

BETREFF: Auszüge der Seiten 23-25 (Buch IX) aus den persönlichen Notizen von Dr. Joseph Camp, Ph.D. (Gegenstand #94142, datiert auf den 9. SEP 69).

JORDANIEN, DEIR ALLA (mit Fitz)

Deir Alla. Die Stätte wird von vielen Soldaten bewacht, und wir werden von einem Leutnant dorthin geführt, der wie ein Filmstar aussieht, mit Pomade in den Haaren, Sonnenbrille und perfektem Schnurrbart. Fitz ist hier fast selbst ein Filmstar, er wird vom König hoch geschätzt und ist einer der ersten Befürworter der Rückführung von Artefakten, was seine Besuche im Britischen Museum etwas lästig macht. Daher ist bekannt, dass ich für ihn hingehere. Wir haben einen fairen Handel abgeschlossen. Er hält mich über alles Wichtige aus dem Nahen Osten auf dem Laufenden, und ich erledige Botengänge für ihn, wenn ich kann.

„Kannst du rauskommen, Joe? Die Baustelle ist interessanter, als ich bisher dachte. Ich brauche deine Augen.“

Die Stätte ist ein Leuchtfeuer in der Wüste. ~~Klein~~ Klieg-Lampen und Jeeps und Gewehre. Zu viele Soldaten. Aus verschiedenen Gründen bin ich unbewaffnet, und das gefällt mir gar nicht. Schon am Flughafen hatte ich ein mulmiges Gefühl, als würden sich Gewitterwolken zusammenziehen. Die Soldaten sind überall und bis an die Zähne bewaffnet.

Zwei Jahre zuvor hatte ein Team das Bauwerk (vielleicht ein Tempel oder ein Grab) gefunden, das durch irgendein uraltes Unglück in zwei Hälften geteilt worden war. Seitdem hat ein Team aus Jordaniern vom Jordanischen Archäologiemuseum und Fitz' Leuten die Anlage ausgegraben. Fitz schrieb mir 1967, als die ersten Transliterationen der Einganginschriften (Altaramäisch/Kanaanäisch gehören nicht zu meinen Stärken) fertig waren, zusammen mit seinen scherzhaften Anmerkungen über meine wahrscheinlichsten Übersetzungsfehler. Gefolgt von SEINER EIGENEN Übersetzung, einschließlich Anmerkungen darüber, wie ich meinen eigenen schlechten Versuch bewerten sollte. Diese sagten wenig aus, aber es war eine lustige Lektüre.

Fitz ist in Scherzkeks.

Die Stätte ist groß und wurde vermutlich im dreizehnten Jahrhundert oder so zerstört, aber lokale Legenden und antike Quellen deuten darauf hin, dass die Stätte mindestens bis zur Achsenzeit ständig genutzt wurde (die Geburt des Buddhismus, Konfuzius, Pythagoras UNTERSUCHEN). Das allein ist schon sehr interessant. Es bedeutet, dass die Stätte selbst eine Bedeutung hatte, nicht die Struktur. Es gibt Aufzeichnungen, die darauf hinweisen, dass viele Menschen aus unbekannten Gründen zu diesem Ort kamen ...

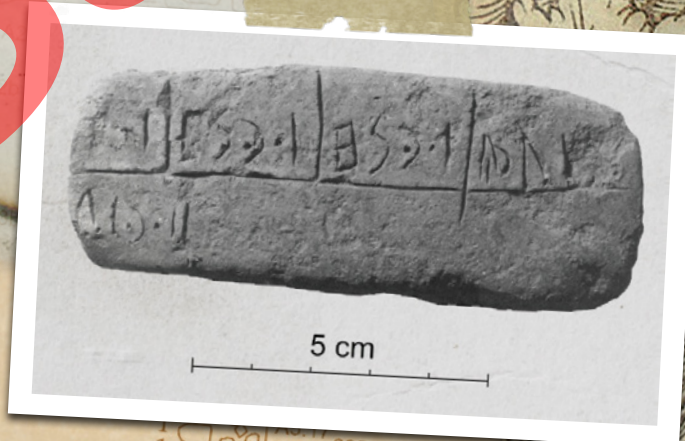
Die Stätte wird „Inscription des Bal'am, Sohn des Be'or“ genannt, und sie scheint aus vielen Gründen sehr wichtig zu sein, nicht zuletzt, weil sie bedeuten könnte, dass JHWH - der hebräische Gott - tatsächlich existieren könnte, wenn auch nicht in einer Form, die ich bisher in Betracht gezogen hatte.

