437

Vous arpentez les larges artères de la ville, oublieux du temps qui passe. Vous débouchez finalement sur une vaste place dominée par le majestueux temple de Shiva. Les remparts délimitent un carré et une tour monumentale surmonte le porche d'entrée orienté à l'est, de manière à recevoir les premiers rayons du soleil. Approchant des hauts murs, vous découvrez les rangées de statues d'argile qui s'y adossent. Des couples s'adonnent aux multiples variations des attitudes prises par les amants dans l'intimité de leur couche. Mais ces scènes sont d'une telle beauté plastique que vous n'imaginez pas un Instant que quelqu'un puisse se sentir gêné ou honteux devant ce spectacle.

Sentant le poids du Katar Sacré au fond de votre sac, vous passez la voûte de l'entrée pour déboucher dans une grande cour bordée de magasins. Les dimensions de l'enceinte du temple vous stupéfient et vous craignez de vous perdre dans ces édifices multiples, avant même d'avoir trouvé un prêtre à qui confier l'arme. Vous ne remarquez que les fidèles venus en grand nombre pour prier dans le sanctuaire. Par chance, un individu de petite taille, vêtu d'un pagne blanc, qui se promène sous une arcade, attire finalement votre attention. Les trois traits horizontaux et la tache rouge dessinés sur son front vous permettent de l'identifier comme l'un des adeptes du dieu Shiva ! L'apostrophant, vous avancez à sa rencontre. Que souhaitez-vous lui dire?

«J'ai trouvé le Katar Sacré dont parlent les légendes et je viens le rapporter»? **Allez au [438](#).**

«Je désire voir le Grand Prêtre car le guru Godbolé vient d'être assassiné » ? **Rendez-vous au [179](#).**



437 Vous débouchez finalement sur une vaste place dominée par le majestueux temple de Shiva.



La plus profonde surprise se lit sur le visage de l'homme. Il se ressaisit vite cependant. «Je me nomme Pundipani. Suis-moi, veux-tu ? Je vais te conduire à notre Grand Prêtre. Je suis certain qu'il sera enchanté de cette nouvelle. » Sans attendre votre réaction, il vous mène, par un large couloir, jusqu'à une immense salle aux murs presque nus. La fraîcheur et la sévérité du lieu vous donnent la chair de poule. Le luxe et le confort semblent être inconciliables avec le culte de Shiva car cette pièce n'est occupée que par d'impressionnantes sculptures illuminées par la lueur vacillante de torches et de braseros. La plupart représentent Shiva muni de quatre bras, les deux mains supérieures tenant un tambourin et un trident, les autres faisant respectivement le geste de donner et de rassurer. Son front est orné de trois stries et du troisième œil, celui de la connaissance spirituelle. Des serpents lui servent de collier ou de bracelets. Il est parfois représenté au côté de son épouse Durga ou dansant seul, au centre d'une auréole frangée de flammes qui symbolise le cosmos. Vous remarquez aussi un être ventripotent à tête d'éléphant et un homme avec six têtes et six paires de bras monté sur un paon, mais vous ignorez leurs noms et la fonction qu'ils occupent au sein de cette religion complexe.

Pundipani vous amène au centre de la salle. «Je vais de ce pas quérir Gundrahna, vous dit-il. Mais je dois lui apporter le Katar afin de prouver que tu dis la vérité ; je n'ose le déranger pour rien dans sa méditation. » Fouillant dans votre sac, vous en extirpez l'arme toujours enveloppée dans un tissu et vous la tendez à votre guide. Celui-ci découvre un instant le Katar puis, apparemment satisfait, hoche la tête en signe de remerciement. Il s'éloigne de vous, marchant à reculons sur quelques mètres, avant de se retourner et de se diriger vers la porte par laquelle vous êtes entré. Mais au lieu d'en franchir directement le seuil, il glisse la main derrière une tenture qui encadre ladite porte. **Rendez-vous au** [277](#).



439

Vous décidez de questionner l'aubergiste sans rien dévoiler de vos récentes mésaventures. Après tout, l'alcool délie les langues et votre compagnon ne montre aucune velléité de démentir cet adage. Le niveau du liquide dans le cruchon baisse à vue d'oeil...

«J'ai rencontré dès mon arrivée un homme qui m'a conseillé de visiter le temple du dieu Vishnu à proximité de la ville. Comment puis-je m'y rendre?

