

ENTUNDADOS !

Où l'on découvre que le tracé du Canal du Panama a été influencé par une femme vampire, la « Tunda », qui a la capacité de faire voyager dans le temps les victimes de ses envoûtements...

En quelques mots...

Les Investigateurs découvrent dans le journal intime de Ferdinand de Lesseps que le tracé du canal de Panama a été influencé par une créature, la Tunda, qui a eu raison de sa santé mentale (il meurt sénile en 1894). La Tunda voulait éviter que les travaux de percement du canal ne détruisent la grotte qui lui sert depuis le XVIème siècle à l'organisation de cérémonies impies.

Les Investigateurs repartent sur les traces de la Tunda, une trentaine d'années après de Lesseps. La première confrontation va tourner au désavantage des Investigateurs : ils se retrouvent envoûtés à leur tour et sont persuadés d'avoir été envoyés dans le passé, à l'époque de l'arrivée des esclaves noirs en Amérique centrale (XVIème siècle).

Ils vont malgré leur état enquêter dans la ville de Panama et ses environs pour découvrir le point faible de la Tunda et tenter de la vaincre lors d'une deuxième confrontation. S'ils échouent, ils resteront éternellement « coincés » au XVIème siècle.

Implication des investigateurs

Contactés par Philippe Bunau-Varilla, les Investigateurs sont intrigués par le caractère surnaturel de la rencontre relatée par Ferdinand de Lesseps avec la « Tunda », une étrange indigène.

- Ils peuvent agir pour des raisons classiques (enquêter sur un phénomène étrange).
- Un des Investigateurs est peut-être de la famille de Ferdinand de Lesseps, et il veut le réhabiliter car il est mort sénile et a été mis en cause pour escroquerie dans l'affaire du Canal de Panama. Accessoirement, cet Investigateur souhaite peut-être réhabiliter non seulement son aïeul mais aussi son héritage...
- Un des Investigateurs a peut-être été ruiné lors du scandale de Panama, et veut comprendre le fin mot de l'histoire.

Lorsqu'ils arrivent sur place, les Investigateurs découvrent sans trop de difficultés le repaire de la Tunda. Lors de la confrontation, tout ou partie du groupe va être « hypnotisé » par la Tunda. Chaque Investigateur ensorcelé va être persuadé d'avoir remonté le temps jusqu'au XVIème siècle. Il leur faudra énormément de volonté pour découvrir la faiblesse de la Tunda, et la détruire pour rompre l'ensorcellement. S'ils réussissent, ils vont du même coup « libérer » une trentaine de victimes envoûtées qui vivent dans des asiles un peu partout sur le globe. S'ils échouent, ils resteront mentalement « bloqués » dans le XVIème siècle et mourront probablement fous...

Enjeux et récompenses

• **Comprendre pourquoi Ferdinand de Lesseps a renoncé à construire un canal à niveau au profit d'un canal à écluses.** La raison est très simple : un canal à niveau aurait mis à jour la grotte qui sert à la Tunda pour ses cérémonies impies. Elle a donc fait en sorte de convaincre Ferdinand de Lesseps de renoncer à ce projet, allant jusqu'à l'ensorceler. Ses successeurs ayant changé de stratégie (canal à écluse), elle les a laissés tranquilles.

• **Détruire la Tunda :** c'est l'enjeu principal du scénario. C'est ce qui permettra aux Investigateurs de se libérer de son emprise, pour éviter de mourir prématurément et séniles, et « libérer » instantanément une trentaine de victimes ensorcelées qui sont allés au Panama au cours des vingt dernières années et sont rentrées de là-bas pour être internées dans des hôpitaux psychiatriques.

Ambiance

Panama est un tout jeune pays d'Amérique Centrale, puisqu'il a été créé en sécession de la Colombie en 1903. La zone du canal est sous administration américaine. L'ambiance dans la ville de Panama est excellente : le trafic maritime explose, la sécurité est garantie (des navires militaires croisent régulièrement sur le canal). La première partie, à Paris, est le prologue qui prépare l'expédition. La seconde partie assez classique est une exploration dans la forêt panaméenne à la recherche de la Tunda. L'ambiance sera très différente pour la troisième partie, puisque les Investigateurs seront persuadés d'évoluer au XVIème siècle : tous les bâtiments et personnages qu'ils croiseront seront « vus » dans une version tronquée de la réalité (une montre sera vue comme un bracelet, une voiture comme un chariot, etc). Colons espagnols, pirates vont donc revivre sous les yeux des Investigateurs !



À l'affiche

Le Canal de Panama : opérationnel depuis 1914, la construction du Canal est d'une certaine manière, maudite. Entre les tremblements de terre, la fièvre jaune, et les scandales financiers, sa construction débutée par des français sera achevée par les américains 30 ans plus tard. Ferdinand de Lesseps voulait construire un canal à niveau, c'est-à-dire creuser l'isthme de Panama jusqu'au niveau de la mer. Au risque de mettre au jour le sanctuaire de la Tunda...

Philippe Bunau-Varilla : il est l'ingénieur français qui a pris la suite de Ferdinand de Lesseps et a joué un rôle clé dans la reprise en main du canal par les Etats-Unis. A tel point que dans les années 20 la zone du canal est sous administration américaine. C'est en recevant le journal intime de Ferdinand de Lesseps qu'il découvre que ce dernier a probablement été envoûté lors de son dernier séjour en Amérique Centrale.

La Tunda : femme vampire dont le culte a commencé vers 1570 avec l'arrivée d'esclaves africains en Amérique centrale. Elle a la capacité d'envoûter ses victimes (appelées « entundados » pour les hommes ou « entudadas » pour les femmes). Elle est quasiment immortelle, et n'a qu'une seule vulnérabilité, que les Investigateurs devront découvrir.

Fiche technique

| | |
|-------------------|-----------------------|
| Investigation | ⊙⊙⊙⊙ |
| Action | ⊙⊙⊙⊙ |
| Exploration | ⊙⊙⊙⊙ |
| Interaction | ⊙⊙⊙⊙ |
| Mythe | ⊙⊙⊙⊙ |
| Style de jeu | Investigation occulte |
| Durée estimée | ⓁⓂⓂ |
| Nombre de joueurs | ⓂⓂⓂ |
| Epoque | 1920's |

Type de personnages *Aventuriers, Amateurs de folklore d'Amérique centrale, Investigateurs occultes, Héritiers ruinés par le scandale de Panama... Maîtriser l'Espagnol est un vrai plus*

Les éléments historiques

L'histoire passée

- XVIème siècle : de nombreux esclaves noirs (Guinée, Angola, Sénégal, Gabon) font l'objet du commerce triangulaire et sont déplacés en Amérique centrale, ils amènent avec eux un certains nombres de rites et de croyances.
- En 1534, Charles Quint suggère l'idée qu'un canal pourrait faciliter le passage du Pérou en Equateur.
- Les esclaves noirs sont très mal traités, à tel point que certains prennent la fuite pour se cacher dans les forêts (on appelait ces esclaves enfuis les « Cimarrons »). Une fuite massive d'esclaves a même conduit en 1548 à l'organisation d'un « royaume », avec à leur tête Bayano 1^{er}. Certains Cimarrons vont d'ailleurs s'illustrer en devenant les alliés de Sir Francis Blake contre les Conquistadors espagnols vers 1570.
- A proximité de Panama, la fille d'une esclave pratiquant quelques rites occultes se blesse mortellement. Elle est « ressuscitée » par sa mère et prend le nom de la « Tunda », une femme vampire, inspirée de rites Bantous.
- Du XVIIème au XIXème siècle, le mythe de la Tunda continue de progresser. Plusieurs lieux de culte sont exploités par la Tunda, dont des grottes situées à proximité du Lac de Gatun, en Colombie.
- 1855 : ouverture du chemin de fer transcontinental, qui relie en 57 km les villes de Panama et Colon (dénommée à l'époque Aspinwall)
- 1882 : Ferdinand de Lesseps entreprend la construction d'un canal à niveau (c'est à dire en creusant la terre jusqu'au niveau de la mer), en créant pour l'occasion la « Compagnie Universelle du Canal Interocéanique de Panama ». Dès le début, d'importants obstacles sont rencontrés : la fièvre jaune, les crues des fleuves, des tremblements de terre. Sans parler d'une entrevue en juin 1887 entre la Tunda et Ferdinand de Lesseps, qui aura raison de la santé mentale de ce dernier : la Tunda l'envoûte pour le faire renoncer à son projet de canal à niveau, qui menace son lieu de culte. Ferdinand de Lesseps devient « entudado », ensorcelé, il va mourir sénile quelques années plus tard, après avoir assisté à l'effondrement financier de sa Compagnie et au scandale qui s'ensuit.
- Sous l'impulsion de l'ingénieur Gustave Eiffel (qui conseille de repartir sur un canal à écluses pour éviter de creuser trop profondément), Philippe Bunau-Varilla crée en 1894 la « Compagnie Nouvelle du Canal de Panama ». Faute de soutien financier, il convainc les Etats-Unis de reprendre le projet plutôt que de jeter l'éponge.
- 1894 : mort de Ferdinand de Lesseps
- 1903 : Le congrès Américain avec Théodore Roosevelt entérine le projet de Canal, rachète les droits français, et dédommage la Colombie en contrepartie d'un bail (100 millions de dollars cash et une rente de 250 000 dollars annuels pendant 100 ans contre l'exploitation de toute la zone du canal). Le projet séduit les habitants de la zone mais pas les Colombiens. Bunau-Varilla favorise une révolution et finance des Panaméens qui font sécession. La « révolution » a lieu en novembre 1903, elle dure quelques jours et ne fait aucun mort : le Panama est né, il a un drapeau, et il est immédiatement reconnu par les Etats-Unis. En 1904, Bunau-Varilla rentre en France
- 1914-1918 : Bunau-Varilla est officier dans l'armée française, il perd une jambe à Verdun.



