

**Synopsis**

Kingtown est une petite ville de Nouvelle-Angleterre, calme et tranquille, aux pittoresques petites maisons de bois peint alignées le long de rues à flanc de collines.

Un endroit où il fait bon vivre, un endroit idéal pour y passer des vacances bien méritées.

C'est là que le groupe des PJ a pris ses quartiers pour quatre bonnes semaines de repos après les missions mouvementées de ces derniers mois.

Pourtant, derrière ce paysage idyllique se cache un secret honteux, une vieille histoire de morts violentes qui remonte aux années 20.

Les faits avaient fait les choux gras des journaux locaux. Plusieurs personnes avaient été retrouvées en partie dévorées par un animal sauvage que les locaux avaient très vite baptisée la « bête de Kingtown ».

Après une enquête mouvementée, la police locale menée par l'inspecteur Arthur Legrasse avait réussi à détruire la bête et à mettre son propriétaire sous les verrous.

L'homme en question, un certain Clarence Whitman, sous des dehors avenants et cultivés, s'était avéré après enquête être un dangereux psychopathe.

Le rapport de l'inspecteur Legrasse avait d'ailleurs fait grand bruit auprès de ses supérieurs qui n'ont pas hésité à mettre en doute plusieurs points de l'enquête.

Visiblement, le contenu de ce rapport gênait certaines personnes et l'affaire fut classée.

L'inspecteur Legrasse demanda sa mutation à Los Angeles.

Donc les PJ, en vacances à Kingtown, vont être confrontés aux mêmes événements que ceux qui ont défrayé la chronique au début du siècle.

Clarence Whitman est sorti de l'asile psychiatrique d'Arkham après un internement de près de 70 ans.

C'est un vieil homme au corps fatigué et rongé par la maladie. Mais c'est aussi un serviteur des sombres divinités du Mythe. Il a donc pris la route de Kingtown, bien décidé à reprendre ses anciennes activités, interrompue 70 ans plus tôt par son arrestation.

Le but de Whitman est d'invoquer les Anciens afin d'obtenir un pouvoir fabuleux et s'assurer l'immortalité.

La bête de Kingtown n'est autre qu'un chien de Tindalos, attiré par les invocations de Whitman. Le sorcier avait réussi à le tenir à distance mais l'animal errant avait massacré tous les

êtres vivants qui avaient eu la malchance de se trouver sur son chemin.

D'autre part, le petit-fils de l'inspecteur Legrasse, ayant lu les écrits de son grand-père décédé récemment, a lui aussi pris le chemin de la côte Est afin de découvrir de visu les lieux du drame qui marqua tant la vie de son parent.

**Et les PJ dans tout ça ?**

Ils vont simplement se retrouver au beau milieu de cette étrange histoire et devront faire preuve d'intelligence et de courage (et également d'une certaine résistance mentale) pour démêler cette affaire et contrer les sinistres desseins du sorcier Clarence Whitman.

Une chose est certaine : ils ne s'en sortiront pas indemnes.

**Visite de Kingtown**

Petite ville de Nouvelle-Angleterre, pittoresque avec ses maisons de bois peint alignées le long de rues à flanc de collines.

Un petit port de pêche, une église et une mairie autour d'une ravissante petite place ombragée, un hôtel et un journal local (le Kingtown Daily New), un arrière-pays de collines boisées invitant à la promenade.

Les PJ sont en ville depuis une semaine déjà.

N'oublions pas qu'ils sont en vacances ; ils sont donc descendus à l'hôtel de Kingtown, à moins qu'ils n'aient préféré quelque pension de famille, ou encore qu'ils aient de la famille à Kingtown qui accepte de les loger.

Ils ont donc eu largement le temps de se familiariser avec les lieux et de rencontrer certaines personnalités locales.