Bal'am, so wird angenommen, ist derselbe Bal'am, der in Numeri 22-24 vorkommt. Ein Seher der „anderen“ Götter. Die Inschrift ist einzigartig, denn sie weist ihn als Anhänger eines Gottes aus, der als SHGR bekannt ist, einer der „Schaddayin“ (ein unbekanntes Wort; Fitz warnt mich davor, zu viel nachzulesen), auch wenn sie auf eine ähnliche Quelle wie ELOHIM hindeutet. SHGR ist keine bekannte Gottheit oder ist mit der Zeit in Vergessenheit geraten, obwohl der Begriff an das Zitat aus DE VERMIIS MYSTERIIS erinnert:

„UND SHUB NIGRATH VERLEIHT DEM STAUB JENEN ANSCHEIN VON LEBEN. SHUGRN REGT SICH UND SHUGR GEBIERT. IN DER ERDE UND DAZWISCHEN SCHLAFEN DIE DINGE, UND SIE VERMEHREN SICH.“

Drinne betreten wir eine zweite Kammer, und Fitz tritt auf einen Schalter, der die gebrochene Wand mit den sandverschmierten Inschriften beleuchtet. Er beginnt zu lesen. Mehrmals bitte ich ihn, langsamer zu werden, während ich mir Notizen mache. Der Text lautet wie folgt:

- 1) Die Unglücksfälle des Buches des Balaam, Sohn des Beor. Ein göttlicher Seher war er.
- 2) Und er hatte eine Vision, die mit den Worten Els in Einklang stand.
- 3) Sie sagten zu Balaam, Sohn des Beor:
„So wird es geschehen, ohne dass etwas davon übrig bleibt.“
- 4) Niemand hat gesehen, wovon du gehört hast!“
- 5) Balaam stand am nächsten Morgen auf. Er rief die Oberhäupter der Versammlung zu sich. Und er fastete zwei Tage lang und weinte bitterlich.
- 6) Da traten seine Vertrauten zu ihm und sagten zu Balaam, dem des Beor:
- 7) „Warum fastest du, und warum weinst du?“
- 8) Dann sagte er zu ihnen: „Setzt euch, ich will euch erzählen, was die Schaddai-Götter geplant haben, und geht und seht euch die Taten des Gottes an!“
- 9) „Die Götter haben sich verbündet; die Schaddai-Götter haben einen Rat gegründet,
Und sie haben zu [der Göttin] SHGR gesagt:
„Nähe zu, schließe den Himmel mit dichten Wolken,
Auf dass dort Dunkelheit herrsche und nicht Glanz;
Dunkelheit und nicht Klarheit; auf dass man sich vor der dichten, drückenden ~~XXXXXXXX~~
Finsternis fürchte.
Und: Gib nie wieder einen Laut von dir!“
[ZERSTÖRTE PLATTE]
- 10) Sie hörten Beschwörungsformeln aus der Ferne
...
Dann wurden Krankheiten entfiesselt
Und alle sahen Taten der Verzweiflung.
SHGR und Ištar haben nicht [UNLESBAR]
- 11) Und dann baute El ein ewiges Haus für ŠGR;
[Ein Haus ...]
Ein Haus, in das kein Reisender eintritt
Noch betritt ein Bräutigam es
Eine Halbexistenz in der Hölle.
[SYMBOL]
ENDE



Das Faszinierende daran ist, dass El als Quellgott für JHWH, Adonai, den Einen gilt. Folgt man der Geschichte also grob, scheint es, dass die Schaddai (vielleicht ein Pantheon mächtiger gottähnlicher Wesenheiten) sich zusammenschlossen, um SHGR zu unterwerfen, und El (JHWH) „sie“ in einem „Haus, in das kein Reisender eintritt“ in der Scheol-Hölle einsperrte. Vielleicht hat JHWH dann auch die Schaddai gefangen genommen und die Kontrolle wie ein Diktator gefestigt, der seine Gruppe verschworener Generäle mit einer einzigen Bombenexplosion tötet. Dies ist auch die Antwort auf die verwirrende Litanei von Verweisen auf „uns“ und andere Götter, obwohl JHWH im selben Text (auf gierige Weise) behauptet, der „einzige“ zu sein.