Frise chronologique

- De nos jours (années 1920) : Bunau-Varilla s'est fait offrir par sa famille le journal intime de Ferdinand de Lesseps. Il découvre que ce dernier a été envoûté à Panama. Troublé, il contacte les Investigateurs.
- Les Investigateurs après analyse des lettres de De Lesseps, décident de partir pour le Panama.
- Après quelques recherches, ils découvrent la grotte de la Tunda et font sa connaissance.
- Lors de la confrontation, la Tunda envoûte les Investigateurs, qui sont laissés libres mais persuadés d'être retournés en 1570 en Amérique Centrale.
- Les Investigateurs enquêtent dans l'Amérique Centrale du XVIème siècle pour découvrir la faiblesse de la Tunda.
- Les Investigateurs sont confrontés une seconde fois à la Tunda. S'ils sont victorieux et parviennent à la détruire, ils « libèrent » 27 victimes ensorcelées par la Tunda partout sur le globe.

Les Feuilles perdus d'un ingénieur de renommée internationale

Ce premier épisode est un prologue. Il se déroule à Paris et va être principalement l'occasion pour les Investigateurs de se documenter et de préparer leur voyage pour Panama.

Rencontre avec Philippe Bunau-Varilla

Le scénario commence à Paris par la rencontre d'une célébrité ayant joué un rôle fondamental dans la construction du canal de Panama, Philippe Bunau-Varilla (voir les éléments historiques).

Les héritiers de Ferdinand de Lesseps ont remis quelques malles personnelles du célèbre ingénieur en cadeau à Philippe Bunau-Varilla. Ces malles renferment des souvenirs de l'époque du Panama, ou les deux hommes se sont côtoyés dans les années 1880. Après quelques jours de tri et de classement de notes et journaux, Bunau-Varilla est tombé sur quelques feuillets dans lesquels Ferdinand de Lesseps raconte son entrevue avec un personnage mystérieux. Bunau-Varilla estime que les dates coïncident avec la période où l'ingénieur a commencé à perdre la raison. Troublé, il décide de contacter les Investigateurs.

Le Gardien devra établir les liens entre Bunau-Varilla et les Investigateurs. Voici quelques pistes possibles :

- Bunau-Varilla a entendu parler des Investigateurs et connaît leur goût pour l'Étrange et l'Occulte (auxquels il est lui-même très peu sensible). Il pense que les feuillets de Lesseps renferment peut-être un mystère.
- Un des Investigateurs est peut-être de la famille de Ferdinand de Lesseps, et il veut le réhabiliter car il est mort sénile et a été mis en cause pour escroquerie dans l'affaire du Canal de Panama. Bunau-Varilla connaît l'Investigateur et l'a mis sur cette piste.
- Un des Investigateurs a peut-être été ruiné lors du scandale de Panama, et veut comprendre le fin mot de l'histoire.
- Certains Investigateurs fréquentent la même loge maçonnique que Bunau-Varilla.

Les feuillets perdus de De Lesseps

Bunau-Varilla pourra faire un résumé des feuillets qu'il a découverts, voire les prêter aux Investigateurs s'il les connaît suffisamment et leur fait confiance.

Leur lecture permet d'apprendre chronologiquement les points suivants :

- La construction du canal était dès le début « maudite » (fièvre jaune, tremblements de terre, inondations, etc)
- Certains ouvriers noirs se réunissaient parfois en secret, pour célébrer le culte d'une créature baptisée la « Tunda ».
- Lors de l'été 1887, De Lesseps s'est vu proposer par certains ouvriers de les accompagner à une cérémonie, ce qu'il a pris pour une grande marque de respect. Il a suivi les ouvriers dans la jungle panaméenne, marchant quelques kilomètres le long du canal.
- Il a fait la rencontre d'une étrange femme qui se fait appeler la Tunda. Ils ont échangé, à moitié en espagnol à moitié en anglais. A partir de ce passage l'écriture de De Lesseps devient différente, la plume est plus appuyée, les caractères plus resserrés.
- Les derniers feuillets virent au délire, De Lesseps explique son désarroi et son impuissance face aux éléments qui se déchainent contre la construction de son canal. Dans une marge il est écrit « Eiffel a raison », dans une autre « Qui est la Tunda ? ».
- L'écriture se fait de plus en plus incompréhensible, les quelques termes encore lisibles et encadrés font allusion aux histoires de pirates espagnols et anglais (des termes tels que « galion », « trésor », « conquistador », « trois mâts avec canon », etc.).

Enquête sur le Canal

Les Investigateurs vont pouvoir réunir un certain nombre d'informations autour de la construction du Canal (voir les éléments historiques).

Ils peuvent profiter de Bunau-Varilla pour obtenir davantage d'informations sur De Lesseps, éventuellement se rapprocher de la famille de l'ingénieur. Ils obtiendront surtout la confirmation que De Lesseps n'était plus du tout le même depuis l'été 1887, date approximative à laquelle il annonce à ses proches qu'il va renoncer à « son deuxième canal » (celui de Suez ayant eut une destinée plus glorieuse).



Philippe Bunau-Varilla

61 ans en 1920, Ingénieur Grand Croix de la Légion d'Honneur, ex ministre plénipotentiaire de la République de Panama au nom des Etats-Unis, Franc maçon, et unijambiste suite à la Guerre de 14-18

Physionomie

Forte prestance, élocution forte et claire (il a été journaliste), Philippe Bunau-Varilla impressionne malgré sa jambe de bois (il a été blessé à Verdun). Le fait est assez troublant, car il se trouve que la Tunda est une femme vampire dont l'une des deux jambes est plus fine et en bois. Il ne s'agit bien sûr que d'une pure coïncidence, mais elle peut déranger les Investigateurs.

Comportement

Philippe Bunau-Varilla a donné beaucoup de ses années à Panama, il n'y retournera vraisemblablement jamais. Il a gardé néanmoins une forte nostalgie de la période « pionnière » avec De Lesseps, et une certaine fierté d'avoir pu éviter que tous ces efforts soient perdus, en faisant reprendre les travaux par les Etats-Unis. Il est de bonne foi concernant les feuillets de De Lesseps : il ne savait pas à l'époque ce qui avait pu mettre l'Ingénieur en chef dans un trouble mental aussi irrémédiable.

Objectifs

Il veut comprendre ce qui s'est passé à Panama dans les années 1880, mais n'a plus le courage d'aller enquêter lui-même. Par ailleurs il pressent l'aspect occulte de l'affaire et cela l'inquiète, il ne se sent pas psychologiquement armé malgré toute son expérience pour faire face à ce genre de choses.

Caractéristiques

| | | |
|-----|----|------------------|
| APP | 13 | Prestance 65% |
| CON | 13 | Endurance 65% |
| DEX | 10 | Agilité 50% |
| FOR | 12 | Puissance 60% |
| TAI | 13 | Corpulence 65% |
| EDU | 17 | Connaissance 85% |
| INT | 15 | Intuition 75% |
| POU | 9 | Volonté 45% |

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de vie 13
Santé Mentale 45%

Compétences

Métier / Ingénieur des ponts et chaussée 90%
Géologie 75%
Bureaucratie 50%
Contacts & Ressources 50%

Langues

Français (Maternelle) 85%
Anglais 80%
Espagnol 50%

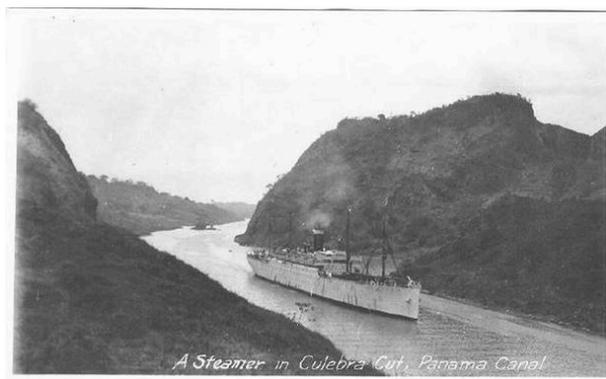
Combat

Arme à feu Fusil 55%

Des investigations plus poussées sur le thème de la Tunda permettront d'obtenir les informations suivantes (jet réussi en *Sciences Occultes* ou *Bibliothèque*).

- Réussite normale : il s'agit d'un mythe Bantou « exporté » en Colombie ou Equateur au XVIème siècle par des esclaves noirs sous la domination espagnole.
- Réussite critique : en complément, on raconte que la Tunda est une femme vampire qui entraîne ses victimes dans la jungle. Elle est reconnaissable au fait qu'elle a une jambe atrophiée en bois.

