

Des agents de Delta Green, à la retraite, se retrouvent dans la même maison de retraite dans le Maine, un lieu isolé au milieu des marécages. Ils pensaient vivre une retraite paisible, loin de la folie des horreurs cachées dans les ténèbres...

Tous sont arrivés dans l'année qui précède, à quelques semaines d'écart. Ils ont tous trouvé la brochure de la maison de retraite par pur hasard

Au MJ de trouver des idées (pub mail, flyer dans la rue, transmis par un collègue...) ou de dire que c'est plutôt flou dans leur têtes car avec l'âge certains détails s'oublient).

Ils se sont vite reconnus, car quelque chose dans leur regard montre qu'ils ont vu les ténèbres, et se sont donc vite rapprochés.

Clay/Claryssa CALLAGAN 82 ans

Agent de terrain pendant 21 ans (de 22 à 43 ans) a perdu tous ses équipiers lors de missions.

Problème de santé : Parkinson doit doubler tous ses jets de dextérité et prendre le score le moins bon. En cas d'échec à un test de santé mentale, subit un malus de -30 % à tous ses jets de dextérité (un seul lancer dans ce cas-là) pendant 1h.

A déjà rencontré :

- Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un hôte et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une série de petit ronds rouges en cercle. L'hôte dépérit peu à peu.
- Sombre rejeton : vit en zone de forêt ou marécage, se nourrit des fluides de ses victimes. Prend l'apparence de ses victimes.
- Goule anthropomorphe : se nourrit d'organes d'humains.
- Sorcière

Sony/Sonya TERRENCE 88 ans

Agent de terrain pendant 25 ans (de 30 à 55 ans) a perdu tous ses équipiers lors de missions.

Problème de santé : Alzheimer en cas de compte rendu, doit faire un jet de SAN si échec alors ne se souvient plus de rien. En cas d'échec de test de SAN (sauf mémoire) oublie instantanément la dernière heure.

A déjà rencontré :

- Polype volant : maîtrise les vents, vide ses proies en les desséchant, peuvent disparaître, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de générer des illusions
- Larve amorphe : capable de voler, émet une musique qui endort ses victimes, laisse des traces visqueuses. Modifie la mémoire
- Fantôme : variable. Dématérialisé, aime terroriser, souvent lié à un objet ou un lieu. Force surhumaine, odeur nauséabonde
- Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un hôte et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une série de petit ronds rouges en cercle. L'hôte dépérit peu à peu.

Joe/Jane KELLER 91 ans

Agent de terrain pendant 10 ans (de 35 à 45 ans) a perdu de nombreux équipiers.

Problème de santé : Incontinence, régulièrement, doit faire un test de CON, en cas d'échec l'agent perd le contrôle de sa vessie (échec critique c'est son sphincter qui lâche). En cas d'échec à un test de SAN il se passe la même chose.

A déjà rencontré :

- Polype volant : maîtrise les vents, vide ses proies en les desséchant, peuvent disparaître, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de générer des illusions
- Larve amorphe : capable de voler, émet une musique qui endort ses victimes, laisse des traces visqueuses. Modifie la mémoire

James/Jamie LERAND 83 ans

Agent de terrain pendant 5 ans (de 28 à 33 ans) puis indic pendant 20 ans.

Problème de santé : surdit , n'entends pas les sons faibles, et parle fort. En cas d' chec   un test de SAN, subit des acouph nes qui bloquent totalement son audition pendant 1 heure.

A d j  rencontr  :

- Ghost : cr ature humano de, aime la p nombres,  vite la lumi re du soleil
- Goule anthropomorphe : se nourrit d'organes d'humains.

Kay/Kayla FISRTAY 87 ans

Agent de terrain pendant 11 ans (de 32   43 ans) puis indic pendant 7 ans

Probl me de sant  : tension art rielle, en cas d'effort important ou d' chec   un tes de SAN, faire un test de CON, en cas d' chec l'agent s' vanouit, si  chec critique, il fait un arr t cardiaque.