„Kennst du dieses Symbol, Joe?“

Der Text darüber lautet:

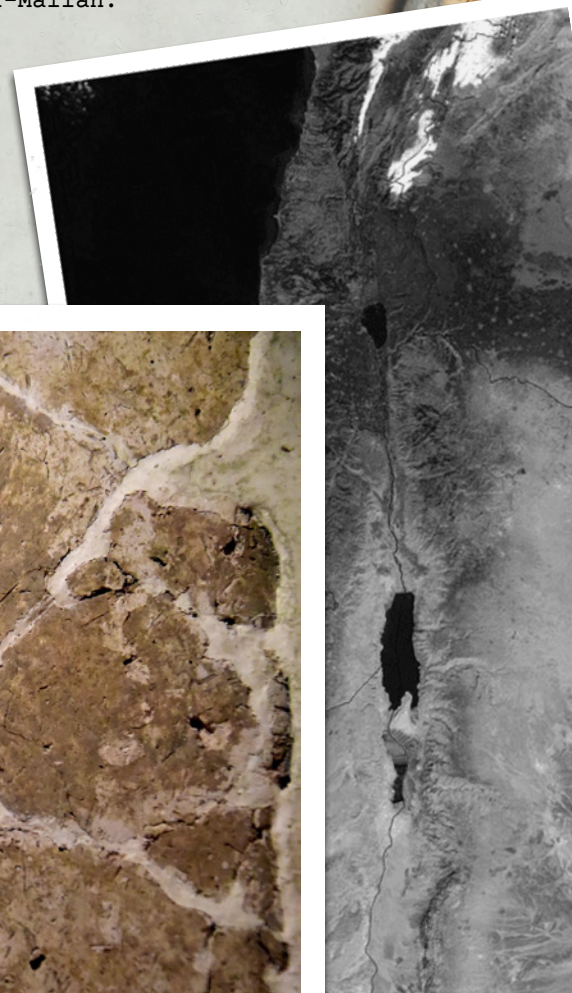
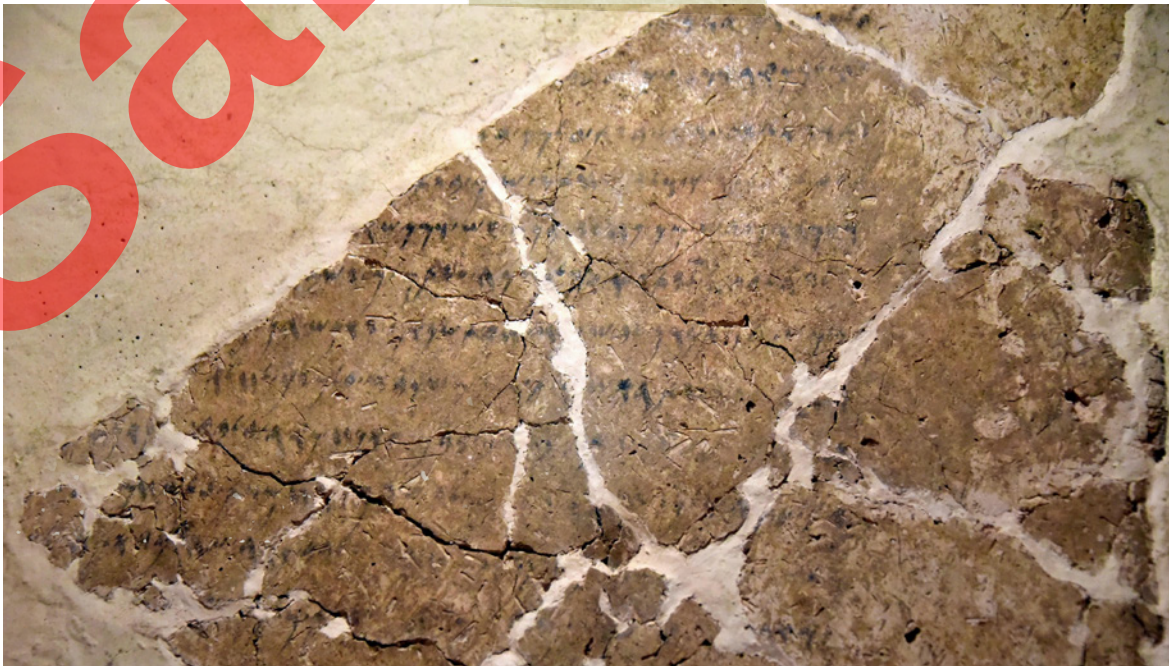
„Und das Zeichen des El (JHWH) soll sie an diesem Ort festhalten, bis das Firmament fällt.“