Ces quelques éléments de contexte étant réunis, les Investigateurs devraient avoir très envie d'organiser une expédition à Panama. Ils peuvent préparer leur voyage en achetant divers équipements, et en se documentant davantage sur le Canal et le Panama.



Panama

Ce deuxième épisode se déroule au Canal de Panama. Les Investigateurs vont sans grande difficulté se mettre sur la trace de la Tunda et la rencontrer dans ce qu'ils pourraient prendre (à tort) pour la confrontation finale...

26 jours pour traverser l'Atlantique, 1 jour pour atteindre le Pacifique...

Il y a plusieurs moyens de se rendre au Canal, notamment en traversant l'Atlantique jusqu'à New York puis en empruntant diverses lignes de bateaux américains.

Mais la solution la plus simple consiste à prendre un billet auprès de la Compagnie Générale Transatlantique pour un trajet Saint Nazaire / Isthme de Panama, par Fort de France (Martinique) et Santa Marta (Colombie). Le trajet dure 26 jours. Selon le niveau de vie des Investigateurs, le trajet s'effectuera dans l'une des différentes classes du paquebot.

Le Gardien est libre d'animer et d'égayer la traversée. Si un des Investigateurs s'est particulièrement intéressé au mythe de la Tunda, peut-être fera-t-il quelques rêves, ou bien verra-t-il des vampires partout ? Les escales (courtes) à Fort de France ou en Colombie peuvent également faire l'objet de mini-aventures.

Le Paquebot finit par arriver en vue du Canal, à Colon. Les Investigateurs peuvent choisir d'y rester ou au contraire de se rendre à Panama, par le Canal ou par le train. Quelques lieux et PNJ sont donnés pour Panama, si les Investigateurs restent à Colon le Gardien improvisera à partir des éléments fournis (l'Administration américaine est omni-présente dans les deux villes, les styles architecturaux et l'équipement hôtelier sont comparables).

Panama City

Jusqu'en 1914, ce sont des gouverneurs américains militaires qui administraient la zone du Canal de Panama, à l'exception de Panama City. Ensuite ce sont des administrateurs civils qui ont pris la suite. Selon l'année à laquelle le Gardien fait jouer le scénario, ce sera :

- Chester Harding (1917-1921)
- **Jay Johnson Morrow (1921- 1924) : l'Administrateur décrit dans ce scénario**
- Meriwether Lewis Walker (1924-1928)
- Harry Burgess (1928-1932)



L'Administrateur américain est installé au Canal Administration Building, sur la colline d'Anton qui surplombe la vieille ville de Panama. Le centre ville de Panama est un melting pot considérable : européens, américains, natifs de Colombie, descendants d'esclaves, etc.

On parle principalement espagnol et anglais dans la ville, parfois français (ces derniers ont tout de même été très présents lors des débuts des travaux, il y a une trentaine d'années). L'Administration américaine est très présente. C'est désormais une administration civile, mais les forces militaires restent très visibles.

La ville est très agréable, le climat est doux mais humide, les Investigateurs peuvent profiter de cet excellent climat.



Concernant le logement, ils peuvent choisir l'Hôtel Tivoli, construit en 1906, s'ils ont suffisamment de ressources (niveau de vie : *Aisé* ou *Riche*). Il est situé à deux pas du bâtiment de l'Administration du Canal, sur la colline d'Anton. Pour les autres le centre ville de Panama City regorge d'hôtels plus accessibles.

Les Investigateurs auront probablement très envie de se renseigner sur le mythe de la Tunda.

Les informations qu'ils collecteront seront très différentes selon la nature des personnes auprès desquelles ils enquêteront (les informations sont parfois suivies d'une difficulté à les obtenir, et nécessiteront des jets réussis de *Baratin* ou *Crédit*).

Auprès de l'administration américaine :

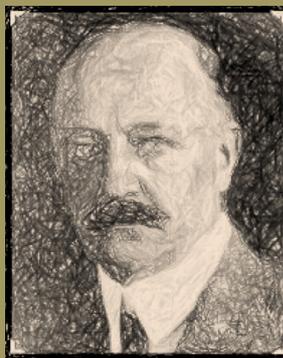
- La zone est stabilisée, il n'y a aucun problème d'insécurité dans la zone du Canal.
- La jungle est sûre à l'intérieur de la zone (8km de part et d'autre du canal), au-delà cela ne regarde pas l'Administration.
- Le folklore local est riche et pittoresque, mais inoffensif.

Auprès des « occidentaux » (français, américains, espagnols...) basés à Panama pour affaire ou en villégiature (notamment à l'hôtel Tivoli):

- Les Panaméens ne sont pas ravis de la mainmise américaine sur le Canal, mais ils reconnaissent que cela leur apporte stabilité et prospérité. Il suffit de se promener dans les rues de Panama pour s'en rendre compte.
- Des fortunes se font et se défont dans les tables de jeux des grands hôtels européens. Pourquoi les Investigateurs n'y tenteraient-ils par leur chance ?
- Il y a quelques rites pratiqués dans la jungle par les autochtones, sur le modèle du Vaudou (Difficile), à proximité du Canal (Très Difficile).
- Quelques Panaméens vénèrent de génération en génération une déité locale, la Tunda. Des cérémonies ont lieu dans la jungle (Très Difficile).

Auprès des panaméens « de souche » :

- Mêmes informations qu'auprès des « occidentaux » du pavé ci-dessus, sauf qu'ils ont 3% de chances chaque fois qu'ils discutent avec un panaméen originaire d'Amérique Latine de rencontrer en fait un adorateur de la Tunda (le score monte à 30% si c'est un descendant d'esclave noir). Si cela arrive, ce dernier le fera savoir à la Tunda. Quelques dizaines d'heures



Jay Johnson Morrow

Ingénieur de l'école militaire de Westpoint (1891), gouverneur civil de la Zone du Canal de Panama

Le Gouverneur Morrow a 51 ans lorsqu'il prend ses fonctions en 1921. Il a déjà servi dans plusieurs pays (gouverneur de la Province de Zamboana aux Philippines en 1901, Brigadier General lors de la Guerre en France). Il est responsable de la « Canal Zone », qui fait 8km de part et d'autre du Canal, et qui est sous administration américaine (à l'exclusion des villes de Panama City et Colon). A l'époque, la Convention qui lie les Etats-Unis et la République du Panama est à perpétuité.

Il est un ardent amateur d'opéra.

Comportement

Ne croit pas au folklore local « et autres balivernes ». Le Gouverneur Morrow est un ingénieur militaire au sang froid éprouvé (« quand on a vécu au Zamboana le reste c'est de la plaisanterie »). Il peut être légèrement condescendant avec des Investigateurs français, laissant entendre que pour le Canal comme pour la Guerre, les américains ont fini le boulot...

Objectifs

Son travail en tant que Gouverneur de la Zone du Canal est d'améliorer le fonctionnement du Canal (notamment le réservoir d'eau artificiel qu'est le Lac Gatun : il sert à faire fonctionner les écluses). Il doit également réorganiser le fonctionnement des équipes, en particulier les équipes militaires qui sont moins nombreuses depuis la fin de la Guerre.

S'il y est contraint, le Gouverneur Morrow peut mobiliser en quelques minutes plusieurs dizaines d'hommes armés et véhiculés (et jusqu'à 200 en 2 heures), pour organiser une battue en forêt, déloger un forcené, etc.

Caractéristiques

| | | |
|-----|----|------------------|
| APP | 12 | Prestance 60% |
| CON | 14 | Endurance 70% |
| DEX | 12 | Agilité 60% |
| FOR | 10 | Puissance 50% |
| TAI | 11 | Corpulence 55% |
| EDU | 15 | Connaissance 75% |
| INT | 15 | Intuition 75% |
| POU | 9 | Volonté 45% |

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 13
Santé Mentale 45%

Compétences

Métier / Ingénieur 90%
Géologie 70%
Bureaucratie 60%
Contacts & Ressources 40%
Culture Artistique / Opéra 70%

Langues

Anglais (Maternelle) 75%
Espagnol 60%
Français 30%

Combat

Arme à feu armes de poing 55%

plus tard, la Tunda leur tendra un piège en leur faisant savoir qu'elle veut les rencontrer : il leur suffit de suivre leur interlocuteur à travers la jungle (passer au paragraphe « Confrontation avec la Tunda ».

Le Gardien est libre d'ajouter quelques fausses rumeurs de son choix, pour pimenter le scénario ou créer de fausses pistes. Par exemple il pourrait mettre les Investigateurs sur un projet de révolution indépendantiste panaméenne. Des guérilleros colombiens s'entraîneraient dans la jungle pour préparer l'attaque du bâtiment de l'Administration du Canal, avant de retirer tous les drapeaux américains. Quelques bateaux militaires croisent régulièrement sur le Canal, l'un d'entre eux va d'ailleurs être prochainement saboté.

Expédition dans la Jungle

Qu'ils soient conviés par la Tunda où qu'ils le décident spontanément, les Investigateurs devraient avoir envie de rencontrer la femme vampire en explorant la jungle panaméenne.



Bâtiment militaire traversant le Canal, juste au dessus de la Grotte de la Tunja.