**Personnalités à rencontrer :**

- ❖ Le shérif John MacBert, un homme jovial et affable. [Psychologie] C'est un shérif à l'ancienne. Il aime sa région et sa ville natale et ne tolère aucun trouble dans son district.
- ❖ Richard Burgman, le maire de la ville ; un personnage tranquille et pittoresque, comme sa cité d'ailleurs. Ancien pêcheur, il tient maintenant une quincaillerie près du port.
- ❖ Ezéchiel Morton, le célèbre écrivain, auteur à succès (dans le genre fantastique et horreur) ; originaire de Providence, il est venu s'installer à Kingtown il y a une dizaine d'années. [Connaissances + Bibliothèque] Il a écrit plusieurs romans dont l'action principale se situe dans un petit port de pêche fort semblable à Kingtown.

**Parmi les touristes descendus à l'hôtel du port :**

- ❖ Un jeune homme nommé Arthur Legrasse. Il se dit ingénieur pour une firme de la côte ouest et en vacances dans cette petite cité balnéaire si calme et si particulière.
- ❖ Un jeune couple de suédois au nom imprononçable, les Svensön, en voyage de noces.

**Des vacances pourries**

Ce matin, la voiture de police du shérif MacBert n'est pas passée inaperçue. Elle a remonté la rue principale à toute allure, sirènes hurlantes, pour aller se perdre dans les collines de l'arrière pays.

Quelques heures plus tard, des rumeurs circulaient : on aurait retrouvé un jeune couple dans la forêt à 5 kilomètres de Kingtown ; leurs corps avaient été horriblement mutilés et ce n'est que grâce à leurs papiers d'identité que le shérif a réussi à les identifier : il s'agit des Svensön, descendus à l'hôtel du port il y a deux semaines et qui passaient leur lune de miel dans la région.

Le shérif a déjà conclu que les malheureux avaient été attaqués par une bête sauvage, probablement un chien sauvage de grande taille.

Il a également annoncé qu'il cherchait des volontaires pour une battue dès le lendemain.

Les PJ sont contactés dans l'heure qui suit par le FBI et se voient confier l'affaire : leur mission sera d'assister les autorités locales dans leur enquête.

L'après-midi, le shérif, après avoir pris connaissance des recommandations du FBI, emmène donc les PJ sur les lieux de la découverte macabre.

**Le carnage**

C'est un promeneur de la région, Jim Brian, septuagénaire amateur d'oiseaux, qui a découvert les restes des deux corps dans un petit vallon boisé à environ 5 kilomètres de Kingtown.

[Médecine] Un examen rapide des corps, du moins de ce qu'il en reste, montre clairement des traces de morsures et des blessures faites par les griffes d'un animal. Le problème, c'est qu'il ne subsiste des corps qu'une bouillie de peau, de boyaux et d'os brisés. Le relevé des marques de morsure et des griffes ne permet pas d'identifier la chose qui a attaqué les deux touristes. Une chose est certaine : les PJ n'ont jamais vu une chose pareille. [SAN, 0/1d4]

[TOC] Les PJ ont beau examiné chaque pouce de terrain alentour, ils ne trouvent aucune trace de l'animal qui aurait attaqué le jeune couple ; il n'y a que les traces des bottines de marche des deux victimes ainsi que les pas du shérif, de son adjoint, de Jim Brian et des PJ.

Après que les PJ aient examiné les restes et le lieu du drame (éventuellement pris des photos), le shérif ordonne que le périmètre soit interdit au public jusqu'à ce que l'enquête soit clôturée (il espère assez vite). Les dépouilles seront transférées dans un hôpital du comté.

### Enquête à Kingtown

(En interrogeant le gérant de l'hôtel)

- ❖ A l'hôtel, le gérant confirme que le couple avait quitté l'établissement la veille en annonçant dans un anglais approximatif vouloir faire une longue randonnée jusqu'au lieu-dit « la Roche Noire ».
- ❖ Tout le monde dans la région sait que cet endroit a mauvaise réputation, car proche de la maison abandonnée de Whiteman, une vieille bicoque victorienne inoccupée depuis près de 80 ans. Le gérant de l'hôtel a conseillé aux jeunes gens de se tenir à l'écart de cet endroit maudit. Il ne sait pas si ils ont tenu compte de son avertissement. Ils sont partis, souriant, avec leur matériel de camping, prévenant le gérant qu'ils passeraient certainement la nuit dans les collines de l'arrière-pays.
- ❖ Le jeune Arthur Legrasse est absent lui aussi, depuis la veille au soir. Il a quitté l'hôtel dans la soirée. Il paraissait préoccupé et fort agité.

