



AUFZEICHNUNG ALS GESCHLOSSENES ZEUGNIS DER GRAND JURY
FBI-FOICA-Sonderermittler J. CHILDRESS.
BAND #49112
SPRECHER: SUBJEKT F (Ex-FBI-Spezialagent). SUBJEKT A (Staatszeuge).
ORT: The Red Barn, Darby, Vermont.
DATUM: 00:02, 21.11.01
GESPEICHERT AM 09.12.01

GREEN / EYES ONLY
DEPARTMENT OF WAR
STRATEGIC SERVICES
WASHINGTON, D.C.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
SUBJEKT F: [verzerrt] ... alter Mann.
SUBJEKT A: Du warst dort? Du ...
SUBJEKT F: Alphonse ist weg. Das Haus ...
[unverständlich]
SUBJEKT F: Daueraufträge. Weg mit den Handys
[verzerrt] ... dunkel werden.
SUBJEKT A: Was ...
SUBJEKT F: Und wenn irgendwer sagt, er sei von ... [verzerrt]
Ist er nicht. OK?
SUBJEKT A: Und wenn es brenzlig wird?
SUBJEKT F: Vereinbare ein Treffen, schalte sie aus. Ab jetzt
heißt es wir gegen den Rest der Welt, Arschloch.

der ONI in dieses Büro
tes Mittagessen mit einem Lt. Cdr.
ychologie, paranormale und übersinnli-
val Intelligence. Er hat gute Argumente
es Büro zu holen, und ich stimme ihm
e, werde ich ihn davon überzeugen, uns
dass wir bei Knox auf Widerstand
Div. zu einer verblässenden Erinner-
um ich diese Maßnahmen ergreifen
hat.
iner unkonventionellen Geheimdien-
h möchte hier nicht über ihre Mis-
es sein, das Okkulte, den Aberglau-
l für psychologische Kriegsführung
Informationen, die Cook mir gezeigt
Themen schon seit 39 nutzen, wir
Geld aus unserem Ermessensbudget
desto besser.
chte, aber auch neutrale und al-
sind besonders um die Sowjets
te seit 28 zu tun haben, sind zu
bündeten anvertrauen könnte. Auch das
stiefing verstehen.
ieser Einheit in Verbindung stehen, werden
eingeschränkt. Nur Cook, sein Personal und wir
dieses Programm. Niemand, der nicht direkt
ht. Punkt. Der Name für den Freigabecode, der
, lautet DELTA GREEN.
s DELTA GREEN EYES ONLY einstufen können, ist

WILLIAM J. DONOVAN
Major General, U.S. Army
Commanding Officer,
Office of Strategic Services

CODEWORD

DELTA GREEN / EYES ONLY

144

Proband Arthur L. Sky DEA
Befragung: Fallakte #1082219
Zeit: Anzeichen von PTBS. In Feuergefahr mit 2
Beurteilung: vollständig gemessen zu sein
beängstigt, vollständig gemessen zu sein
- Schizophrenie
- korrekter
- neigt zu Mutausbrüchen
Schlecht müde, Alkoholismus
9.1.09 Urmete sich heute. Paranoide Fantasien.
Verdacht, geheime Regierungsbedienen, Minister?
Bereits 2001-Vermutung: Andere Medikamente?

3. März 2019 - schlimmer als gedacht.
Keine Medikamente
spricht über Kult. Mutter
Wahrnehmung. Subjekte reisen durch die Zeit.
Nicht menschlich? Bibliothek. Sehr Krank.
"überzeugend"
Empfehle vollen Einsatz von Chlorazin. Stärker?
(Stressfest?)
mit Ehepartner über nicht freiwillige Maßnahmen
sprechen.