Comme le montre le plan, la Grotte est située au milieu du Canal, à une trentaine de kilomètres de Panama et Colon. En longeant le Canal et en réussissant 2 jets successifs de Pister (une tentative par journée), des traces de pas peuvent être localisées, elles mènent à diverses entrées vers la grotte. Pas moins d'une dizaine de boyaux souterrains convergent vers la grotte principale de la Tunda.

Si les Investigateurs ont été invités, elle les attendra au centre de la grotte, ne semblant pas particulièrement sur ses gardes. Elle va leur parler en espagnol, sinon dans un anglais un peu approximatif et niera dans un premier temps être une « créature » maléfique. En fait elle veut amadouer les Investigateurs le temps de mieux les jauger pour les ensorceler.

S'ils sont venus sans invitation, les Investigateurs vont commencer l'exploration de la grotte. Il y a 5% de chance chaque heure d'exploration qu'une cérémonie soit organisée, attirant une cinquantaine de Panaméens descendants d'anciens esclaves dans la grotte principale.

Confrontation avec la Tunda

Les Investigateurs viennent d'échanger quelques mots avec la Tunda, essayant de comprendre si ses intentions sont hostiles ou pas. S'ils lui parlent de Ferdinand de Lesseps et qu'elle comprend qu'un ou plusieurs des Investigateurs sont français, elle fera une allusion en espagnol (Jet réussi en *Espagnol* pour une traduction immédiate ou jet en *Connaissance* pour mémoriser la phrase et se la faire traduire plus tard) : « Décidément ces Français ; il n'aura pas suffi d'en rendre fous quelques

dizaines et d'agrandir leurs cimetières... ».

Si elle est attaquée elle se réfugiera tranquillement derrière un autel en pierre et se fera protéger par sa « garde » rapprochée (5 Africains armés de machettes très tranchantes 70% dommages 1D6+3, Points de Vie 12) et déclenchera l'envoûtement (voir ci-dessous). Il est possible que des Investigateurs touchent ou blessent la Tunda (par arme à feu notamment).

Les Investigateurs auront l'impression qu'elle est à peine affectée (voir caractéristiques : les armes « normales » ne lui font quasiment aucun dommage).

L'autel de pierre est au centre d'une grande salle, dans une zone polie par des siècles de fréquentation des adorateurs de la Tunda. Partout ailleurs de nombreux stalactites et stalagmites rendent la progression difficile. Aux abords de la grande salle, un gouffre d'une trentaine de mètres plonge dans une rivière souterraine (qui rejoint l'océan).

S'ils ne sont pas agressifs, ils devraient malgré tout commencer à avoir des sueurs froides, alors que plusieurs dizaines « d'adorateurs » les ont rejoint et remplissent peu à peu la grotte, chacun portant un cierge. Les adorateurs entonnent en chuchotant des champs d'esclaves noirs (jet réussi en *Anthropologie* ou *Langues : Bantou*, ou réussite critique en *Sciences humaines*).

Le fait qu'on entende de plus en plus de voix s'élever installe une pression constante sur les Investigateurs. Les cierges des adorateurs illuminent de plus en plus la grotte (SAN 1/1D3).

La Tunda demande alors aux Investigateurs si leur démarche est sincère. Elle les regarde ensuite successivement pour les ensorceler. Si un Investigateur refuse de soutenir son regard elle passe au suivant. Une fois que le Gardien a noté qui la regardait et qui évitait son regard, procéder comme suit :

Les dangers de la jungle panaméenne

La faune et la flore feront la joie des Investigateurs amateurs de botanique ou de zoologie. La progression des Investigateurs peut être ralentie par une rencontre avec les étonnants et facétieux singes-araignées, et compliquée en cas de rencontre avec des alligators ou un puma.

Aucune chance par contre que les Investigateurs rencontrent des indiens : ils ne s'aventurent pas dans la zone du Canal, sachant comment ils seraient reçus par les militaires américains. Par contre les Investigateurs peuvent rencontrer par hasard des adorateurs de la Tunda, qui se rendent à une cérémonie.

Enfin il est un danger à ne pas sous-estimer, même si la majorité des marais ont été asséchés, c'est la fièvre jaune (voir LdB page 162). Elle a décimé des centaines d'ouvriers français en particulier, qui ont été enterrés dans des cimetières locaux.

Alligator

| | | |
|-----|----|----------------|
| CON | 14 | Endurance 70% |
| DEX | 10 | Agilité 50% |
| FOR | 15 | Puissance 75% |
| TAI | 13 | Corpulence 65% |
| POU | 9 | Volonté 45% |

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de vie 14
Mouvement 3

Compétences
Discrétion 60%
Morsure Dégâts 2D6 50%

Puma

| | | |
|-----|----|----------------|
| CON | 10 | Endurance 50% |
| DEX | 12 | Agilité 60% |
| FOR | 11 | Puissance 55% |
| TAI | 9 | Corpulence 45% |
| POU | 9 | Volonté 45% |

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 10
Mouvement 10

Compétences
Discrétion 60%
Morsure 1D6+3 50%
Griffe 1D6 75%



- Pour ceux qui ont croisé son regard, chaque Investigateur lance un jet de Volonté. En cas de réussite normale ou d'échec, il est envoûté. Il devient un « Entundado ».
- En cas de réussite critique, l'Investigateur résiste. Il doit immédiatement faire un jet de *Prestance*. Si *Prestance* est réussi, l'Investigateur peut faire croire que l'envoûtement a réussi. Si le jet de *Prestance* rate, la Tunda se rend compte de son échec, et traite l'Investigateur comme s'il avait refusé de soutenir son regard (voir point suivant).
- Pour les Investigateurs qui résistent, une foule se jette sur eux pour les maîtriser (le Gardien autorisera quelques jets de Corps à Corps, peut-être même qu'un Investigateur peut tenter de fuir en plongeant vers la rivière souterraine –il faudra quelques jets d'*Athlétisme* et de *Survie* pour cela). Une fois maîtrisé, chaque Investigateur est *forcé* physiquement de regarder la Tunda. Chaque Investigateur concerné fait alors son jet de *Volonté* comme indiqué ci-dessus.

Au final, sauf au cas peu probable où des Investigateurs ont réussi à s'enfuir, la scène se termine lorsqu'ils se réveillent au milieu de la jungle, hagards. Ils ne se souviennent que de la dernière phrase de la Tunda, en espagnol, qui leur disait « bon retour dans le passé ».

S'ils cherchent la grotte ils la retrouveront (jet *Pister* réussi) mais elle sera vide. S'ils se regardent les uns les autres ils auront la surprise de voir que leurs yeux sont d'un noir absolu et continu, sans iris (inspiration : les humains envoûtés par la Ménade dans la série True Blood). Ceci n'est pas vrai si un Investigateur a simulé un envoûtement : lui n'a pas les pupilles noires, et inversement il ne voit pas la pupille noire des autres membres du groupe.

Fort logiquement, ils vont marcher jusqu'à la ville la plus proche, Colon ou Panama. A partir de maintenant, tout ce que les Investigateurs envoûtés vont voir, ce sera avec la conviction qu'ils sont au XVIème siècle.

Note pour le Gardien : il est possible que des Investigateurs particulièrement méfiants et/ou expérimentés ne se lancent pas à la recherche de la Tunda avant d'avoir longuement enquêté sur elle. Dans ce cas il est envisageable qu'ils identifient sa vulnérabilité (voir épisode suivant), et qu'ils parviennent à la détruire dès la première confrontation. Ils n'auront alors pas la « chance » de vivre quelques jours au XVIème siècle...



La TUNDA, Femme Vampire bantoue et hydrargyriaque

« *The Tunda is an ignominious beast... The Tunda is a ghost... The Tunda is the one with one foot... The Tunda is the phantasm... The Tunda is the soul in the sorrow of a widow... The Tunda is smutty... No one really knows... No one knows* » (Adalberto Ortiz, in *La Entundada*, 1971)

La Tunda était la fille aînée d'une des esclaves de la première génération amenée d'Afrique pour servir les colons espagnols en Colombie. Cette esclave disposait de quelques connaissances impies, mais pratiquait peu.

Vers 1560, lors de travaux d'assèchement des marais, sa fille, âgée de 17 ans, se blessa très grièvement la jambe, une branche aiguisée lui traversant une cuisse. Après 3 jours de délire elle fut donnée pour morte. C'est alors que sa mère décide de mettre en pratique son savoir impie. Elle invoqua des Puissances qui la dépassaient et obtint de sauver sa fille. Elle ne le sut jamais car elle devait mourir peu après, mais elle offrit bien plus à sa fille que de survivre : elle lui conféra l'immortalité. En contre partie de ce pouvoir, lors de la cérémonie, un matériau alchimique devait être choisi qui serait la vulnérabilité du ressuscité. La mère de la Tunda choisit (aléatoirement) le mercure.

Quelques témoins de la cérémonie avaient donc connaissance de cette vulnérabilité en 1560, et ont pu transmettre l'information à leurs descendants.

Depuis 1560, la Tunda vit depuis dans les bois d'Amérique centrale, avec une jambe en bois fine qui prolonge sa cuisse droite.

Elle a organisé petit à petit un véritable rite d'autour d'elle, attirant des esclaves soucieux de retrouver des coutumes qu'ils avaient abandonnées. Certains au contraire prirent leur distance au cours des siècles qui suivirent, les Investigateurs en rencontreront peut-être des descendants installés dans les environs de Colon.