— Alors tu as fait la connaissance d'un brahmane, un prêtre faisant partie d'une caste privilégiée de notre société et chargé des saints sacrements de sa religion. Au cas où tu l'ignorerais, je t'avertis que les adeptes de Vishnu ne mangent jamais de viande ; de plus les brahmanes, eux, ne doivent consommer ni ail, ni poireaux, ni oignons, ni champignons, ni aucune autre plante née de choses impures. Personnellement, je n'en connais pas car ils ne fréquentent que pour de graves motifs notre belle cité, Kasi (qui deviendra Bénarès), dédiée au dieu Shiva. Ils restent à l'écart dans leur temple de Lakshmana. Pour les trouver, suis la piste qui s'enfonce dans la jungle en direction du sud-ouest. » **Rendez-vous au [109](#).**



440

Le rayon écarlate émis par l'arme traverse la créature démoniaque de part en part sans lui causer le moindre dommage. Un éclat de rire sinistre résonne tout autour de vous. Qu'allez-vous faire, maintenant que l'Œil Magique est inutilisable?

Attaquer le monstre à l'épée? **Allez au [95](#)**. Ouvrir la porte derrière vous et chercher refuge dans une autre demeure? **Allez au [177](#)**.



441

Le calme de ce lieu contraste agréablement avec l'agitation extérieure. Bien décidé à comprendre ce qui est arrivé, vous décidez de questionner votre compagnon sans rien dévoiler de vos récentes mésaventures. Après tout, l'alcool délie les langues et l'aubergiste ne démentit pas cet adage. Le niveau du liquide dans le cruchon baisse à vue d'oeil...

« Mes voyages m'ont fait parcourir maints pays lointains et étranges, mais jamais je n'avais encore vu une ville comme celle-ci...

— Sans doute, heureux voyageur. Kasi (qui deviendra Bénarès) est indiscutablement la plus belle cité du monde car le dieu Shiva, à qui elle est dédiée, l'a voulu ainsi. Le maharadjah Rabindranath gouverne nos destinées avec justice et bienveillance et nul habitant n'oserait se plaindre de ses conditions d'existence. » **Allez au [193](#)**.

442

Vous ne savez où arrêter votre regard tant le spectacle alentour vous ravit par sa beauté et son éclat. Marchant comme un automate dans l'artère qui mène au centre du Quartier des Affaires, vous êtes émerveillé par la profusion des bijoux tout autour de vous. Des artisans, penchés sur leur établi, façonnent des émaux à feu sur fond d'or pour en faire des broches, des pendentifs, des agrafes ou des peignes, combinant à l'infini les coloris et les formes : fleurs, animaux, divinités et bien d'autres choses encore. Leur imagination et leur savoir-faire ne semblent

connaître aucune limite. Devant cette débauche de pierreries et de matériaux précieux, vous rêvez avec délices aux belles de votre patrie d'Albion, les imaginant parées de ces somptueux bijoux, resplendissantes. Tout à coup, un objet de taille imposante tombe juste devant vous, manquant de vous assommer d'un cheveu et s'écrase à vos pieds! Horreur ! Il s'agit du cadavre d'un homme habillé tout en blanc, sa longue barbe et son ample chevelure dans la poussière. De toute évidence, il n'aura plus jamais besoin de les laver. Mais ce qui vous intéresse, pour l'heure, c'est cette blessure béante qui ouvre la gorge de l'homme d'une oreille à l'autre, et qui n'a sûrement pas des causes naturelles! Levant les yeux, vous remarquez que le corps a dû être jeté d'un toit plat surplombant légèrement la rue. Il ne peut venir que de cette maison qui se dresse devant vous, à un croisement. Souhaitez-vous vous introduire dans la demeure en question à un croisement et inspecter ce qui s'y passe (**allez au 83**), appeler immédiatement à l'aide (**rendez-vous au 272**), vous pencher sur le cadavre (**allez au 310**) ou quitter cet endroit au plus vite (**rendez- vous au 378**) ?



443

Le monstrueux maître des morts-vivants s'est littéralement désagrégé au cours du combat, au fur et à mesure que vous réduisiez ses créatures en poussière. Avec la tête du dernier squelette qui vole en éclats osseux sous votre coup fatal, le Thug à quatre bras se convulse soudainement, sa tête semble lui causer d'atroces souffrances. Vous écarquillez les yeux lorsqu'elle explose, comme un fruit trop mûr. Vous avez triomphé de cet ennemi sans pitié... **Rendez-vous au 473.**



444 De temps à autre, une des hallucinations passe à votre portée et vous la gratifiez d'un coup d'épée magistral...

Autour de vous, des quantités étonnantes de fanatiques Thugs, Brahmanes et Yogins s'entre-tuent dans l'allégresse et le vacarme. Vous mettez cette hallucination très vivace sur le compte de votre grand état de fatigue. Profitant de la monstrueuse confusion, vous interpellez le tavernier pour obtenir un autre gobelet de soma. Le paresseux semble faire sa sieste, sa tête reposant sur le comptoir, une sorte de poignard planté dans le dos... sans doute une coutume locale. Des objets variés voltigent à travers la taverne, et une bouteille roule à votre portée. Vous la saisissez et remplissez votre gobelet.