(En consultant les archives de la police ou le registre municipal)  
[Bibliothèque]

- ❖ L'ancien propriétaire, Clarence Whiteman, avait défrayé la chronique au début du siècle, avait été arrêté par les autorités locales, et interné.

(En consultant une carte de la région)  
[Bibliothèque]

- ❖ La maison Whiteman se trouve à peine à deux kilomètres du lieu où on a découvert les corps.

### Enquête sur Clarence Whiteman

Il est possible de rassembler une série d'informations sur le dénommé Clarence Whiteman. Les archives municipales peuvent être consultées à loisir par les PJ.

Etant agents du Delta Green, les PJ peuvent également lancer une recherche sur le réseau informatique de

l'organisation.

[Bibliothèque + archives municipales + Informatique (fichiers Delta Green)] Clarence Whiteman vécut à Kingtown au début du siècle.

Son nom apparaît pour la première fois dans les registres de la ville en 1855. Les documents assez anciens qui existent encore dans les archives de la cité ne font pas mention qu'il soit né à Kingtown ou qu'il y ait eu des parents. Son nom refait surface presque un siècle plus tard en 1920.

A l'époque, une « bête » parcourait la région, tuant les malheureux qui se trouvaient sur son passage.

L'enquête fut confiée à un jeune inspecteur : Arthur Legrasse.

Après plus d'un mois d'une investigation difficile, l'inspecteur arrêta le dénommé Clarence Whiteman. Après quoi, la bête disparut comme par enchantement.

Clarence Whiteman fut reconnu coupable des différents meurtres (commis soi-disant par la bête) mais il ne fut pas exécuté.

En effet, le tribunal conclut que Whiteman avait perdu la raison et on l'interna à l'asile d'Arkham.

Après cette sinistre affaire, l'inspecteur Arthur Legrasse fut muté sur la côte ouest.

[Bibliothèque] Une coupure d'un journal de l'époque raconte que l'inspecteur Legrasse, très affecté par son enquête aurait remis un rapport équivoque à ses supérieurs sur l'affaire Whiteman et que c'est à cause du contenu de ce rapport que l'inspecteur fut muté sur la côte ouest.

Dans le rapport, il est fait mention de la véritable nature de Whiteman et de ses agissements.

### Enquête sur Arthur Legrasse

[Bibliothèque + Informatique (dossiers de la police)] Arthur Legrasse, né en 1890 à Kingtown, décédé à Los Angeles en 1946. Il eut un fils, Henry Legrasse (né en 1930, décédé en 1990). Ce dernier eut également un fils, Arthur, né en 1965.

Le jeune Arthur Legrasse est donc le petit-fils de l'inspecteur Legrasse qui arrêta Whiteman en 1920.

A la mort de son père en 1990, le jeune Arthur Legrasse, alors âgé de 25 ans, hérite de la maison familiale dans la banlieue de Los Angeles.

Il découvre dans les affaires de son père un carnet ayant appartenu à son grand-père où est relaté toute l'affaire Whiteman (+ les détails que l'inspecteur Arthur Legrasse n'a pas osé mettre dans le rapport officiel).

Curieux par nature, il entreprend des recherches et découvre que Clarence Whiteman est toujours vivant et qu'il venait d'être libéré, après avoir passé près de 70 années à l'asile d'Arkham.

Arthur Legrasse prit donc la route de la côte est, destination Kingtown ; plus par curiosité et étrangement troublé par les révélations contenues dans le carnet de son aïeul.

Hélas, Whiteman est de retour dans son antre, une crypte profondément enterrée sous son vieux manoir ; et avec lui, les sinistres événements de 1920 vont recommencer. Vieux et malade, il va tenter une dernière fois d'entrer en contact avec une divinité plus vieille que le monde, un être inconnu et indicible.