Il arrive que lors de ces rites un ou plusieurs colons soient capturés et tués ou envoûtés par la Tunda (une ou deux fois par an, alors que les réunions nocturnes de la Tunda peuvent avoir lieu jusqu'à deux fois par semaine). Il y a dans le monde une trentaine de victimes de la Tunda encore en vie, mais dont l'état de santé mentale laisse à désirer (voir épilogue).

Comportement

Hostile par défaut envers tout Européen ou Américain.

Objectifs

Maintenir un compromis entre faire prospérer son organisation mais ne pas trop attirer l'attention tout de même (la Tunda est immortelle et a d'impressionnants pouvoirs, mais elle sait aussi que des Créatures plus puissantes existent sur la planète, et elle ne veut pas attirer l'attention sur elle).

Caractéristiques

Elle dispose de suffisamment de Points de Vie pour être considérée comme immortelle (elle ne vieillit plus que d'un an par siècle, elle a donc environ 20 ans en 1920, même si elle en paraît beaucoup plus).

Par contre elle est totalement vulnérable au mercure. Si son corps est en contact avec du mercure, elle est tuée *instantanément* (elle est « hydrargyriaque » : même si ce mot n'existe pas tout à fait, il signifie « vulnérable par le mercure »). Concrètement, au contact du mercure elle s'enflamme immédiatement en prenant feu (SAN 2/1D6).

| | | |
|-----|----|------------------|
| APP | 08 | Prestance 40% |
| CON | 14 | Endurance 70% |
| DEX | 12 | Agilité 60% |
| FOR | 10 | Puissance 50% |
| TAI | 08 | Corpulence 40% |
| EDU | 13 | Connaissance 65% |
| INT | 15 | Intuition 75% |
| POU | 17 | Volonté 85% |

Valeurs dérivées

Impact 0 Points de vie 80 Santé Mentale 14

Compétences

Discrétion 30% Athlétisme 40% Ecouter 30%
Sciences occultes 87%Bantou 75% Espagnol 60%
Anglais 30%

Sortilèges

Ensorceler un Humain, qui devient un Entundado (ou Entundada pour les femmes). La Tunda peut décider si la victime devient tout simplement fou/folle à lier, où si elle veut influencer sur le délire de la victime (voir des reptiles partout, se croire dans le passé etc).

Dans le cas de Ferdinand de Lesseps, elle s'est contentée de le rendre sénile, espérant que cela mettrait un terme au projet de construction du Canal. Depuis que le Canal est construit sur écluses, cela ne risque plus de perturber ses cérémonies...

Retour au XVIème siècle

Ce troisième épisode est le plus délicat. Il se déroule au XVIème siècle en Amérique Centrale, plus exactement dans ce que les Investigateurs croient être le XVIème siècle. Alors qu'ils sont sous l'emprise de la Tunda, ils doivent découvrir sa vulnérabilité. La deuxième confrontation sera-t-elle la bonne ?

Panama (ou Colon) au XVIème siècle...

A partir du début de l'épisode, il faut distinguer deux catégories d'Investigateurs :

- Ceux qui sont envoûtés, les *Entundados*, qui sont intimement persuadés d'être au XVIème siècle. Tout ce qu'ils vont voir ou entendre sera « transposé » au XVIème siècle. Par exemple s'ils sont face à un navire militaire américain à vapeur, ils voient un galion espagnol à deux mats. Les tourelles de tir ? Des canons. S'ils se rendent dans un cimetière et sont devant une tombe indiquant des dates telles que 1884-1902, en fait ils « liront » 1584-1602. Tout se passe comme s'ils étaient 4 siècles plus tôt. Toute proximité avec un objet technologique est niée : une voiture est une carriole, un revolver au mieux un antique pistolet, le Canal de Panama un fleuve aux contours réguliers, etc.
Les villes de Panama et Colon apparaîtront comme immense pour les Entundados (plus grande en effet que leurs « ancêtres » authentiques du XVIème), mais tous les bâtiments seront perçus comme ayant été construits par les conquistadors espagnols ; par exemple l'hôtel Tivoli est en bois et pierre, etc.
- Ceux qui, le cas échéant, ont résisté ou échappé à l'envoûtement. Ceux là restent bien lucides sur la situation, et interprètent le comportement des Entundados comme ceux de schizophrènes qui réfutent la réalité.

Concernant les PNJ rencontrés, les Investigateurs envoûtés peuvent facilement identifier ceux qui sont sous le contrôle de la Tunda (ils ont les yeux noirs, pupille comprise) et les autres. Néanmoins tous les Entundados ne sont pas persuadés de vivre au XVIème siècle !

L'adorateur de base de la Tunda est bien ancré dans son XXème siècle, et mène une vie quasi normale. Sauf qu'il se rend une ou deux fois par semaine à des cérémonies organisées par la Tunda, et donnerait sa vie pour elle. Lorsque les Investigateurs se baladent dans des villes ou villages, le Gardien devrait donc de temps en temps indiquer aux Investigateurs que tel ou tel PNJ a les yeux noirs...

Désormais l'objectif des Investigateurs est clair : découvrir comment combattre la Tunda.

Pour les Investigateurs lucides ce sera plus facile. Pour les autres en effet, chaque fois qu'une action sera ostensiblement tentée *contre* la Tunda (par exemple tenter de la frapper, ou demander à un interlocuteur comment la détruire), un jet de Volonté devra être réussi auparavant.

Les Investigateurs peuvent suivre trois pistes (complémentaires mais plus ou moins difficiles à exploiter) pour obtenir l'information capitale qui leur manque : comment détruire la Tunda ?

1. Le Cimetière français : les registres du cimetière français classent les causes de décès, quelques uns sont décédés « d'un mal mystérieux » (piste difficile).
2. Les archives espagnoles de l'époque de la colonisation, conservées au Bâtiment de l'Administration du Canal (piste moyenne).
3. Des descendants d'esclaves sont réfugiés à Colon depuis le XVIIIème siècle, ils essaient de prendre leur distance avec la Tunda (piste facile).

N'oubliez pas que pour les Entundados (soit peut-être la totalité du groupe d'Investigateurs), se croire au XVIème siècle ne va pas faciliter la tâche (ni les déplacements : si par exemple ils souhaitent prendre le train de Panama à Colon, ils seront persuadés d'être dans une caravane de

wagons tirés par des chevaux, sur un chemin brillamment terrassé...).

Le cimetière français

C'est la phrase prononcée par la Tunda qui peut mettre les Investigateurs sur la piste du Cimetière français (« Décidément ces Français ; il n'aura pas suffi d'en rendre fous quelques dizaines et d'agrandir leurs cimetières... »).

Lorsque les français se sont installés à Panama, ils ont construit sur la colline du Cerro Ancon, qui surplombe la ville de Panama, la résidence de l'Ingénieur en Chef, une ferme, un hôpital et un cimetière. Le cimetière sera plus tard déplacé par les Américains, mais au moment du scénario il y a toujours plusieurs centaines de petites croix blanches dans ce « Cementerio Frances ». L'entrée est matérialisée par une maison qui contient divers registres et surtout le matériel permettant l'entretien du cimetière. Entretien qui est assuré par une sorte de cantonnier, François, résidant dans le centre ville de Panama. Il ne dort plus dans la maison de service à l'entrée du cimetière depuis quelques années ; si on le rencontre et lui demande pourquoi il expliquera que ce n'est pas nécessaire ; la réalité est qu'il a peur depuis qu'il a surpris deux Goules dans le cimetière...

Dans la maison du gardien de cimetière, accéder à la petite bibliothèque qui sert de salle de registre du cimetière nécessite :

- soit d'y être autorisé par François pendant la journée (jet de *Crédit* réussi, avec 20% de malus pour les Entundados : François se méfie beaucoup de tout ce qui est étrange depuis qu'il a croisé des Goules).
- soit d'y accéder pendant la nuit (*Métier : Serrurerie* si on veut éviter que l'effraction soit détectée), avec le risque précisément de rencontrer les fameuses Goules.

La salle du registre recense les quelques 800 morts enterrés dans ce cimetière de Cerro Anton sur la période 1880-1889 (on pense aujourd'hui qu'au total près de 20 000 ouvriers au total ont trouvé la mort pendant la totalité de la construction, enterrés dans de nombreux cimetières tout on long du canal).

Beaucoup de noms laissent penser que les ouvriers étaient originaires des Antilles françaises. Ils sont enregistrés dans une dizaine de classeurs sur une étagère. Il y a également quelques autres ouvrages.

En face de chaque nom figure le motif de la mort. On y retrouve en particulier :

- les maladies : malaria et surtout fièvre jaune (le plus fréquent).
- les accidents : accidents de terrain (éboulements, tremblements de terre), accidents de chantier (blessures mortelles pendant des opérations, etc).
- les « causes mystérieuses » : les recenser toutes prend 4 heures. Ce motif correspond à une cinquantaine de tombes, toutes concentrées dans une zone précise du cimetière (creuser les tombes ne servira à rien d'autre que prendre le risque de tomber sur les goules). Assez bizarrement, à côté du motif « cause mystérieuse », il y a parfois les trois lettres suivantes griffonnées de façon manuscrite « MdD ».