Trois adorateurs de Kali s'écroulent presque simultanément sur le sol, frappés par les assauts conjugués de deux Brahmanes et trois adeptes de Vishnu. Un Yogin, occis par un moine shivaïste, s'effondre contre le mur. La trappe du plancher livre passage à plusieurs de ses camarades. Un Brahmane maladroit embroche par erreur un de ses coreligionnaires et s'excuse, mais un peu tard. De temps à autre, une des hallucinations passe à votre portée et vous la gratifiez d'un coup d'épée magistral, sans toutefois vous lever de votre banc. Un homme masqué, tout de noir vêtu, armé d'un fouet et d'un fleuret, et coiffé d'un curieux chapeau plat, s'accroche au lustre du plafond pour traverser la pièce. Vous vous frottez les yeux et buvez une nouvelle gorgée.

Si vous étiez paranoïaque, vous penseriez que tous ces assaillants sont bien réels et qu'ils se disputent farouchement l'honneur de vous tuer. Mais votre bon sens inné vous interdit un tel raisonnement. Tout de même, vos pires soirées passées à festoyer avec Richard Cœur de Lion n'ont jamais donné lieu à des visions aussi réalistes. A présent, la taverne a retrouvé son calme. Il ne reste qu'une bonne trentaine de cadavres éparpillés çà et là, vestiges de votre délire éthylique. Votre surprise est donc grande lorsqu'une patrouille de gardes fait son entrée dans la taverne, les yeux écarquillés, gros comme des soucoupes. « Quel massacre ! S'exclame le capitaine, en examinant la salle. C'est toi le responsable ? » Ajoute-t-il en vous regardant, l'air inquisiteur.

Cette question vous laisse perplexe. Ne sachant que répondre, vous ne dites rien. « Ce doit être un fou ! déclare le capitaine. Arrêtez-le, et faites attention car il est très dangereux ! »

Tout cela était donc bien réel. Vous vous demandez où va le monde. Mais si on menace de vous accuser de ce carnage, vous ne pouvez en aucun cas vous laisser faire !

Vous choisissez de tout expliquer pour vous disculper? **Allez au [390](#)**.

Vous vous enfuyez par la fenêtre? **Allez au [238](#)**.

445

Votre témérité est émouvante. Dommage qu'un si beau courage doive être si mal récompensé. Pour une fois, les sectes rivales ont trouvé un terrain d'entente: paisibles Yogins, Brahmanes contemplatifs, et Thugs déchaînés veulent tous votre mort. Leur grand nombre et leurs efforts conjugués finissent par avoir raison de vous. Et vous périssez en regrettant d'avoir respecté les coutumes de ce pays de sauvages.



446

Le poing crispé sur la poignée de votre arme, vous signifiez au policier qu'il est hors de question de le laisser vous confisquer votre épée. «Très bien, dit-il. Suis- moi donc et tirons enfin cette affaire au clair. »

Avec une assurance étonnante, l'homme se dirige vers la porte comme s'il y voyait parfaitement dans les ténèbres, tandis que vous saisissez difficilement votre sac. Le suivant à trois pas, vous avez le temps de distinguer sa main gauche qui pousse le battant de la porte. Là, telle la foudre, l'autre bras brandi au-dessus de la tête, il fait volte-face et fond sur vous. Lancez deux dés. Si vous obtenez 4 ou moins, **allez au [430](#)**. Sinon, **allez au [383](#)**.



447

Vous errez de longues minutes dans le dédale du Quartier des Affaires mais personne ne semble décidé à vous offrir plus pour le Katar. Déçu de n'avoir pu faire une meilleure affaire, vous rebroussez chemin, bien décidé cette fois à accepter la somme proposée. Mais, comble de malchance, le négociant a disparu. Voyant le jour décliner, il a quitté son emplacement pour rentrer chez lui. Les rues sont de moins en moins animées. Si vous ne prenez pas une décision rapidement, vous n'aurez pas avancé d'un pouce de toute la journée. Allez-vous vous débarrasser du poignard en le donnant à un mendiant (**rendez-vous au 324**) ou bien vous mettre dès maintenant en quête d'un gîte et revenir ici demain (**allez au 231**) ?