Whiteman a longuement étudié un antique grimoire dont l'origine se perd dans la nuit des temps et compte se servir de son savoir impie pour contacter les Anciens (ou Grands Anciens) et obtenir le pouvoir et surtout l'immortalité qu'il convoite depuis presque deux siècles.

Le problème, c'est que ses invocations ont attiré dans notre monde un chien de Tindalos ; le phénomène s'est produit en 1920 (la bête) et va encore se produire aujourd'hui.

L'histoire n'est qu'un éternel recommencement.

### Visite du Manoir « Whiteman »

Le manoir « Whiteman » se dresse sur une colline au milieu d'un parc, à une centaine de mètres d'une vieille route abandonnée.

L'endroit est tellement désert et loin de tout qu'on se croirait revenu un siècle plus tôt, à la sinistre époque du sorcier Clarence Whiteman.

La maison semble avoir des siècles. La végétation a envahi le perron et le lierre a grimpé à l'assaut de la façade.

Les vitres sont cassées, laissant le vent siffler par les fenêtres aveugles.

La toiture est un damier de tuiles brisées et de trous béants.

La porte d'entrée en chêne n'est plus que l'ombre d'elle-même ; double battants vermoulus et pourris à la base, maintenues en place par des ferrailles rouillées.

Ce lieu respire la vieille solitude et l'humus.

Le hall d'entrée, jadis carrelé de marbres, est devenu un jardin de plantes grimpantes et de fougères.

L'eau dégoulinante a formé une mare au pied du grand escalier menant aux étages supérieurs.

Le salon est un cimetière de meubles moisis et de fauteuils éventrés tandis qu'il ne reste de la cuisine qu'un tas de gravats et de bois pourri, après l'effondrement du plancher de la pièce du dessus.

Accéder au premier étage peut sembler aisé : la massif escalier de l'entrée semble avoir conservé sa solidité d'antan mais chaque pas provoque une plainte, un grincement du bois fatigué et mis à l'épreuve par le poids des années ajoutés à celui des visiteurs inattendus (les PJ).

L'étage est un triste chaos de meubles mangés par la moisissure. Le toit a laissé passer l'eau qui a fait son œuvre au cours des longues années d'abandon de la demeure sans âge.

[TOC] Sous l'escalier, derrière une draperie grignotée par les mites, une petite porte mène à la cave.

## L'horreur dans la cave

La cave de l'antique demeure est en partie effondrée ou inondée par l'eau de ruissellement. Plusieurs cavités sont obstruées par la charpente et les gravats; ces parties de la cave sont totalement inaccessibles.

[TOC] Pourtant, un des recoins les plus sombres de la cave cache l'entrée d'un tunnel. La galerie soutenue par un étau rudimentaire s'enfonce en pente douce en direction du nord.

[TOC + Suivre une piste] Des traces de pas assez récentes trahissent le passage d'un ou de plusieurs visiteurs. Des allumettes noircies prouvent que le ou les visiteurs ont allumé une lampe, sans doute à pétrole.

La galerie s'enfonce toujours plus loin sous la surface, menant les investigateurs au plus profond des sinistres cavernes où sommeillent des secrets qui devraient sans doute rester cachés aux yeux des hommes.

La galerie finit par aboutir dans une espèce de crypte en partie taillée dans la roche sous-jacente.

Le sol a été aménagé et un plancher de bois vermoulu a été posé sur la glaise qui forme la majeure partie du fond de cette cavité souterraine.

Ca et là, des étagères rustiques supportant le poids de vieux rouleaux de parchemins, d'anciens livres aux couvertures de cuir usées et de bocaux en verre où se décomposent doucement des chairs et des organes; certains d'entre eux sont des organes humains.

[SAN 1/1d4] Une table au centre de la crypte, couverte de feuillets et d'antiques instruments d'astronomie, deux tabourets et un lutrin portant un grimoire épais (et ouvert).