Das Zeichen ist drei Fuß breit und zweieinhalb Fuß hoch. Es sieht aus wie eine diagonale Linie mit fünf verzweigten Ausstülpungen, die an nichts anderes als an einen Baumzweig erinnern. Das letzte Mal hatte ich es gesehen, als Mary ein riesiges Buch aus einem Leineneinband ausgepackt hatte und das braune, dünne Leder mit einer Metallschließe in der Mitte zum Vorschein gekommen war. Auf der Schließe befand sich ebenjenes Zeichen, das zwar 1.000 Jahre später angefertigt worden, aber identisch war. Ein Zeichen, das laut Buch AUF MÄCHTE VON AUSSEN EINWIRKE, UM SIE ZU VERÄNDERN UND ZU BEWEGEN.

„Es passt zu nichts, was ich habe. Hast du es schon mal gesehen?“

„Nein“, log ich. Es gab wirklich keinen Grund, ihn zu beunruhigen. Ich knipste ein paar Fotos und lächelte, hörte zu und spielte mit. Wir hatten ein wunderbares Abendessen in einem leeren Restaurant auf der ~~Wodan~~ Naddim Al-Mallah.

Ich verbrachte zwei Tage dort und kehrte dann in die Welt zurück. In Amman kaufte ich eine englische Bibel. Bei meiner Landung in Paris war sie mit handgeschriebenen Notizen gefüllt. Es gab viel zu tun.



DELTA GREEN

// Die Verschwörung //

ARC DREAM PUBLISHING UND ULISSES SPIELE PRÄSENTIEREN: DELTA GREEN — DIE VERSCHWÖRUNG

VON DENNIS DETWILLER, ADAM SCOTT GLANCY & JOHN SCOTT TYNES
ENTWICKLER & REDAKTEURE JOHN SCOTT TYNES MIT SHANE IVEY & CALEB STOKES
ART DIRECTOR & ILLUSTRATOR DENNIS DETWILLER
KARTOGRAF KEVIN HAM GRAFIKDESIGN JEN MCCLEARY & C. BRENT FERGUSON
KORREKTORAT BRIAN APPLETON & BOB KRUGER INDEX VON JESS NEVINS
ZUSÄTZLICHES MATERIAL VON SHANE IVEY, ROBERT MCLAUGHLIN & CHRISTOPHER GUNNING