DIE SPIRITUALISTEN-SELBSTMORDPANIK VON 1925

Weniger bekannt als Houdinis Krieg gegen Hellseher wäh-
rend des „Jazz Age“ war die „Spiritualisten-Selbstmordpa-
nik“ von 1925. Ein einzelner Fall wäre vielleicht nur eine
Fußnote gewesen, aber im Frühjahr 1925 suchte etwas
Schreckliches die Spiritualisten-Gemeinschaft weltweit
heim. Wer genau hinsieht, kann das kaum übersehen.
Während viele der bekannteren Hellseher unbeein-
flusst fortfuhren, trafen nicht weniger als 168 Selbstmorde
Spiritualisten auf der ganzen Welt, alle im späten Winter
oder frühen Frühling 1925. Irgendeine Macht schien ihre
Gedanken zu beherrschen.
Der berühmteste dieser Fälle war der vierfache erwei-
terte Suizid, der von dem sogenannten „Winnetka-Wun-
der“ Bobby Fontaine begangen wurde. Fontaine war im
Alter von zwölf Jahren durch „Lesungen“ berühmt gewor-
den und hatte zehn Jahre lang als lokale Berühmtheit im
Rampenlicht gestanden. Am 12. April 1925 wachte er mit
Mordgedanken in seinem begabten Kopf auf.
Die Polizei rekonstruierte später, was passiert war,
indem sie die verbrannten Ruinen des Hauses der Fon-
taines durchsuchte. Fontaine gab seiner Mutter Rattengift
in ihren Morgenkaffee. Er erschlug seine Großmutter im
Schlaf mit einem Steinmetzhammer. Als sein Vater von der
Arbeit nach Hause kam, schoss ihm Fontaine mit dem
Gewehr der Familie in den Bauch. Er setzte das Elternhaus
in Brand, während sein Vater schrie. Als die Behörden ein-
trafen, brannte das Haus bereits lichterloh.
Zweimal erschien Fontaine am Fenster im Oberge-
schoss, während die Feuerwehrleute versuchten, das Feuer
zu löschen. Augenzeugen berichteten, Fontaine habe ge-
schrien: „Mein Vater schläft!“ Dann verschlangen ihn die
Flammen.

DELTA GREEN

// Das Need-to-Know-Prinzip //

„Wer kennt das Ende? Was aufgestiegen ist, kann untergehen, und was gesunken ist, kann sich erheben. Das Verderben wartet und träumt in der Tiefe, und der Verfall breitet sich über die wankenden Städte der Menschen aus.“

– H. P. Lovecraft

Delta Green: Das Need-to-Know-Prinzip von Arc Dream LLC in Kooperation mit Delta Green Partnership. Alle Inhalte dieses Buches und das geistige Eigentum, das als Delta Green bekannt ist, sind TM und © von The Delta Green Partnership, die ihre Verwendung hier lizenziert hat. Geschrieben von Shane Ivey, basierend auf Regeln von Dennis Detwiler, Shane Ivey und Greg Stolze. „Das Wichtigste zum Schluss“ wurde geschrieben von Bret Kramer mit Shane Ivey. Illustriert von Dennis Detwiler. Grafikdesign von Simeon Cogswell. Lektoriert von Lisa Padol. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Erlaubnis erteilt, die Seiten 13, 14, 20–31 sowie 48 für den persönlichen Gebrauch zu kopieren, zu drucken oder anderweitig zu reproduzieren. Dies ist ein fiktionales Werk.

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

DEUTSCHE VERSION

Mirko Bader, Jessica Dillmann, Vincent Modler, Anke Steinbacher 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

Mehr zu Delta Green:
delta-green.com und ulisses-spiele.de

Das Original wurde veröffentlicht von Arc Dream Publishing
522 W. Riverside Ave. Ste. 4121, Spokane, WA 99201, US
www.arcdream.com

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

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele, Waldems

RESTRICTED
SECRET//ORCON//
TO-DELTA GREEN

Etwas war dort mit uns. Nur so kann man es wirklich ausdrücken. Etwas war dort, gleichzeitig aber nicht, und es kroch in uns alle hinein, ohne dass wir es bemerkten. Und wir nahmen es mit uns, noch immer im Inneren. Wartend. In mir. Leute, die wir nie identifiziert haben, stießen in den Hügel vor, und der Raum darin stammte mit Sicherheit nicht von indigenen Völkern. Nur in dieser Branche könnte dies als langweilige Version ein und derselben alten Geschichte durchgehen.

