

DELTA GREEN

// Kontrollgruppe //

ARC DREAM PUBLISHING UND ULISSES SPIELE PRÄSENTIEREN:
DELTA GREEN – KONTROLLGRUPPE VON GREG STOLZE & SHANE IVEY

ENTWICKLER & REDAKTEURE DENNIS DETWILLER & SHANE IVEY

ART DIRECTOR & ILLUSTRATOR DENNIS DETWILLER

GRAFIKDESIGNER SIMEON COGSWELL LEKTORIN LISA PADOL

DELTA GREEN WURDE ERSCHAFFEN VON DENNIS DETWILLER, ADAM SCOTT GLANCY & JOHN SCOTT TYNES

DEUTSCHE VERSION

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

Delta Green: Kontrollgruppe von 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. Jegliche 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. Illustrationen © 2019 Dennis Detwiler, mit Ausnahme der Zeichnung der „Polizei-Zelle“ auf Seite 104, © 2019 Nico Iademarco, und des „Averturus-Zeichens“ auf Seite 126, © 2019 Greg Stolze. Alle Rechte sind weltweit den Urhebern vorbehalten. Der Nachdruck der Seiten 27–31, 35, 36, 38, 39, 41, 42, 45, 61–67, 71, 76, 78, 81, 93, 102–123, 127, 137, 143 und 172–180 ist nur für den persönlichen Gebrauch gestattet. Weitere Informationen zu Delta Green findest du unter delta-green.com und ulisses-spiele.de. Besonderer Dank gilt Jesper Anderson, Philip S. Bolger, Andrew Boyd, Jake „ChiefMcClane“ Cook, Brent DeHut, EZ Ezell, Kacey Ezell, Jonathan Flynn, Jason Fritz, Kevin Ham, Mateusz Marcak, Mike Massa, Marco Menarini, Georgina Smith, Charles Ulveling und vielen Spieltestern auf Conventions im Laufe der Jahre sowie Kris Vezner für die wertvolle Beratung und Unterstützung. „No one wants to hear/What you dreamt about/Unless you dreamt about them....“
Deutsche Version: 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

Einleitung

Von Amerikas endlosen Kriegen bis hin zur Ausbreitung seltener Krankheiten, vom unwissentlichen Bösen eines winzigen Kultes bis hin zu einem unklugen Flug in den Weltraum – *Kontrollgruppe* wurde entwickelt, um neue Spieler und neue Agenten in die Schrecken von Delta Green einzuführen.

„BLACKSAT“ entführt die Spieler in einen selten gesehenen Teil der Welt von Delta Green: die niedrige Erdumlaufbahn. Ein seltsamer Satellit muss manuell eingestellt werden, da eine elektronische Übertragung dies nicht tun kann. „BLACKSAT“ enthält vorgefertigte Agenten, die sofort spielbar sind.

„Nächtliche Visionen“ präsentiert neue Agenten in einer völlig anderen Situation – einem Kriegsgebiet, in dem eine uralte Macht lauert und brodeln und in dem Gewalt fast unvermeidlich ist. „Nächtliche Visionen“ enthält vorgefertigte Agenten, die sofort spielbar sind.

In „Die Krankheit“ wird eine unnatürliche Bedrohung für die Gesundheit der Bevölkerung untersucht, als die Agenten eine staatliche Quarantäne über eine verzweifelte Stadt im Südwesten verhängen. „Die Krankheit“ enthält vorgefertigte Agenten, die die sofort spielbar sind.

Schließlich bringt „Wormwood Arena“ die Überlebenden früherer Einsätze und, falls erforderlich, neue Agenten zusammen, die von den Spielern erstellt werden können. Sie müssen untersuchen, was wie ein unnatürlicher Kult erscheint, und eine Katastrophe verhindern, bevor sie eintreten kann.

Jeder Einsatz in *Kontrollgruppe* findet in einem bestimmten Jahr und an einem bestimmten Ort statt: Das Kennedy Space Center am 12. JUL 2010. Provinz Kunar am 3. OKT 2011. Das ländliche Arizona am 21. NOV 2012. Eine Farm in Kansas am 5. AUG 2013. Die ersten drei Daten werden von historischen (oder fiktiven) Ereignissen diktiert. Das Space-Shuttle-Programm endete 2011. Die Einsätze der U.S. Army in Afghanistan waren in einem ständigen Wandel. Die Handlung von „Die Krankheit“ beginnt mit einem großen Ereignis im Jahr 2012, das im *Handbuch der Einsatzleitung* beschrieben wird.

Mit ein wenig Arbeit könntest du die Daten jedoch anpassen. In deiner Kampagnenwelt könnte der Vorposten Honaker Miracle jahrelang von US-Truppen gehalten worden sein. Die Spieler in „BLACKSAT“ könnten die Rolle von Astronauten übernehmen, die von einer Startrampe des privaten Sektors abheben, die möglicherweise einem der vielen Technologieunternehmen gehört, die insgeheim den Freunden des Programms bei March Technologies gehören. Das auslösende Ereignis in „Die Krankheit“ hätte sich aus Gründen, die kein menschlicher Geist jemals verstehen würde, um Jahre verzögern können.