Delta Green: Die Verschwörung von Arc Dream LLC dba Arc Dream Publishing in Kooperation mit Delta Green Partnership. Delta Green ist geistiges Eigentum (™ und ©) von The Delta Green Partnership, die dessen Verwendung für diesen Band lizenziert hat. Dies ist ein fiktionales Werk. Jede Ähnlichkeit mit Personen oder Ereignissen aus der Vergangenheit oder Gegenwart ist rein zufällig und unbeabsichtigt, außer bei den Personen und Ereignissen, die im historischen Kontext beschrieben werden. Vorwort von Ray Winninger. „Bundesbeamte in den Neunzigern“ von Shane Ivey mit Christopher Gunning. „Mysteriöse Manuskripte“ und „Neue Rituale“ von Shane Ivey. „Geheimhaltungsstufen“ von Robert McLaughlin. Alle Texte und Abbildungen © 1996–2024 The Delta Green Partnership. Zitate aus anderen Quellen sind © der jeweiligen Autoren. Illustrationen von Dennis Detwiler. Alle Rechte sind weltweit den Urhebern vorbehalten. Erlaubnis zum Drucken und Kopieren einzelner Seiten für den persönlichen Gebrauch als Handouts und Referenzen im Spiel. Weitere Informationen zu Delta Green findest du auf delta-green.com und ulisses-spiele.de. Besonderer Dank gilt John H. Crowe III, John Gallant, Allan T. Grohe Jr., Christopher Gunning, Florian Hanke, Jonas Hedkvist, Doug Ianelli, Jonathan Keim, Tom Kronhoffer, Ricardo Mendéz, Keith Potter, Graeme Price und Corey Smith, den Korrekturlesern Thiago Benedetti, Michael Bourgon, Paul Browning, Noah Cline, Greg Conant, Emma Marlow, Lisa Padol, Heather Poirer, Neil Roberts, Emilio Sanchez, John Smith, Neil Spurr, Andrew Sturman, Sarah Szell, Peter Wilson und Nathan Yetton, den Testspielern Brian Appleton, Jeff Barber, Larry Brackney, Leann Brackney, Stephen Buck, Jeff Carey, Charlie Conley, Jim Ferry, Scott Haring, Peter Link, Jim Longster, Mary Longster, Chris Manteria, Drake McGuinnis, Scott Miller, Daric Morris, Craig Pettus, Daniel Raab, Blair Reynolds, Don Rice und Chris Stanley, Ramsey Campbell und Colin Wilson sowie Chris Womack und allen Verschwörern unter unseren Kickstarter-Unterstützern und der Delta Green-Mailing-List. „I’ve been trying to figure out what to say for days / I need a song I can sing / When I play my bass I think I’ve found a dream.“

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele, Waldems

Published by arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is ™ and © the Delta Green Partnership, who has licensed its use here. The contents of this document are © the Delta Green Partnership

DEUTSCHE VERSION

Kai Großkordt, Vincent Modler und Christopher Weule

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Christopher Weule

Inhalt

VORWORT	5
EINLEITUNG	6
AGENTEN UND FREUNDE	10
Agenten erstellen	10
Agenten	10
Freunde	10
Arten von Freunden	11
Freunde und Sicherheit	11
Agenten-Rekrutierung	11
Der Vorfall	11
Das Gespräch	11
Probelauf	12
Feuerprobe	12
Einführungen	12
Zu tief drin	12
Zellen und Sicherheit	13
Kommunikation	13
Ausnahmen und Komplikationen	13
Ein Beispiel für die Zellbildung	13
Big Brother von damals bis heute	16
Marshals und Pinkertons	16
Stockende Anfänge	16
Auslandsgeheimdienst	17
Inlandsgeheimdienst und Strafverfolgung	18
Schlussfolgerungen	19
Zeitleiste	20
DIE KAMPAGNE	36
Die Einsatzleitung	36
Den Grundstein legen	36
Erste Schritte	36
Das Unnatürliche in den Neunzigerjahren	38
Maßgebliche Organisationen	39
Delta Green	39
MAJESTIC	39
Die Karotechia	39
SaucerWatch	40
The Fate	40
Club Apocalypse	40
Außerirdische Intelligenzen	40
Tiefe Wesen	40
Dimensionsschlurfer	41
Ältere Wesen	41
Ghoule	42
Die Große Rasse von Yith	42