Ach, Scheiße. Wir waren nicht mal dafür dort, wir gingen nur dorthin, weil es wie etwas klang, dass mit dem Fall verknüpft sein könnte. So wurde es dann natürlich zum Fall. Wir alle wurden dazu.

Der Raum im Inneren des Hügels war alt. Grant sprach immer wieder davon. Prä-amerikanische Kultur. Ein Volk von Riesen. Kannibalen, die sich vor der Sonne fürchteten. Wie auch immer. Wir haben nichts davon gesehen. Nur seltsame geometrische Gefäße. Wände, die mit tanzenden, länglichen Strichmännchen aus rotem und grauem Schlamm bemalt waren. In der Mitte war das Zeichen. Es gibt nichts, womit ich es beschreiben könnte. Es ist, als wäre ein Loch in meinem Geist. Ich kann alles um es herum sehen, aber nicht das Zeichen. Selbst wenn ich die Umrisse aus meinem Gedächtnis nachzeichnen würde, wäre das, was zu sehen wäre, irgendwie nicht richtig.

Ich denke, wenn wir nach den Vandalen suchen würden, die in den Hügel vorgedrungen sind, könnten wir sie aufgrund ihrer seltsamen, gewaltsamen Tode bei Neumond ausfindig machen. So etwas wird gemeldet. So etwas wird fotografiert. Sicherlich befasst sich die Gruppe ohnehin damit. Nicht mein Problem.

Ich habe andere Probleme.

Wie zum Beispiel, dass es Lacey beim ersten Neumond geholt hat. Beim zweiten hat es Grant erwischt. Und beim dritten, als wir auf es gewartet hatten, griff es sich schließlich Mike. Es griff durch Mike. Ich will nie wieder so etwas sehen.

Ich möchte nicht dazu werden. Bitte?

Noch zehn Tage. Nur noch ich.

Die Gruppe schritt ein. Vier Kerle brachten mich in einem FBI-Auto zu einem namenlosen Bürokomplex außerhalb von D.C. Viele Fragen. Zwei Untersuchungen in einem Veteranenkrankenhaus. Viele Besprechungen. Fragen über den Hügel. Über die Symbole. Fotos von Jugendlichen, die ich noch nie gesehen hatte. Tatortfotos, die aussahen, als hätte jemand eine Stange Dynamit im Inneren einer Person in einer Wohnwagenküche gezündet. Ein Wort - Tulpa - kam immer wieder auf. Der langsame Wandel vom Teilnehmer zur Testperson. Und schließlich ein dicker, alter Mann, der Salbei verbrannte und mir Symbole mit Blut aufmalte. Das musste ich zwölf Stunden lang durchstehen. Dann das Briefing.

Das letzte Briefing.

Wir hatten natürlich alle von ihm gehört. Zuerst nur in Form von Gerüchten. Später war es eher wie ein Versprechen. Natürlich ohne Namen. Verdammt, wahrscheinlich hat er gar keinen mehr. Er war kleiner, als ich es gedacht hätte. Älter. Trug eine Perücke, Uniform und eine dünne silberne Brille.

Der Direktor.

// Inhalt //

Willkommen bei Delta Green	4
Was du brauchst.....	6
Als Spieler agieren.....	7
Als Einsatzleitung agieren.....	8
Spielbeispiel.....	9
Was ist ein Agent?	10
Der Charakterbogen.....	11
Agentenerstellung.....	16
Beispielcharaktere	19
Spielsystem.....	32
Kampf.....	34
Schaden und Tod.....	35
Geistige Stabilität	36
Geistesstörung.....	37
Geistige Stabilität bewahren.....	38
Willenskraft	39
Bindung zu Delta Green	39
Zuhause	39
Das Wichtigste zum Schluss	40

TOP SECRET//ORCON//SONDERZUGANG ERFORDERLICH-MAJIC
 SEITE 1 VON 6 (3 ANHÄNGE)
 NICHT KOPIEREN
 NICHT VERBREITEN

Ab sofort gültig:

1. Programm des Departments of War (Durchführungsverordnung 12FEB420001253ROOSEVELT), Code DELTA GREEN, aufgelöst am 12JUL71, wird hiermit innerhalb des Departments of Defense unverzüglich als Programm reaktiviert.