Un jet en *Bibliothèque* réussi (une tentative par 2 heures, pour rappel à la tombée de la nuit François le cantonnier mettra tout le monde dehors) permet de mettre la main sur une sorte de journal du responsable du cimetière à la période de présence française. Un passage mentionne le cas des « Messenger des Dieux ». Il explique que plusieurs cas d'ouvriers ont été retrouvés hagards dans la jungle, balbutiant sans cesse quelque chose comme « seul le Messenger des Dieux viendra à bout de la

François, Gardien de cimetière noyant ses angoisses dans le rhum

Métier : cantonnier 75% (bon coup de pelle 75% aussi, 1D6 de dommages)

Les 2 Goules du « Cementerio Frances »

| | | |
|-----|----|----------------|
| CON | 13 | Endurance 65% |
| DEX | 13 | Agilité 65% |
| FOR | 16 | Puissance 80% |
| TAI | 12 | Corpulence 60% |
| POU | 12 | Volonté 60% |
| INT | 12 | Intuition 60% |

Valeurs dérivées

Impact +2

Points de vie 13

Mouvement 9

Se Cacher 60% Discrétion 80%
Ecouter 70%
Griffe 1D6+impact 30%
Morsure 1D6+harcèlement 30% (voir LdB p. 225)

Peter, John et Arthur,

3 militaires qui sont persuadés qu'être administrateurs de la Zone du Canal donne tous les droits sur la population résidente, même et surtout européenne...

Bagarre dommages 1D2+2 75%
Arme à feu/arme de poing 50%
Points de vie 13

démone». Bien souvent l'ouvrier décédait dans les jours suivants. Le motif officiel retenu pour le registre était « cause mystérieuse », mais le rédacteur précise qu'à des fins de suivi il s'est permis d'ajouter la mention « MdD » à coté des cas concernés.

Que faire de cet indice ?

Un jet réussi en *Histoire* ou *Sciences Humaines* permet de savoir que le Messager des Dieux est Mercure. Ce qui est un peu faible pour deviner que la Tunda est vulnérable au matériau dont il est l'inspiration (le mercure terrestre, ou « vif argent »).

Il faudra soit des Investigateurs particulièrement perspicaces, soit qu'ils suivent une autre piste plus facile, soit qu'ils réussissent un jet en *Intuition* si le Gardien est particulièrement clément.

Archives Espagnoles

Les Investigateurs peuvent avoir envie de trouver des témoignages de l'époque de la colonisation, sentant que la Tunda est en rapport avec l'arrivée des esclaves africains (n'est-elle pas elle-même noire et protégée par des descendants d'esclaves bantous ?).

Suite aux occupations successives de la zone, les diverses archives ont chaque fois été reprises et enrichies par le nouveau propriétaire. Actuellement sous administration américaine, l'ensemble des archives est entreposé dans le Bâtiment de l'Administration du Canal, sur la colline de Cerro Ancon (pas loin de l'hôtel Tivoli... et du cimetière français !).

Le problème, c'est que même si nous ne sommes plus sous administration militaire mais civile, la présence militaire et armée reste très forte.

- Demander officiellement un accès aux archives nécessitera des réussites significatives en Baratin, Bureaucratie ou Crédit (avec un -20% pour les Entundados, qui apparaîtront forcément comme ayant des propos un peu décousus).
- Accéder de force est impossible.
- Accéder par effraction est difficile mais pas impossible : les salles d'archives sont très peu fréquentées. Il ne faudrait vraiment pas de chance ou alors faire beaucoup de bruit pour attirer 3 militaires (voir encadré).

Lorsque les Investigateurs auront eu accès à la salle d'archive, quelques recherches permettront de trouver des témoignages du XVIème siècle (textes écrits en espagnol, parfois en latin, si aucun Investigateur ne lit ces langues il faudra dérober les ouvrages et se les faire traduire en ville). Concrètement il faut un jet en *Bibliothèque* réussi (un jet toutes les 30

minutes) pour mettre la main sur 4 ouvrages reliés compilant des registres du XVIème siècle de divers auteurs (prêtres, militaires, gouverneur).

Ensuite il faut interpréter le contenu de ces classeurs (4 heures de travail entre chaque jet) par un jet de *Espagnol* ou *Latin* (-10% chacun, les ouvrages datent de 4 siècles...):

- Réussite *normale* : permet d'identifier un passage qui évoque en effet les rites « importés » des esclaves, et la mort d'une jeune esclave qui semble avoir soudé la communauté, ayant fait de la pauvre petite une sorte de « sainte », baptisée la Tunda. Il est précisé dans le texte que les adeptes de cette communauté ont à plusieurs reprises dit à leurs maîtres qu'ils ne craignaient rien grâce à la Tunda, sauf peut être le Messager des Dieux (voir indice dans le paragraphe précédent).
- Réussite *critique* : idem, mais une note manuscrite très difficile à déchiffrer indique « la Tunda serait vulnérable à hydrargyrum ? » Un jet en *Latin* (« hydrargyrum ») ou *Grec* (« hydrargyros ») ou en *Chimie* (Mercure = Hydrargyrum = Hg) permet de savoir qu'on dénomme ainsi le mercure. *Note : concernant le symbole chimique Hg, il date du chimiste suédois Jöns Jacob Berzelius (1779-1848) et est donc répandu au sein de la communauté scientifique au moment du scénario.*

En conclusion, les Investigateurs peuvent avoir l'intuition que la Tunda est vulnérable au mercure.

Descendants d'esclaves

La troisième piste consiste à enquêter en ville, en évitant soigneusement les adorateurs de la Tunda, auprès de la population issue des esclaves (c'est-à-dire ni les natifs amérindiens, ni les ouvriers antillais ou portoricains ou autres de l'époque de la construction du canal).

Il faudra beaucoup de bagout et de persuasion pour obtenir les renseignements suivants :

- D'après ce qui se raconte dans les familles, la condition des descendants d'esclaves s'est considérablement améliorée au cours du dernier siècle, lorsque l'isthme est devenu un enjeu géostratégique : même s'ils ne récupèrent que les miettes, les miettes sont nombreuses
- Quelques rites et croyances bantous ont survécu et ont été transmis de génération en génération.
 - On peut dire qu'il y a trois catégories : ceux qui restent modérés ou incroyants, ceux qui sont croyants mais ont adapté les coutumes à la région, et ceux qui sont restés traditionnels en prenant leur distance avec les seconds (et dont la communauté s'est installée dans les environs de Colon).

Les Investigateurs peuvent déduire que la deuxième catégorie correspond aux adorateurs de la Tunda. Ils peuvent donc décider de se rendre à Colon (s'ils n'y sont pas déjà) pour enquêter auprès des « traditionnels ». Pendant cette phase d'enquête il est possible qu'ils attirent l'attention de quelques adorateurs de la Tunda qui comprennent que ces derniers fouinent là où il ne faut pas. Ils s'attaqueront aux Investigateurs dès que possible.



4 adorateurs de la Tunda

aux pupilles aussi noires que leurs desseins envers les Investigateurs.

Coutelas (1D4+3) 75%
Points de vie 13

A Colon, rencontrer un « ancêtre » parmi la communauté Bantou ne sera pas difficile. Par contre si des Entundados se présentent, il le sentira immédiatement.

Si les Investigateurs indiquent leur volonté de se « défaire » de l'influence

de la « femme vampire », l'attitude de l'ancêtre passera de *Hostile* à *Amicale*. Il leur révélera dans un langage bantou qui devra être traduit par une de ses filles que la Tunda est immortelle et qu'elle ne peut être détruite que par Mercure. Pour Mercure, le terme Bantou étant ardu à traduire, l'« ancêtre » dessinera le soleil, une petite planète (mercure), une seconde (vénuS), une troisième entourée (Terre), et enfin les 3 suivantes dont la dernière a des anneaux (Mars, Jupiter et Saturne). Il dessinera à côté une petite femme avec une jambe fine en bois (la Tunda). Ensuite il entourera la première planète (Mercure) et tracera une flèche vers la petite femme, sur laquelle il dessinera une croix.

Comme pour les pistes précédentes, il faudra déduire de ce maigre indice que la Tunda est vulnérable au mercure.

Où trouver du mercure au Panama ?

La particularité de ce métal argenté brillant est de se présenter sous forme liquide dans les conditions de température du Panama. On peut également le trouver sous forme naturelle (minerai de couleur rouge vermillon, la cinabre). Son nom vient du terme hydrargyrum (« argent liquide »). D'ailleurs en vieux français on parle de « vif argent » à propos du mercure (et en anglais, de « quicksilver »).

Voilà les différentes pistes pour trouver du Mercure au Panama, selon les compétences des Investigateurs :

- Scientifiques : on peut trouver du mercure dans des baromètres de Torricelli ou dans des lampes à vapeur de Mercure. Il est possible que de telles lampes équipent l'hôtel Tivoli. Quant au baromètre, il y en a forcément à la gare où au bâtiment de l'Administration du Canal.
- Sciences de la Terre / Minéralogistes ou Amateurs d'art : le mercure sous forme brute (cinabre) peut être collectionné par un européen amateur de minéralogie où être porté comme pendentif par une riche américaine à Panama City.
- Pharmacie/drogue : la poudre de cinabre est utilisée dans certaines préparations pour le traitement de la syphilis (dans la « Pâte du Frère Côme » notamment). C'est un produit extrêmement dangereux, la poudre de cinabre pouvant également être utilisée comme poison.