Es ist deine Welt. Ihre Schrecken kannst du offenbaren.

Shane Ivey
5. APR 2019

EYES ONLY

NAVIGATION AND VES

Therefore
at U
d

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE

ATTRIBUTE	ABGELEITETE WERTE
Intelligenz (INT)	
Macht (MAC)	
Charisma (CHA)	
9. ABGELEITETE W	
Trefferpunkte (TP)	
Willenskraft	

PERSÖNLICHES

1. VORNAME, NACHNAME
3. AUFTRAGGEBER
5. GESCHLECHT
☐ W ☐ M ☐

8. ATTRIBUTE

Stärke (STÄ)

Konstitution (KON)

Geschickl. (GES)

Intelligenz (INT)

Macht (MAC)

Charisma (CHA)

9. ABGELEITETE W

Trefferpunkte (TP)

Willenskraft

6. ALTER

Inhalt

Einleitung..... 2

BLACKSAT 4

Kennedy Space Center, Florida

12. JUL 2010

Nächtliche Visionen 32

Vorposten Honaker-Miracle, Provinz Kunar, Afghanistan

3. OKT 2011

Die Krankheit..... 68

Hudson's Well, Arizona

21. NOV 2012

Wormwood Arena 124

Leavenworth, Kansas

05. AUG 2013

Postmortale Arbeitshilfe für die Sterbebegleitung:
Durchführung dieser Aufgaben muss eine geeignete Person sein.
werden.

Bei der Durchführung dieser Aufgaben muss eine geeignete persönliche Schutzausrüstung getragen werden.

1. Thermoversiegelungsgerät
2. Einmalhandschuhe

1. Thermoversiegelungsgerät einschalten.
 2. Eine Digitalkamera oder ein Mobiltelefon verwenden, um ein Foto vom Gesicht der verstorbenen Person zu machen. Das Foto per Wi-Fi, E-Mail oder Textnachricht über einen sicheren Weg an den Site Manager senden. Die Kamera oder das Mobiltelefon ordnungsgemäß dekontaminieren oder entsorgen.
 3. Eine Trage mit drei zuvor geöffneten Leichensäcken neben dem Krankenhauspositionieren.
 4. Das/die Bettlaken hoch- und um den Körper herumziehen. Den Körper nicht wasreinigen. Eingesetzte medizinische Geräte nicht vom Körper entfernen.
 5. Den ersten Sack von der Trage entfernen. Den in Laken eingewickelten Körper verrollen, während der erste Sack unter den Körper geschoben wird.
 6. Leiche vollständig in den ersten Sack legen. Sack mit Reißverschluss schließen. Luft im Beutel auf ein Minimum reduzieren.
 7. Die behandschuhten Hände mit einem alkoholhaltigen Handreinigungsmittel (ABH) desinfizieren. Wenn Bereiche der PSA sichtbar verunreinigt sind, mit einem Desinfektionstuch desinfizieren.
 8. Die Außenseite des ersten Sacks mit einem EPA-registrierten Krankenhausdesinfektionsmittel desinfizieren.
 9. Den ersten Sack mit der Leiche in den zweiten Sack legen.
 10. Die behandschuhten Hände mit einem alkoholhaltigen Handreinigungsmittel (ABH) desinfizieren.
 11. Den zweiten Sack mit der Leiche in den dritten Sack legen.
- U.S. Department of Health and Human Services**
Federal Bureau of Investigation
Washington, D.C.

INSTRUMENTARIUM F

INDIKATOREN: Um den grenzüberschreitenden internationalen Partnerschaften und die Zusammenarbeit einschließend Einwanderungs-, Zoll- und Nichtregierungsorganisationen, Gemeindefür Sozialwesen und dem Privatsektor uner Wissen um und das Bewusstsein für ille Vorgehensweise, die Beteiligten, die V-bewegungen sowie Korruption aufzu Aktivität eine Vielzahl von vor- und na hell



U.S. Depart

Federal Bureau

Washington, D.

12. JUL 2010

// BLACKSAT //

McDIVITT: „Komm schon. Gehen wir wieder rein, bevor es dunkel wird.“

WHITE: „Das ist der traurigste Moment meines Lebens.“

— Ed White II und James McDivitt,
als White den ersten Weltraum-
spaziergang der NASA durchführt



Einleitung

Die NASA verfügt stets über mehr Menschen, die bereit sind, für Ruhm den Tod zu riskieren, als Missionen, die gefüllt werden müssen. Als die fünf Astronauten-Protagonisten von BLACKSAT den Anruf erhalten, dass ihnen eine geheime, militärische Space-Shuttle-Mission zugewiesen wurde, ist dies die Chance ihres Lebens. Sie sind noch keine Agenten von Delta Green.