Haedi Nigritiae	42
Insekten aus Shaggai	43
Die Lloigor	43
Mi-Go	43
Schlangenvolk	43
Tcho-Tchos	43
Große Alte	43
Cthulhu	43
Gla'aki	44
Itla-shua	44
Der König in Gelb	44
Nyarlatheotep	45
Shub-Niggurath	45
Y'Golonac	45
Yog-Sothoth	45
DELTA GREEN	48
Entstehung	48
Die Schwarze Kammer	48
P4	49
Das Office of Strategic Services	51
Die Karotechia	51
Roswell	52
Nachkriegsoperationen	53
Verlust und Gewinn	53
Weitere Operationen	54
Vietnam	55
Das Ende?	56
Wiedergeburt	56
Erste Umstrukturierung	56
Fairfield	57
Agenten und Zellen	57
Ziele und Überzeugungen	58
Einsätze	59
Informationen	60
Abschluss	61
Wichtige Personen: Delta Green	63
Dr. Joseph Camp	63
Agent Matthew Carpenter	64
Captain Forrest James	65
Lt. Col. Emil Furst	66
Jean Qualls	68
Dr. Nadja Fulani	70
Agent Chun-te Wu	71
Greg Mason	72

DIE FUNGI VON YUGGOTH	76	Zeitleiste: MAJESTIC	112
Einleitung	76	Wichtige Personen: MAJESTIC	115
Geschichte	76	Justin Kroft, MJ-1	115
Biologie	77	Dr. Abner Ringwood, MJ-2	116
Der Geist der Mi-Go	77	Gavin Ross, MJ-3	117
Überzeugungen	78	Charles Bostick	118
Ziele	78	Adolph Lepus	119
Operationen	78	Lt. Gen. Eustis Bell, MJ-5	121
MAJESTIC	82	Col. Robert Coffey	122
Einleitung	82	Maj. Gen. Kurtis Schenk, MJ-6	123
Die Untertasse	82	DIE KAROTECHIA	126
MAJESTIC: Die Anfänge	84	Einleitung	126
Vannevar Bushs Team	84	Die Wahrheit	126
SSG1-Theorien	85	Geschichte	127
Biologische und psychologische Untersuchungen	85	Anfänge	127
Torpor	86	Aktion EISSCHLOSS	128
Sprachwissenschaftliche Untersuchungen	86	Triumphe und Misserfolge	128
Schlussfolgerungen	86	Nach dem Krieg	129
Detlev Bronks Team	88	La Estancia	131
Dr. Courtis	88	Die Karotechia heute	131
Dr. Wexler und Dr. Malbayam	89	Die Untoten	132
Tragödie und Vergeblichkeit	90	Die Bauern	133
Frühe Aktionen	90	Ziele	133
Wachsende Macht	91	Verstrickung von Delta Green	134
Autonomie	91	Wichtige Personen: Karotechia	134
Kontakt	92	Dr. Olaf Bitterich	134
Das Abkommen	92	Die Zwölf Bischöfe	137
Die Reagan-Ära	93	„Oberführer“ Reinhard Galt	137
MAJESTIC heute	95	Dr. Gunter Frank	140
Lenkungsausschuss	98	SAUCERWATCH	144
MJ-1, Projekt AQUARIUS	98	Einleitung	144
MJ-2, Projekt PLATO	99	Untersuchungen	145
MJ-3, Projekt GARNET	99	Derzeitige Operationen	145
MJ-4, Projekt SIGMA	100	Verbindungsbüro von SaucerWatch	146
MJ-5, Projekt MOON DUST	100	Area 51-Überwachung durch SaucerWatch	146
MJ-6, Projekt PLUTO	101	Die Vermont-Entführungsfälle	146
MJ-7, Projekt REDLIGHT	104	Die Armee des Dritten Auges	148
MJ-8, Projekt DANCER	104	Der Fall Mariel Guzman	149
MJ-9, Projekt OVERVIEW	105	Feinde	150
MJ-10, Projekt SIDEKICK	106	Die Familie Dunwoody-Smith	150
MJ-11, Projekt LOOKING GLASS	106	MAJESTIC	150
MJ-12, Projekt DELPHI	106	Abschluss	151
Derzeitige Informationen	107	Wichtige Personen: SaucerWatch	151
MAJESTIC und Delta Green	109	Dr. Denton Schaeffer	151
MAJESTIC-Einsätze	109	Hal Jamison	152
Hinter den Grauen	110	Sheridan Dunwoody-Smith	153