A d j  rencontr  :

- Polype volant : ma trise les vents, vide ses proies en les dess chant, peuvent dispara tre, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de g n rer des illusions
- Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un h te et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une s rie de petit ronds rouges en cercle. L'h te d p rit peu   peu.

Brendon/Brenda DALLAS 93 ans

Agent de terrain pendant 16 ans (de 21   27 ans) 5 ans en h pital psy ensuite.

Probl me de sant  : cataracte, voit mal de pr s comme de loin, sensible aux changements de luminosit . En cas d' chec   un test de SAN, sa vision devient floue pendant 1 heure.

A d j  rencontr  :

- Sombre rejeton : vit en zone de for t ou mar cage, se nourrit des fluides de ses victimes. Prend l'apparence de ses victimes.
- Sorci re / sorcier : capable de jeter des sorts en utilisant des sacs de sorciers qu'ils placent   proximit  de leur victime. Se livrent parfois   des sacrifices.

Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un h te et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une s rie de petit ronds rouges en cercle. L'h te d p rit peu   peu.

Sombre rejeton : vit en zone de for t ou mar cage, se nourrit des fluides de ses victimes. Prend l'apparence de ses victimes.

Polype volant : ma trise les vents, vide ses proies en les dess chant, peuvent dispara tre, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de g n rer des illusions

Larve amorphe : capable de voler,  met une musique qui endort ses victimes, laisse des traces visqueuses. Modifie la m moire

Ghost : cr ature humano de, aime la p nombres,  vite la lumi re du soleil

Goule anthropomorphe : se nourrit d'organes d'humains.

Sorci re / sorcier : capable de jeter des sorts en utilisant des sacs de sorciers qu'ils placent   proximit  de leur victime. Se livrent parfois   des sacrifices.

Fantôme : variable. Dématérialisé, aime terroriser, souvent lier à un objet ou un lieu. Force surhumaine, odeur nauséabonde

Psy :

Fred HAMMON, 42 ans

Gary SPEDRAW 31 ans

Alyce GALAWAY 46 ans Toujours un parfum fort et sucré

Hanck MacCONWAY 28 ans

Tiffany CULLOGH 45 ans depuis quelques jours un parfum plus fort, fleuri

Albert DOWN 40 ans respiration sifflante, nez cassé

Médecins :

Hary TRUSTER 51 ans Très pâle, toujours couvert plus que nécessaire, frileux

Lucy Breck 48 ans

Infirmiers / infirmières :

Amy CONNORS 32 ans Aime chantonner en permanence

Betty FINWAY 28 ans

Carl BRECK 20 ans

Alphonse BURROW 37 ans Grand baraqué, doué pour contrôler les patients agités

Steve FORD 33 ans

Merry MURDOC 31 ans toujours les mains moites.

30 aine de résidents

dans les dernières semaines :

- arrivée des docteurs Fred HAMMON, spécialiste de l'hypnose, Alyce GALAWAY spécialiste de la méditation par la musique.
- Arrivée des infirmiers Carl BRECK, Merry MURDOC

J-6 1 Albert, résident 80 ans, début d'Alzheimer, a commencé à perdre la tête, parlant de la bête dans les ombres.

J-2 Albert est retrouvé mort dans sa chambre par Betty FINWAY, qui rentre chez elle aussitôt et ne revient que 4 jours plus tard. Le corps d'Albert est brûlé le lendemain (les joueurs ne le savent pas, ils le pensent toujours dans la morgue du sous sol), alors que d'habitude le corps est gardé 3 à 7 jours.

J-0 : Annah, 76 ans, dit avoir vu une ombre dans sa chambre, mais refuse d'en parler devant le personnel médical.

Si les joueurs l'interrogent loin du personnel, elle parlera de l'ombre dans le noir, qui est venue la voir. Elle montre une marque rouge sous ses côtes.