Sie sind auf dem Weg in den Weltraum, um einen geheimen Spionagesatelliten mit dem Codenamen BLACKSAT zu reparieren. Sie wissen nicht, dass dieser Satellit mit unnatürlichen Komponenten aus dem MAJESTIC-Programm gebaut wurde und die Aufgabe die Fähigkeit der Astronauten zur Reparatur übersteigt. Die Spielercharaktere (SC) müssen unvorbereitete Passagiere in die gefährlichste Umgebung bringen, die der Menschheit bekannt ist. Und die Mission ihrer Passagiere ist es nicht, den Satelliten zu reparieren, sondern ihn mit dem einzigen Werkzeug zu zerstören, das ihm Schaden zufügen kann: der unnatürlichen Macht der Hypergeometrie.

Beim Horror geht es darum, aus schlechten Optionen das Beste zu machen. Im Weltraum ist alles, was nicht auf dem Flugplan steht, eine schlechte Option.

Flugpersonal

Wir bezeichnen alle NASA-Mitarbeiter auf diesem Flug als Astronauten.

- » **LT. COL. MICHAEL SPAY, USAF:**
Missionskommandant
- » **MAJ. DIRK MCMILLAN, USAF:** Pilot
- » **CAPT. DAN HAMLET, USAF:** Missionsspezialist
- » **LT. COMMANDER LUKE BELTON, USN:**
Missionsspezialist
- » **DEIRDRE TURNER, M.D.:** Fliegerärztin

Null Achthundert

Bevor der Einsatz beginnt, sollte jeder Spieler einen Charakter aus der Liste der Astronauten auswählen: Lt. Colonel Spay, Major McMillan, Dr. Turner, Lt. Commander Belton oder Captain Hamlet. Ihre Charakterbögen befinden sich am Ende dieses Einsatzes. Erkläre, was von den Astronauten erwartet wird. Wir schreiben das Jahr 2010, und das Shuttle-Programm ist in die Jahre gekommen, aber noch nicht eingestellt worden.

Die Astronauten trainieren seit 18 Monaten für eine Satellitenreparaturmission, aber der Zeitplan und der Zweck waren undurchsichtig. Dies deutet darauf hin, dass es sich um eine geheime Mission handelt, was gar nicht so ungewöhnlich ist.

Eines frühen Morgens erhält jeder einen Anruf von Paul Scalzo, einem NASA-Administrator, mit der Bitte, sich um 0800 (8:00 Uhr) im Launch Control Center, Konferenzraum C treffen. Scalzos vertraute Stimme klingt ungewöhnlich besorgt. Er nennt keine Einzelheiten und besteht darauf, alles im Briefing zu erklären.

Die Astronauten fahren mit einem kleinen Bus zum Launch Control Center. Lasse die Spieler plaudern und ihre Charaktere einführen, damit jeder die Namen, Spezialgebiete und Persönlichkeiten der anderen SC kennenlernt. Betone die Tatsache, dass das Flugpersonal seit über einem Jahr gemeinsam trainiert hat und sich sehr gut kennt.

Briefing

Als die Astronauten im Konferenzraum C ankommen, sehen sie Scalzo im Gespräch mit Colonel Aaron Woolrich, einem vertrauten Offizier der Air Force. Woolrich hat Teile ihrer Ausbildung beaufsichtigt, tauchte von Zeit zu Zeit auf, aber hat nie direkt mit den Astronauten interagiert.

Zwei Männer in schmucklosen Jumpsuits sitzen ebenfalls mürrisch am Tisch. Einer ist pausbäckig und sieht aus, als würde er sich gleich übergeben. Sein Jumpsuit ist über vorgewölbte Oberschenkel und einen geschwollenen Bauch gespannt. Der andere ist schmal wie eine Vogelscheuche, mit dünner werdendem weißem Haar und einem stark zerfurchten Gesicht. Seine Miene wirkt resigniert.

Scalzo stellt Colonel Woolrich vor. Woolrich salutiert kurz und gibt jedem Astronauten einen festen Händedruck, begrüßt jeden von ihnen mit seinem Namen und spricht Höflichkeiten darüber aus, was für eine Ehre es sei, mit ihnen zu arbeiten.

Woolrich stellt die Fremden als Mr. Bruce Weintraub und Mr. Pierce O'Neil vor. Er sagt, dass sie von BLACKSAT wissen, sodass die Angelegenheiten frei vor ihnen diskutiert werden können. Woolrich bittet die Astronauten, mündlich zu bestätigen, was sie vor Monaten schriftlich bestätigt haben: dass sie der vorliegenden Mission zustimmen, unabhängig von den Details. Dann erklärt er die Mission.

Woolrich sagt, dass ein geheimer US-Verteidigungssatellit mit dem Codenamen BLACKSAT im Orbit repariert und neu kalibriert werden muss. Die Astronauten sollen Weintraub oder alternativ O'Neil auf einem verdeckten