Devant le lutrin, un tas informe de chair broyée et d'os brisés mêlés à des restes vestimentaires baignant dans une flaque de sang séché et en partie infiltré par les interstices du plancher; le tout au milieu d'une sorte de pentacle aux mystérieux symboles et de cierges noirs consumés.

[SAN 1d6/1d10] Aucun des PJ, si expérimenté soit-il, n'a jamais rien vu de pareil: le corps du malheureux qui gît devant eux semble avoir été écrasé sur place, broyé, laminé, déchiqueté par une force surnaturelle et malfaisante.

[Idée] L'état de ce cadavre est fort proche de celui des deux touristes suédois.

[Ecouter] Un bruit, derrière dans le tunnel. Quelqu'un ou quelque chose descend vers la crypte.

[TOC] Parmi les débris humains, une carte plastifiée portant une photo et un nom: Clarence Whiteman. La carte est libellée au logo de l'Asile Municipal d'Arkham.

[Ecouter] Le bruit dans le conduit

souterrain se rapproche. Une lueur vacillante apparaît au bout du tunnel, dessinant une ombre sur la paroi: une silhouette humaine.

[Idée] Si les PJ ont la présence d'esprit d'étendre leurs propres lampes et de se cacher, ils pourront surprendre le visiteur et éventuellement le neutraliser s'il résiste, et l'interroger.

Quelqu'un s'avance dans le passage, brandissant une lampe à pétrole. Il tient la lampe devant lui et un objet allongé (un fusil ?) dans l'autre main.

L'individu est jeune et porte jeans, pull à col roulé et tennis.

Il se rapproche.

Il tient une antique lampe à pétrole d'une main et un fusil de chasse de l'autre.

L'homme n'est plus qu'à une vingtaine de mètres.

« Ne tirez pas ! Je ne vous veux aucun mal. Je suis Arthur Legrasse. J'étais embusqué près de la maison, là-haut et je vous ai vu entrer. »

« Où êtes-vous ? »

L'homme est Arthur Legrasse. Pour le prouver aux PJ, il peut leur montrer ses papiers d'identité.

Si les PJ le laisse s'expliquer, il leur racontera l'histoire de son grand-père et la menace que représentait le sorcier Clarence Whiteman; bref, il leur racontera tout.

Par contre, il n'a pas d'explications à fournir quant à la cause de la mort du sorcier.

Il est arrivé il y a quatre semaines environ et a retrouvé la trace du sorcier Clarence Whiteman. Il l'a surveillé pendant presque un mois, observant et notant ses déplacements dans un carnet.

Après un moment, le sorcier est entré dans le manoir et n'en est plus ressorti. Peu après, le couple suédois était retrouvé mort dans les bois à quelques kilomètres d'ici.

Arthur Legrasse s'est donc décidé à entrer dans la maison et a découvert le passage souterrain.

Il a découvert le vieil homme dans cet état. Sa lampe torche étant défectueuse, le jeune homme a été obligé de prendre la lanterne à pétrole du sorcier, qu'il a trouvée par terre, sous la table.

Il est donc sorti du souterrain en utilisant la lampe.

Puis il a entendu les PJ approcher et s'est caché.

Il les a vus entrer dans la maison. Après un moment, il a décidé qu'il fallait entrer en contact avec eux.

Voilà toute l'histoire.

[Bibliothèque + Occultisme + Mythe de Cthulhu] Le grimoire posé sur le lutrin est ouvert à une page apparemment écrite en grec ancien et décrivant un puissant sortilège de contact avec des entités que le manuscrit appellent

les Anciens ou Grands Anciens.

Le rituel est décrit avec précision.

Le bas de la page, en partie déchirée, mentionne que l'invocateur doit se prémunir des êtres qui hantent les dimensions intermédiaires qui s'étendent entre notre monde et la demeure des Anciens.

Un nom revient plusieurs fois dans le manuscrit: Tindalos.

On devine que des créatures malfaisantes venant de cet endroit (Tindalos) pourraient profiter du rituel pour entrer dans notre monde.