Semer le doute :

- si un joueur passe un appel, un autre peut voir sur son téléphone que l'appel n'a jamais eu lieu.
- Si un joueur trouve un document, il le perd et oublie où il l'a caché, mais cela semble étrange aux autres joueurs
- Un joueur en voit un autre sortir du bureau d'un des médecins mais ce dernier nie tout (il ne se rappelle absolument pas ça)
- quelqu'un retrouvé mort en bas des escaliers (si possible un confident du groupe) et un des joueurs va alors voir qu'on lui a brisé le cou à la main
- si un joueur fait trop de grabuge, il peut être placé en isolement, ou sédaté (le MJ peut alors en profiter pour s'en servir pour commettre des crimes ou des farces sans que le joueur se souvienne de quoi que ce soit)
- un résident disparaît, officiellement le personnel dit qu'il/elle est en thérapie externe pour 1 ou 2 jours, mais on pose des questions étranges aux PJ, et la personne revient le lendemain, mais leur paraît différente, sans vraiment savoir pourquoi (petit à petit ils pourront noter des comportements inhabituels)
- 1 PJ a une séance avec le docteur HAMMON et se réveille dans sa chambre, entre temps il a parlé à un autre joueurs d'un doute sur un des PJ, mais ne s'en souvient pas
- les chambres changent de couleur de peinture
- Les escaliers sont inversés (montée descente) et l'étage des chambres est comme en miroir avec un décalage de certaines chambres : Plan 1^{er} étage B
- Les murs semblent plus vieux, moisissures par endroits
- Le sous sol devient le 2ème étage :
 - dans l'ascenseur plus de bouton -1 et apparition bouton 2
 - mais une fois au 2ème, il n'y a aucune fenêtre

Le MJ va devoir être à l'écoute des joueurs et les emmener sur les pistes qu'ils pensent voir, idéalement les laisser douter sur 2 ou 3 créatures possibles, puis se concentrer sur une seule, voir deux.

Il faut toujours garder quelques détails qui ne collent pas, et si les joueurs se posent des questions, le MJ pourra insinuer que leur mémoire n'est plus aussi efficace.

Puis lentement les aiguiller vers un coupable parmi le personnel de la maison de retraite.

Sur la fin, quand les joueurs penseront avoir leur victime, la réalité va se transformer autour des joueurs, tout va lentement devenir plus sombre, la maison de retraite va se faire vide, et parcourue de murmures, de cris lointains.

Le MJ doit présenter ça de manière calme, lente, avec une voix basse. La réalité change lentement, mais sûrement.

Et ils vont tomber sur leur victime, dont ils seront sûr de la double identité. Cette dernière va les regarder en riant méchamment, leur disant quelque chose du genre :

-Que pensez-vous faire ? Allons reposez vos armes, cela ne sert à rien. Ne voyez vous pas que vous luttez contre quelque chose qui vous dépasse ?

Les mots doivent être troubles, mais avoir un semblant de volonté de les calmer. Mais prononcés sur un air condescendant. Et le personnage peut aussi être couvert de sang, ou bien se tenir au dessus d'un cadavre.

Les joueurs doivent être amenés à le tuer ou au moins s'attaquer à lui et le blesser.

Une force inconnue va alors les mettre à terre. Petit à petit la lumière, les couleurs reviennent, des cris se font entendre, des hurlements.

Les joueurs sentent des mains qui les bloquent.

Des voix leur parviennent.

-Mais qu'avez-vous fait ?

-Allez chercher un médecin.

-C'est horrible.

-Ils sont devenus fous

...

Les joueurs vont alors voir le corps de leur victime. Une personne totalement humaine, normale. Et ils vont alors réaliser. Tout ce qu'ils ont vu, ou cru voir. Tout ne venait que de leur esprits. Chacun poussant les autres un peu plus loin, chacun se nourrissant des peurs des autres pour perdre pied un peu plus à chaque discussion.

Il ne s'agissait que de morts accidentelles. Le mort est vraiment mort de sa chute dans les escaliers, et tout le reste venait de leur esprit.

Ils ont sombré dans les ténèbres et ont tué un innocent.