Ultime confrontation

Une fois que les Investigateurs auront trouvé du mercure (liquide ou sous forme de cinabre) et mis au point un stratagème pour le mettre en contact avec la Tunda, il leur faudra se préparer à l'ultime confrontation.

Le plus simple est probablement de retourner à la grotte et de la surprendre.

Pour rappel, toute tentative hostile contre la Tunda exige un jet de *Volonté* pour les Entundados. Le Gardien réglera les détails de cette confrontation. Si les Investigateurs font preuve d'inventivité peut-être pourront-ils détruire la Tunda en évitant les témoins. Dans le pire des cas, ils seront à nouveau surpris et amenés de force devant elle et une cinquantaine d'adorateurs ; la tuer sera une première difficulté, éviter les cinquante adorateurs fous de rage en sera une seconde... La rivière souterraine deviendra alors peut-être une issue possible.

Deux résultats sont envisageables à l'issue de cette ultime confrontation :

- La Tunda est touchée par du mercure (même peu) : elle prendra feu instantanément et mourra (définitivement ; pour rappel ce spectacle cause SAN 2/1D6). Tous les Entundados dans le monde seront « libérés » (c'est-à-dire les Investigateurs et 27 autres personnes aliénées un peu partout dans le monde après leur séjour au Panama et leur rencontre de la Tunda).
- Les Investigateurs échouent et la Tunda lancera une chasse à l'homme jusqu'à ce que chacun d'eux meure.

Récompenses & Epilogue

Epilogue : les remerciements de Henri de Rocherfort

S'ils ont vaincu la Tunda, les Investigateurs peuvent prendre un peu de repos mérité en Amérique Centrale ou au contraire rentrer au plus vite en Europe. Ils auront l'incroyable surprise au bout de 2 semaines (où à leur arrivée à Saint Nazaire s'ils ont repris le bateau) de découvrir un article de journal qui relate la soudaine « guérison » d'une dizaine de patients en Angleterre, Etats-Unis, France, Espagne, etc.

Tous les malades semblaient avoir comme point commun d'avoir séjourné en Amérique Centrale et depuis leur séjour ils déliraient, rendant toute vie sociale impossible. Certains d'entre eux étaient aliénés, d'autres étaient hospitalisés à domicile.

En épilogue de ce scénario, les Investigateurs pourraient vouloir rendre visite à l'une des victimes françaises, Henri de Rocherfort, qui comprendra peut-être selon ce qu'ils diront que c'est à eux qu'il doit cette « sortie de catalepsie ». Henri de Rocherfort est très excité : lorsqu'il a sombré dans la folie en 1907, il était en train de mettre au point une expédition pour découvrir une riche cité oubliée précolombienne, de la civilisation Tayronas. Quelques jours avant le départ, une femme boîteuse lui a rendu visite à son hôtel de Panama.

Depuis, plus rien... jusqu'à son réveil il y a quelques semaines.

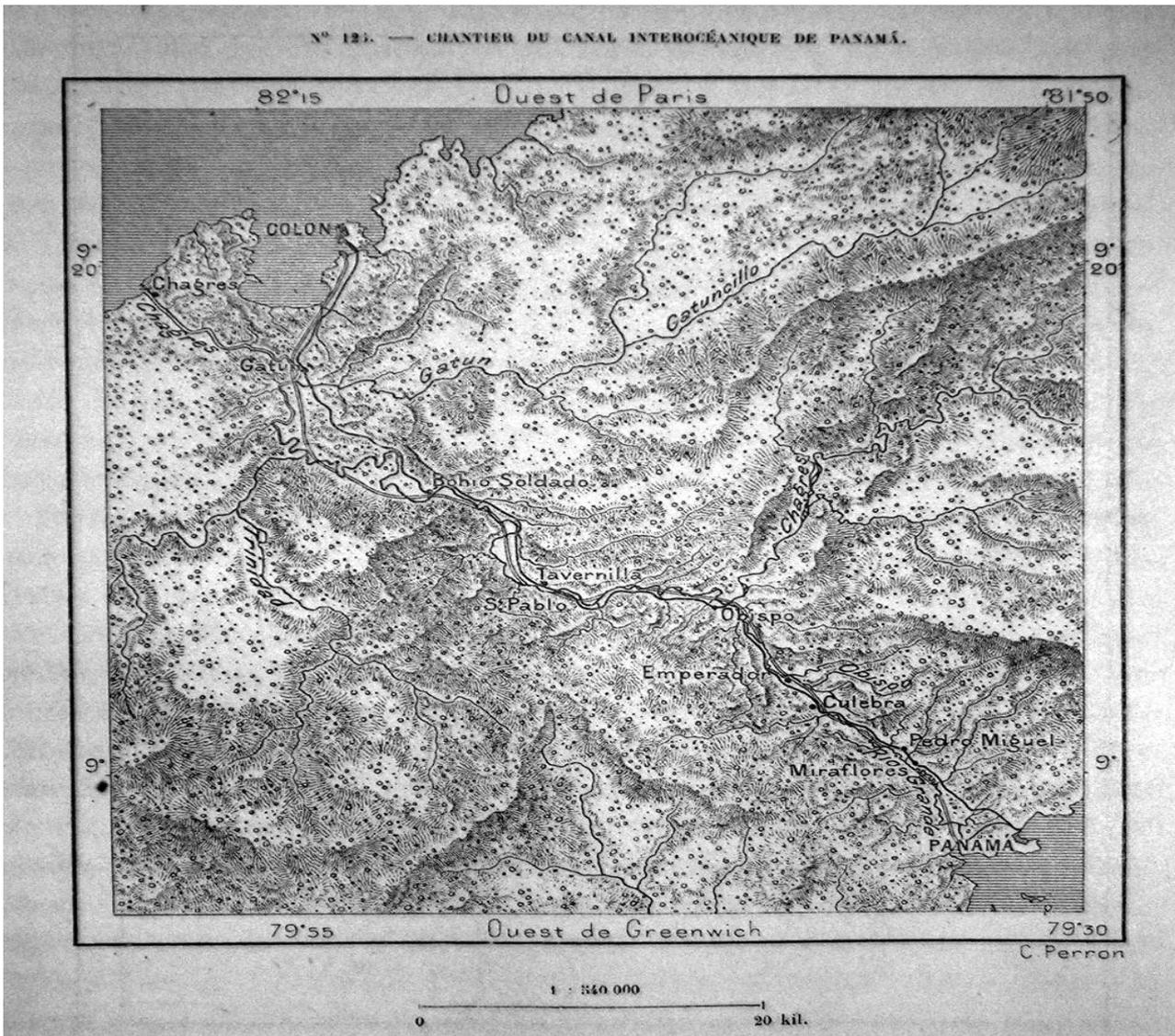
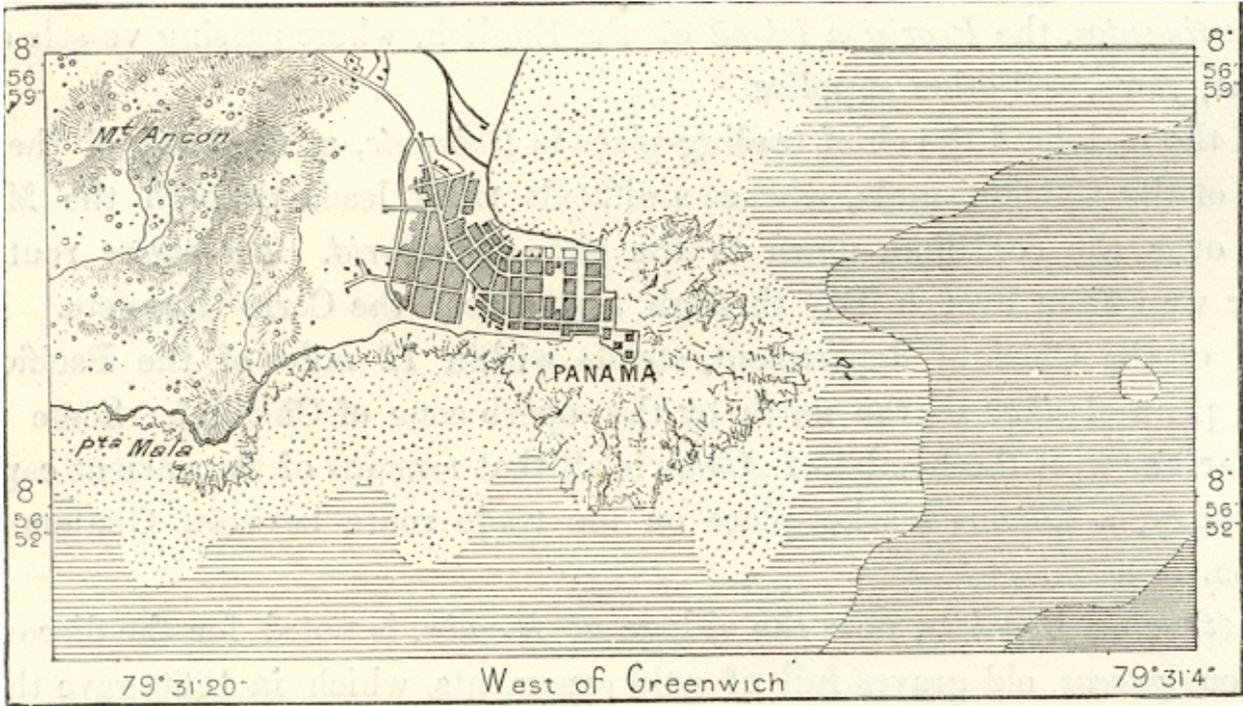
Maintenant qu'il a recouvré ses esprits, il n'a qu'une idée en tête : repartir à la recherche de cette cité Tayronas. Sans doute a-t-il vieilli un peu depuis 1907, aussi lui faudrait-il être secondé. Pourquoi pas par les Investigateurs ?