Malheureusement, le manuscrit ne révèle rien sur la nature véritable des êtres de Tindalos.

[TOC + Bibliothèque] Dans les feuillets éparpillés sur la table, les PJ trouvent des écrits en gothique ancien, datant du Moyen Âge, et décrivant d'ignobles créatures nommées les « Molosses des Enfers » ou encore « Chiens de Tindalos ».

Le manuscrit insiste sur le fait que ces créatures, mortellement dangereuses, sont à l'affût de la moindre ouverture créée magiquement entre le monde des hommes et celui des entités mystiques appelées Anciens.

[Idée] Peut-être le sorcier Clarence Whiteman n'a-t-il pas tenu compte de cet avertissement.

[Ecouter] A ce moment précis, un autre bruit se fait entendre dans le tunnel: un grincement de mâchoires accompagné d'un grognement rauque.

Une lueur diffuse et fluctuante semble animer le fond du passage souterrain tandis qu'une masse noire et massive apparaît au détour du tunnel.

La chose va à quatre pattes et fait vaguement penser à un chien de grande taille.

Ses yeux rougeoyent d'une lueur infernale et ses babines retroussées laissent voir une rangée de crocs blancs et pointus.

La créature efflanquée et assoiffée de chair humaine est couverte d'un étrange cuir d'où suinte un liquide visqueux à l'aspect inquiétant. [SAN 1d3/1d20]

[TOC] Dans un coin sombre de la crypte, une épée d'environ 1,5m de long (plus la garde). Sa lame ainsi que la garde sont finement ciselé et porte des runes inconnues.

L'objet semble avoir été projeté là par un choc quelconque et le pommeau porte des traces de sang et quelques lambeaux de chair.

[Idée] Est-ce avec cela que le sorcier a tenté de se défendre contre le chien de Tindalos? Les PJ n'ont de toute façon plus rien à perdre car sans l'épée, le chien de Tindalos les exterminera l'un après l'autres.

Le combat entre les PJ et le chien de Tindalos devra être mené avec violence

et rapidité. Plusieurs PJ seront blessés ou mourront peut-être mais si un PJ brandit l'épée et réussit à toucher le chien de Tindalos, celui-ci subira des dommages normaux (épée 1d10+ bd).

Si le chien de Tindalos est touché par l'épée trois fois, il prendra la fuite dans le tunnel et disparaîtra dans un nuage malsain de vapeurs jaunâtres et sulfureuses.

## Epilogue

A l'issue de cette aventure, les PJ pourront reconstituer l'enchaînement des faits et entrevoir l'ignoble histoire du sorcier Clarence Whiteman.

Arthur Legrasse est maintenant devenu un de leurs amis et les PJ pourront faire appel à lui de temps à autre. Le jeune homme a été très marqué par ce qu'il a vécu et fera peut-être une recrue intéressante pour le Delta Green.

Les PJ en savent plus maintenant sur les créatures appelées « Chiens de Tindalos » et sur les Anciens (+5% en Mythe de Cthulhu et +5% en Occultisme).

L'étude des manuscrits de la crypte de Whiteman prendra certainement plusieurs mois et risquent d'être riche en enseignement occulte (risque de perte de Santé Mentale).

Le contenu des manuscrits et grimoires est laissé à la discrétion du meneur de jeu, pour préparer les PJ à d'autres aventures par exemple.

## Les Protagonistes

### Arthur Legrasse

FOR 14	DEX 13	INT 15
CON 12	APP 13	POU 10
TAI 12	SAN 65	EDU 14
PV 10		
Armes : fusil de chasse 40%, 2d6		
Ecouter 45%, TOC 50% (le reste à 30%)		

### Chien de Tindalos

FOR 17	CON 30	TAI 16
INT 17	POU 24	DEX 10
PV 24		
Armes : Langues 90%		
(absorption de 1d3 points de POU), Pattes 90% (2d6 + sécrétion TOX 8)		
Armure : 2 points + régénération de 4 points par round.		