2. Dieses

steht

// Willkommen bei Delta Green //



OFERN

DELTA GREEN IST EIN ROLLENSPIEL ÜBER

kosmische Schrecken und tödliche Verschwörungen. Es geht um Männer und Frauen, die schreckliche Entscheidungen treffen und furchtbare Dinge tun, um weitaus schlimmere Gefahren zu unterbinden: das Eindringen außerirdischer und unnatürlicher Kräfte, welche die gesamte Menschheit infizieren und vernichten könnten.

Delta Green ist ein Spiel über die Angst. Es geht darum, die nahenden Schrecken zu erkennen und sich dazu zu entscheiden, sich gegen sie zu stellen. Dieses Buch enthält alles, was du brauchst, um *Delta Green* zu spielen. Ausführlichere Regeln findest du im *Agentenhandbuch* und im *Handbuch der Einsatzleitung*.

Ein Rollenspiel

Delta Green wird von einer Handvoll Freunde an einem Tisch oder in einer Online-Konferenz gespielt. Ein Spieler fungiert als Einsatzleitung, die für die Präsentation und die Leitung des Spiels während eines Einsatzes verantwortlich ist. Die anderen Spieler übernehmen die Rollen von Agenten einer Geheimorganisation namens Delta Green. Die Agenten untersuchen die von der Einsatzleitung beschriebenen Schrecken. Als Spieler eines Agenten beschreibst du, wie dein Agent agiert und reagiert, was dein Agent sagt und tut. Dann schildert die Einsatzleitung, was als Nächstes passiert. Das Ziel ist es, so sehr in die imaginären Erlebnisse deines Agenten einzutauchen, dass die reale Welt verschwindet und du die schwindelerregende Kälte einer Begegnung mit dem unnatürlichen Grauen spürst.

Die Einsatzleitung

Die Einsatzleitung ist die Moderatorin, die Schiedsrichterin, die Gastgeberin und die Erzählerin. Falls du die Einsatzleitung bist, ist es deine Aufgabe, den Spielern ein Geheimnis zu präsentieren – ein schreckliches Ereignis, das ihre Agenten untersuchen müssen, eine furchtbare Bedrohung, die sie vereiteln müssen – sowie die Konsequenzen, falls sie versagen. Du übernimmst die Rollen aller anderen Charaktere, denen die Agenten begegnen. Es ist auch deine Aufgabe, Hinweise zu geben, welche die Agenten tiefer in das Geheimnis vordringen lassen, und dafür zu sorgen, dass das Übersehen eines wichtigen Hinweises die Spieler nicht in eine Sackgasse führt.

Der Einsatz

Es gibt bereits viele Delta-Green-Einsätze, von denen einige online frei verfügbar sind und andere gekauft werden können. Einer davon, „Das Wichtigste zum Schluss“, ist am Ende dieses Buches zu finden.

Die Einsatzleitung muss einen Einsatz gründlich lesen, damit sie ihn am Tisch problemlos leiten kann. Nur die Einsatzleitung sollte den Einsatz lesen!

Viele Einsatzleitungen erschaffen ihre eigenen Einsätze von Grund auf neu. Das *Handbuch der Einsatzleitung* enthält viele Vorschläge und Richtlinien, um dies zu erleichtern.

Das Ergebnis

Wenn die Einsatzleitung unnatürliche Schrecken beschreibt und die Spieler die Reaktionen und Ermittlungen ihrer Agenten schildern, entsteht eine Geschichte voller Geheimnisse und Schrecken, fürchterlichem Grauen und entsetzlichen Konsequenzen. Das ist *Delta Green*.