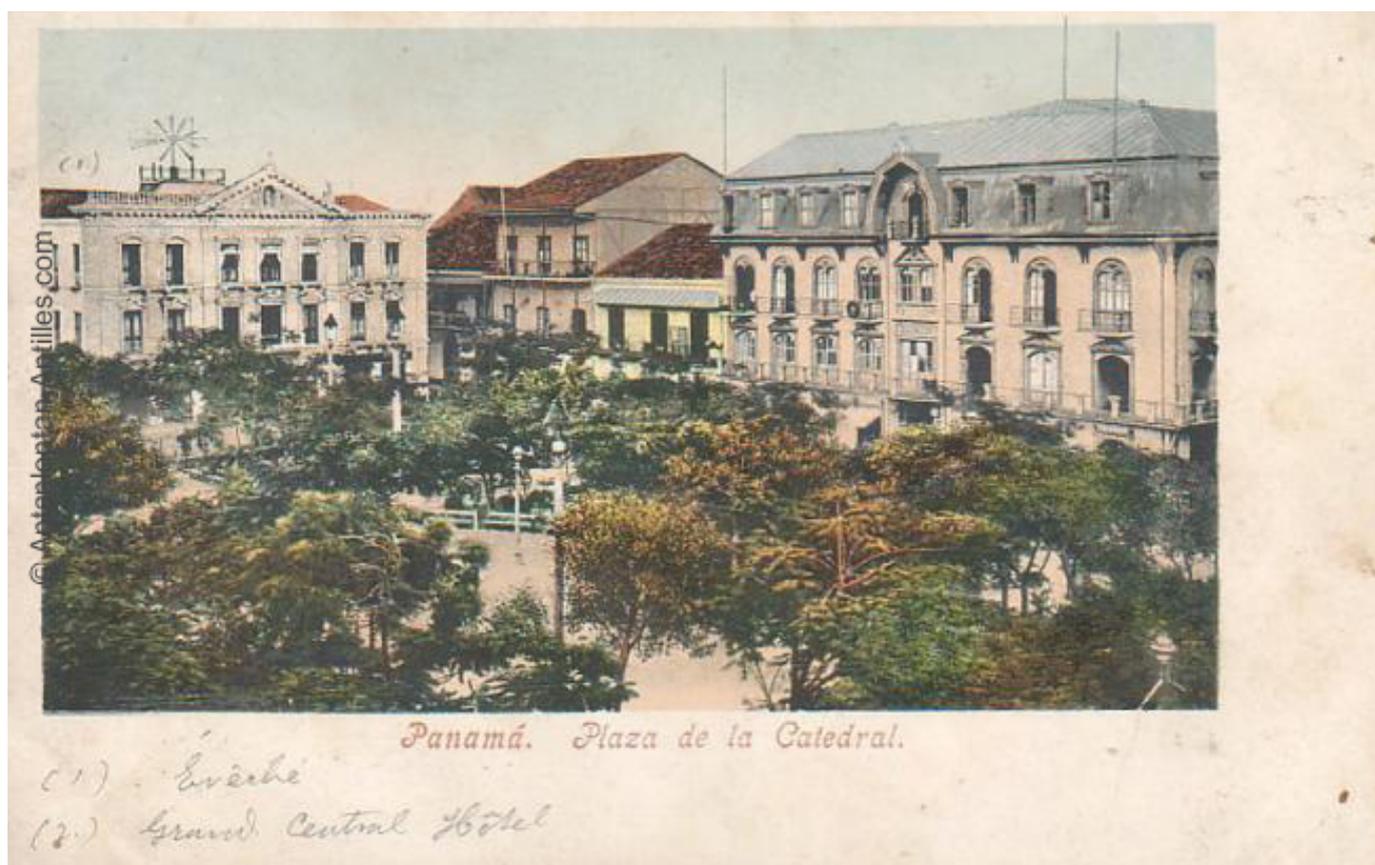
Par ailleurs les Investigateurs ne manqueront pas de faire leur rapport à Philippe Bunau-Varilla, qui les remerciera vivement.

Récompenses

- Pour avoir détruit la Tunda, 1 point d'Aplomb
- 5% en Volonté supplémentaire pour les Investigateurs envoûtés qui ont réussi malgré tout à tenter de lui nuire après être devenus des Entundados

Ressources : cartes et photos d'époque



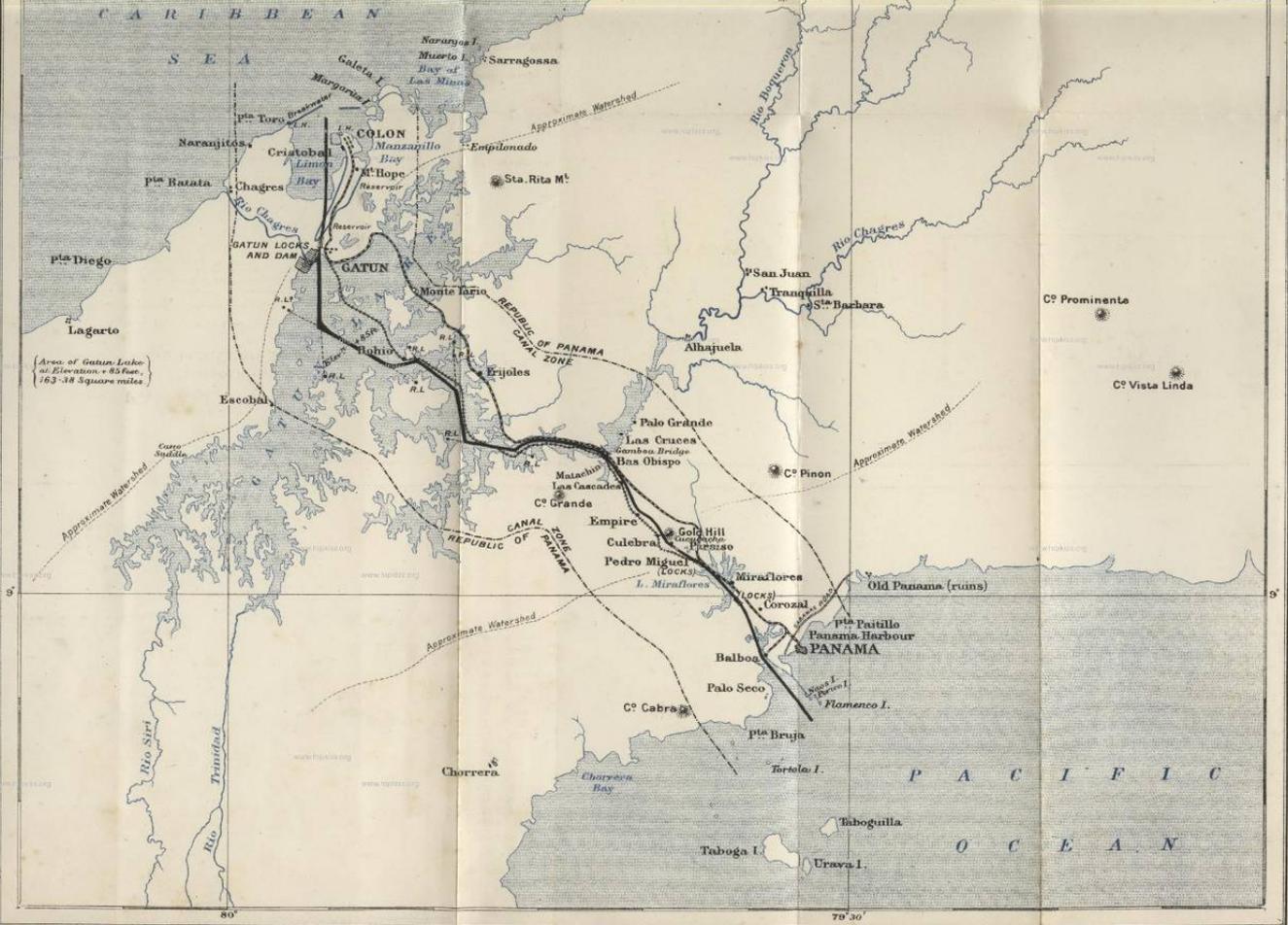


PANAMA CANAL

to illustrate a paper by
VAUGHAN CORNISH, D. Sc.

Scale 1: 100,000 or 1 inch = 6.31 Stat. Miles

Canal
Relocated Panama Railway
Panama Railway old line
Range Lights



Published by the Royal Geographical Society.

PANAMA CANAL