448

Qui a bien pu glisser cette arme dans votre sac? Cette question vous obsède. Malheureusement, vous n'avez aucun moyen d'élucider ce mystère. Avant de déterminer la conduite à suivre, vous analysez votre situation. Vous voilà au petit jour en plein cœur de la cité de Kasi, prêt à reprendre la route pour le Pays des Dragons. Vous devez acheter un cheval et l'équipement nécessaire à votre voyage. En revanche, quel que soit, le contenu de votre bourse, vous vous trouvez en possession d'une arme incrustée de pierreries de grande valeur. L'évidence vous saute aux yeux ! La solution la plus raisonnable est de vendre cet objet dont vous n'avez que faire pour acquérir ainsi de quoi poursuivre votre périple. Shangri- La est à ce prix.

Après vous être renseigné auprès d'un porteur d'eau, vous vous dirigez d'un pas alerte en direction du Quartier des Affaires (**allez au 323**)



449

Optant pour la prudence, vous décidez de vous éloigner avant que quelqu'un ne donne l'alerte. Tout en vous interrogeant sur la signification de la tache rouge peinte sur le front de votre dernier adversaire, et surtout sur les raisons de son agressivité à votre égard, vous errez au hasard dans le quartier. **Rendez-vous au [74](#).**

450

« Dans ce cas, poursuit le Rakchasa, vous allez devoir répondre à une énigme. Telle sera ma condition pour vous pardonner ce manque de savoir-vivre. »

"D'un essaim d'abeilles, un cinquième s'était fixé sur une fleur de Kadamba et un tiers sur une fleur de Silindhra. Trois fois la différence de ces nombres s'installa sur une fleur de Kutaja. Il ne restait qu'un insecte suspendu dans les airs. Dites-moi quel était le nombre des abeilles."

Si vous trouvez la solution, *rendez-vous au* nombre correspondant. Si votre connaissance des mathématiques et des sciences naturelles est par trop lacunaire, **rendez-vous au [407](#).**



451 *Quel est donc ce sortilège ? Les morts-vivants vous attaquent aussitôt.*

Vous continuez d'avancer comme si vous n'aviez rien entendu, mais la voix tonne: «Pose tes armes et agenouille-toi devant Kali, si tu ne veux pas mourir dans des souffrances indicibles ! » Vous n'y tenez plus et dégainez votre épée: que ce maudit causeur se montre donc ! Vous aurez raison de cet adversaire invisible, par saint Georges !

Comme pour exaucer votre souhait, un rocher voisin bascule, révélant le gardien de l'île qui déploie sa haute stature. C'est un Thug gigantesque, enveloppé de couches superposées d'étoffes noires, une barbe satanique lui dévorant le visage, de plus de deux mètres cinquante, et pourvu de quatre bras ! « Kali me comble en m'envoyant un infidèle ! Prépare-toi à mourir. »

Vous vous attendez à ce que le monstrueux personnage se jette sur vous, mais il se contente d'ouvrir la besace qu'il porte au côté et d'y plonger la main. Il l'en ressort remplie d'une poignée de dents de forte grosseur. « Danse avec mes amis, maudit chien ! » hurle-t-il avec un rire dénié.

Et il lance la poignée de dents devant lui avec le geste d'un semeur de blé. En touchant le sol, les dents semblent pousser, donnant naissance à des créatures d'un blanc malsain : des squelettes aux os jaunis par les siècles ! Quel est donc ce sortilège ? Les morts-vivants vous attaquent aussitôt.

Pour connaître le nombre de squelettes que vous affronterez, lancez un dé et ajoutez 8 au chiffre obtenu (vous combattrez donc de 9 à 14 squelettes). Vous considérez l'ensemble des squelettes comme une créature unique. Chaque squelette a 1 point de Force et 2 points de Vie.

SQUELETTES FORCE: 1 VIE: 2

Si vous parvenez à tous les exterminer, **rendez- vous au [443](#)**.

452

Glissant, le médaillon dans votre sac (ajoutez-le sur la liste de vos possessions), vous quittez la demeure du guru assassiné. Il ne vous reste plus qu'à suivre son ultime conseil. Pensez-vous aller:

Au palais du gouverneur? **Rendez-vous au [100](#)**.

Au temple du dieu Shiva? **Allez au [159](#)**.

Au poste de police. ? **Rendez-vous au [379](#)**.

453

Le Thug gît transpercé dans la poussière de la ruelle. Sa folie meurtrière vous a empêché de le questionner. Dommage, car des renseignements vous seraient précieux. Cette échauffourée n'a apparemment pas encore attiré l'attention, mais avec les fidèles qui convergent vers le fleuve, cela ne saurait durer. Vous ne pouvez-vous empêcher de vous étonner devant l'audace des adorateurs de Kali, qui semblent circuler presque librement dans la ville. Leur cérémonie doit être pour bientôt. Que décidez-vous? Si vous courez le risque de fouiller le Thug, quitte à être vu par une patrouille de gardes, **allez au [306](#)**. Si vous préférez filer tout de suite sans le fouiller, **allez au [298](#)**.

454

Tout en époussetant votre costume, vous signalez à l'homme que tout danger est écarté et qu'il peut se relever. Il ne bouge pas. Etonné, vous tentez de le soulever, mais la teinte bleutée de sa langue vous convainc de la vanité de tout effort. La pointe de la flèche était enduite d'un poison particulièrement violent : ces assassins ne laissent rien au hasard et il faudra vous en méfier !

Mais les cadavres s'accumulent sur votre route et ce triste état de fait n'a rien pour vous rassurer ; vous décidez de vous éloigner au plus vite de cet endroit. Avancé au hasard au gré des ruelles, vous demeurez sur vos gardes, l'esprit encombré de mille questions toujours sans réponses. Soudain, vous débouchez dans une impasse. **Rendez-vous au [426](#)**.



455

La porte s'entrebâille et vous commencez à vous sentir tout bête : vous n'allez quand même pas demander à la femme quasi centenaire qui vous a ouvert si elle connaît la cachette des adorateurs du Mal. Mais pendant que vous balbutiez de vagues excuses, l'ancêtre a le temps de se saisir d'une bassine d'eau de vaisselle et de vous la jeter en plein visage ! Puis elle vous claque la porte au nez en prononçant quelques insultes bien senties. Vous vous demanderez longtemps ce que « fils de Bufalo dépourvu de linga ! » peut bien signifier. Tout en essuyant le liquide malodorant qui souille vos vêtements, vous reprenez votre exploration. ***Rendez-vous au [286](#).***



Du cadavre encore chaud de Rabindranath jaillit un grondement monstrueux ! Son corps semble se distordre en tous sens, comme remué de l'intérieur par une force inhumaine. Alors, sa poitrine explose dans un bruit terrible. Tout autour de vous les combats s'arrêtent, chacun s'est figé sur place pour observer le phénomène maléfique.

Le Grand Prêtre, en extase, semble transfiguré. Oubliant tout ce qui l'entoure, il s'agenouille, et s'écrie :

«O grand Asoura, roi des démons que j'ai conjuré par mon sacrifice, ô toi le serviteur de Kali, récompense celui qui t'a rendu la vie ! »

Le démon terrifiant qui vient de s'extirper du cadavre du maharadjah découvre des crocs luisants en un affreux sourire. La récompense qu'espère le Grand Prêtre ne se fait pas attendre: avec un grand claquement de mâchoires, l'Asoura referme sa gueule béante sur la tête du fourbe, et l'avale tout entière. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine ! Le corps décapité du félon laisse échapper un geyser de sang, une véritable fontaine à laquelle le démon s'abreuve avec une joie épouvantable !

Il se tourne maintenant vers vous, et dans un immense cri rauque, que vous devinez être une sorte de rire, bondit sur vous. Il vous réserve le même sort qu'au Grand Prêtre défunt ! Votre lenteur dans le combat précédent tourne à la catastrophe.

DEMON ASOURA FORCE: 17 VIE: 18

Si vous survivez à cet affrontement épique, traînez-vous jusqu'au [62](#). Si vous voulez utiliser l'Œil Magique, c'est le moment ou jamais d'**aller au [329](#)**. Si vous échouez, vous l'avez deviné, le Mal envahira le monde, mais fort heureusement, vous ne serez pas là pour le constater.





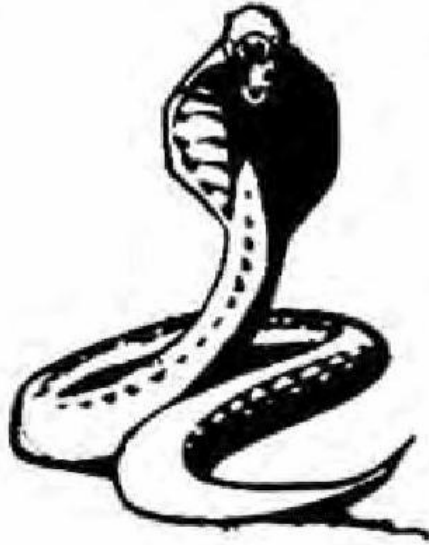
457 Des morceaux de chair putréfiée se détachent de son crâne et de ses membres décharnés...

Vous regrettez amèrement d'avoir pénétré dans l'enceinte de Kasi. Tout d'abord, vous entrez involontairement en possession d'un objet saint, une secte d'assassins cherche à vous éliminer prioritairement, vous croyez bien agir en vous débarrassant de ce Katar Sacré mais les Thugs s'en emparent, la police vous recherche... et, pour conclure, votre méconnaissance des coutumes locales vous fait commettre un sacrilège.

Tout en essayant de remettre de l'ordre dans vos idées, vous réfléchissez au meilleur moyen de vous procurer une monture et de quitter cette ville au plus vite. Vous n'éprouvez guère d'amitié pour tous ces dieux aux multiples facettes. Soudain, un hurlement de panique déchire le silence nocturne ! En un instant, les doutes qui vous torturaient sont balayés par le sentiment du devoir: quelque victime éplorée vous appelle au secours. Vous vous précipitez dans la direction d'où provient le cri. Devant une opulente demeure, cinq gardes du corps sont allongés sur le sol, égorgés. Le palanquin- qu'ils ont lâché précipitamment s'est brisé dans sa chute. A l'intérieur, la frêle silhouette que les gardes transportaient se débat pour se dégager des larges pans de brocart qui l'immobilisent. Il s'agit d'une jeune femme d'une vingtaine d'années, sans doute de haut rang pour circuler en semblable équipage. Mais ce n'est guère le lieu où le moment de vous préoccuper de sa position sociale. Elle hurle à nouveau, car la créature qui a massacré son escorte l'attaque maintenant. L'assaillant désarmé est à peine couvert d'un pagne moisi. Tout à coup, sous la pâle clarté de la lune, vous remarquez qu'il n'y a pas que le tissu qui tombe en lambeaux. Des morceaux de chair putréfiée se détachent de son crâne et de ses membres décharnés, découvrant les os. Exhibant des canines acérées, la créature se rapproche dangereusement de la jeune femme, l'effleurant de son haleine fétide. Vous avez affaire à un Pishaka, un mort-vivant assoiffé de sang; un homme assassiné, dont le corps, dissimulé par le meurtrier, n'a pas reçu les ultimes sacrements religieux. Depuis, son âme en peine sème la terreur jusqu'à ce qu'elle tue à son tour le responsable de son tourment. Le vampire ouvre ses mains osseuses, aux ongles noircis par la terre d'une sépulture clandestine, et s'apprête à étrangler sa victime avant d'aspirer son sang chaud. Quelle arme comptez- vous utiliser pour attaquer le Pishaka?

Votre épée? **Allez au [13](#).**

L'Œil Magique? **Rendez-vous au [261](#).**



458

Vous vous souvenez des signes cabalistiques finement gravés sur le médaillon. Le magicien qui semble demeurer ici pourra peut-être vous donner des renseignements sur ce bijou brisé. **Allez au [406](#)**.

459

Au bout de quelque temps, la statue reprend sa position primitive, et s'immobilise. Vous comprenez qu'elle est désormais imperméable à vos coups même les plus puissants. Inutile de gaspiller davantage vos forces ici ! Heureusement, vous semblez être le dernier arrivé pour participer à la cérémonie, et ce combat brutal n'aura eu aucun témoin. Pansant vos blessures, vous vous hâtez vers le centre de l'île en espérant ne pas laisser de trop évidentes traces de sang sur votre passage. **Rendez-vous au [195](#)**.

460

Le capitaine des gardes qui vous ont arrêté pénètre dans la pièce à votre suite, s'approche de son supérieur et lui chuchote quelques mots à l'oreille.

« Qu'as-tu à déclarer pour ta défense, étranger? demande le chef de police.

– Tout ceci n'est qu'une grossière méprise, causée par trois hommes vêtus de noir, avec une tache rouge au milieu du front. Ils poursuivaient un vieillard dans la taverne où j'avais fait halte quand...

— Tu mens ! Je ne sais où tu as été pêché toutes ces sornettes, mais les individus que tu décris là, des Thugs, n'existent pas ! Ils ont été exterminés jusqu'au dernier ou presque il y a dix ans, lors de la révolte de cette secte d'assassins. Leur chef avait la folie de croire qu'il pourrait jeter l'univers entier dans le Chaos en adorant la déesse Kali la Noire, cette obscène et cruelle caricature de Durga, glorieuse épouse du dieu Shiva... Que tu profères des mensonges, misérable étranger, je suis prêt à l'accepter car ton âme incroyante ne peut comprendre les bienfaits de notre culture. Mais je ne te laisserai pas blasphémer ainsi à la veille du Durga-Puja, grande fête en l'honneur de l'épouse du dieu qui veille sur la destinée de notre cité. Je te somme de t'expliquer !

Mais je vous assure ! Je ne fais que dire la vérité. Et l'un de ces... Thugs, ainsi que vous les appelez, a...

— C'en est assez ! Tu persistes à nier tes forfaits, étranger ? Que l'on m'apporte les constats des crimes établis hier. Et vite ! »

Le capitaine des gardes s'éclipse discrètement, mais revient presque aussitôt pour chuchoter quelque chose à l'oreille de votre interlocuteur. Le visage du chef se durcit pendant que l'autre lui parle.

« Ton affaire se complique ! Les rapports sont confus, mais au moins une personne correspondant au signalement que tu donnes aurait été tuée hier, semble-t-il par toi ! Mais il te sera difficile de me faire croire à la légitime défense ou à tout autre motif d'ailleurs, car le cadavre a mystérieusement disparu avant que l'enquête ait pu fournir la moindre information ! Tu resteras donc en prison jusqu'à ce que des indices suffisants permettent de rendre la justice. Mais regardons un peu ce que tu transportes avant de te jeter au cachot... »

L'iniquité de ce traitement vous abasourdit. Mais, entre les mains de la police de ce pays, vous êtes impuissant. **Allez au [23](#).**



461

A l'instant, où vous passez le portique, une voix sépulcrale et apparemment désincarnée retentit: «Avant d'aller plus avant, pose tes armes et agenouille- toi ! »

Vous jetez un coup d'oeil rapide alentour: pas trace d'un interlocuteur éventuel. Décidez- vous.

Si vous obtempérez, *allez au [30](#)*.

Si vous refusez d'obéir, *allez au [451](#)*.



462

Vous pivotez sur vos talons, paré à toute éventualité. Deux Thugs viennent de se laisser tomber d'un toit et se ruent sur vous, armés de redoutables poignards. Ils devaient se tenir en embuscade pour le cas où les choses tourneraient mal, lorsque Pundipani sortirait du temple après avoir dérobé le Katar. Votre fuyard ne semble pas être l'un de ces deux assaillants. Mais vous pourrez à loisir y réfléchir lorsque vous serez venu à bout de ces adversaires qui vous attaquent simultanément.

PREMIER THUG FORCE: 10 VIE: 10

SECOND THUG FORCE: 11 VIE: 10

Si vous êtes victorieux, **rendez-vous au [107](#)**.

463

Un tentacule vous écharpe, arrachant 2 points de Vie à votre total.

Mais une seconde plus tard, vous avez empoigné l'Œil miraculeux et le pointez sur la masse grouillante de la statue démoniaque. Un rayon crépitant de lumière verte balaie la surface de pierre vivante, la transformant à nouveau en sculpture immobile. Vous avez économisé un temps précieux. Par chance, vous semblez être arrivé le dernier pour assister à la cérémonie et nul n'a observé cette explosion de violence. Vous pouvez vous hâter vers le centre de l'île. **Rendez- vous au [195](#)**.

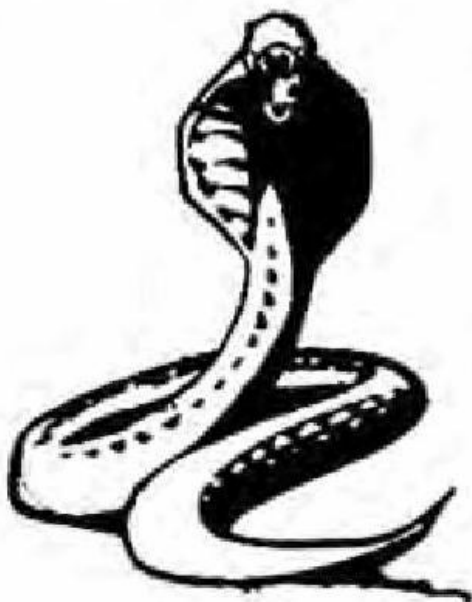
464

On vous fait pénétrer dans une petite salle entièrement vide à l'exception d'un banc en bois nouveaux. «Attends là, étranger, vous dit le factionnaire. Le chef de police te recevra quand il aura le temps...»

Les minutes passent, insupportables dans la chaleur étouffante. Vous commencez à vous impatienter, mais il n'y a rien que vous puissiez faire pour accélérer le cours des choses. Souhaitez-vous rester assis patiemment (**allez au [294](#)**) ou bien quitter cet endroit et chercher un autre moyen de vous débarrasser du Katar (**rendez-vous au [176](#)**)?

Les quelques jours passés au palais auront été fructueux. Vous avez pu conter tout à loisir vos aventures au scribe du palais, le bon Rudyakiplinga. Celui-ci tirera certainement des contes exaltants de vos exploits. Le visiteur chinois du maharadjah, avec qui vous avez pu échanger vos idées et vos impressions de voyages, vous a confirmé l'existence de Shangri-La, la cité mystique où votre quête doit trouver son terme. Il vous a donné le nom d'un conseiller très avisé qui siège dans la capitale, possesseur d'une bibliothèque remarquable traitant des légendes anciennes comme celle-ci. Il vous a aussi parlé des merveilles de son pays, et de la finesse des philosophes que vous pourrez y rencontrer. Toute une nouvelle école de pensée est sur le point de se développer en Chine.

Enthousiasmé à l'idée de découvrir de nouvelles contrées, vous suivez donc ses indications et partez vers le soleil levant, L'étrange aventure que vous avez vécue en Inde marquera votre mémoire, mais bien d'autres vous attendent encore ! Votre coeur de conquérant bat un peu plus fort, comme à chaque fois que vous repartez vers l'inconnu.



Appendice

Vous avez visité une partie de l'Inde ancienne. A cette époque, la principale religion hindoue, le bouddhisme, n'était pas encore apparue. Son fondateur, Siddharta Gautama, n'avait pas encore quitté son village de montagne pour aller répandre sa philosophie religieuse à travers les Indes. Il n'avait pas encore pris le nom sous lequel il est descendu dans l'histoire du monde: Bouddha...

Vous ignorez peut-être que Kasi, la cité où se déroule cette aventure, est aujourd'hui devenue une importante ville de l'Inde moderne, Bénarès. Elle est aussi restée un des lieux saints du pays, visité chaque année par des dizaines de milliers de fidèles désireux de se purifier dans les eaux du Gange.

Ces détails et bien d'autres encore, vous pouvez les retrouver en lisant des ouvrages sur l'Inde passée et présente. Voici quelques références si vous avez envie d'en savoir davantage sur l'aventure extraordinaire que vous venez de vivre et les lieux où elle s'est déroulée...

Documents bibliographiques

Louis Renou, *La Civilisation de l'Inde ancienne* (Flammarion); *L'Hindouïsme* («Que sais-je?», PUF).

Le Gange, fleuve sacré de l'Inde (Robert Laffont).

Will Durant, *Histoire de la Civilisation* (Payot).

Léon Dupont, *Inde et Asie du Sud-Est* (VNU Books International).

Sous la direction de Félix Guirand, *Mythologie générale* (Larousse).

Jean Filliozat, *Les Philosophies de l'Inde* («Que sais-je?», PUF).

Philip Glass, *Satyagraha* (Disques CBS).

Et au cinéma : *Kali Tug, déesse de la Vengeance* (Mario Camerini), *Le Fleuve* (Jean Renoir), *Le Tigre du Bengale* et *Le Tombeau hindou* (Fritz Lang), *Les Etrangleurs de Bombay* (Terence Fisher), *Indiana Jones et le Temple maudit* (Steven Spielberg), *Le Narcisse noir* (Michael Powell & Emeric Pressburger), *Elephant Boy* (R. Flaherty & Z. Korda), toutes les œuvres de Satyajit Ray, et bien d'autres encore...



LES ADORATEURS DU MAL

**DOUG HEADLINE
DOMINIQUE MONROCQ
JACQUES COLLIN**

La Saga du Prêtre Jean. Une épopée chevaleresque où vous devrez partir à l'aventure et voyager à travers l'espace et le temps. Il vous faudra affronter des menaces fantastiques avant d'atteindre votre but : la fabuleuse cité perdue de Shangri-La !

Volume 5 : LES ADORATEURS DU MAL

Une fois Babylone dépassée, vous chevauchez vers l'Orient mystérieux. Des indications vous ont donné la route à suivre : celle de l'Inde aux mille secrets. Mais votre quête ne progresse pas, et vous vous découragez. Alors, sans que le motif vous en soit connu, un incroyable tourbillon de mort et de désastres se déchaîne autour de vous ! Découvrirez-vous la clé de l'énigme de la secte qui adore les puissances du Mal ?

M A I T R E D U J E U



Chaque livre de la collection Maître du Jeu est une aventure indépendante qui peut être lue séparément. Un crayon, une gomme, et vous voilà armés pour vous plonger au cœur de l'action...

OCR et Hyperliens par GRUUL



9 782010 119927

H
HACHETTE

Dépôt légal Imprimeur 1250-5 - Éditeur 792
20.20.7219.01-7
ISBN : 2.01.011992.4 - 1987.9

