

DELTA GREEN

// Black Sites //

Acht Szenarien über Lovecraft'schen Horror und Verschwörungen

ARC DREAM PUBLISHING UND ULISSES SPIELE PRÄSENTIEREN
DELTA GREEN: BLACK SITES VON DENNIS DETWILLER,
SHANE IVEY, ADAM SCOTT GLANCY & CALEB STOKES

ENTWICKLER & REDAKTEURE DENNIS DETWILLER & SHANE IVEY ART DIRECTOR & ILLUSTRATOR DENNIS DETWILLER
KARTOGRAF KEVIN HAM GRAFIKDESIGNER SIMEON COGSWELL LEKTORIN LISA PADOL INDEX JESS NEVINS BERATUNG
& UNTERSTÜTZUNG GUS DIAZ, GREGORY J. CLARK, M. JASON MAMBRY, PAUL SMITH & JONATHAN TURNER
DELTA GREEN WURDE ERSCHAFFEN VON DENNIS DETWILLER, ADAM SCOTT GLANCY & JOHN SCOTT TYNES

DEUTSCHE VERSION

KAJUS BERGHOF, JESSICA DILLMANN, VINCENT MODLER UND CHRISTOPHER WEULE

ULISSES SPIELE

ZOE ADAMIETZ, PHILIPP BAAS, MIRKO BADER, MYRIEL BALZER, KAJUS BERGHOF, STEFFEN BRAND, BILL BRIDGES, LEAMON CRAFTON,
CARLOS DIAZ, JESSICA DILLMANN, CORA ELSÄSSER, FRAUKE FORSTER, DANIEL FRIEDRICH, INGO GRAUEL, CHRISTOF GROBELSKI,
KAI GROSSKORDT, NIKOLAI HOCH, DAVID HOFMANN, JAN HULVERSCHEIDT, PHILIPP JERULANK, MATTHIAS KALUPNER,
JOHANNES KAUB, NELE KLUMPE, CHRISTIAN LONSING, MATTHIAS LÜCK, THOMAS MICHALSKI, CAROLINA MÖBIS, JANINE MODLER,
VINCENT MODLER, CARSTEN MOOS, FELIX PIETSCH, MARKUS PLÖTZ, BRIAN REEVES, ANNIKA RICHTER, NADINE SCHÄKEL,
MAIK SCHMIDT, ULRICH-ALEXANDER SCHMIDT, LEON SCHUSTER, ALEX SPOHR, VIKTORIA UMBACH, HANNAH VAN DEN HÖÖVEL,
JAN WAGNER, NOAH WEISGERBER, ANTON WESTE, CHRISTOPHER WEULE

Delta Green: Black Sites wird von Arc Dream Publishing in Kooperation mit der Delta Green Partnership veröffentlicht. Delta Green ist geistiges Eigentum (™ und ©) von The Delta Green Partnership, die dessen Verwendung in diesem 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 von Dennis Detwiller, © 2025. Karten von Kevin Ham, © 2025. „Die letzte Gleichung“, „Süßes Unheil“, „Ex Oblivione“ und „Das Kind“ von Dennis Detwiller, © 2025. „PX-Pokernacht“ von Dennis Detwiller und Adam Scott Glancy, © 2025. „Einleitung“, „Kali Ghati“ und „Hourglass“ von Shane Ivey, © 2025. „Liebhaber im Eis“ von Caleb Stokes, © 2025. Alle Rechte sind weltweit den Rechteinhabern vorbehalten. Die Vervielfältigung von Karten, Illustrationen, Handouts und Charakterbögen ist nur für den persönlichen Gebrauch gestattet. Mehr zu Delta Green findest du unter delta-green.com und ulisses-spiele.de.

„And through the range finder over the hill/I saw the frontline boys popping their pills/Sick of the mess they find/On their desert stage/And the bravery of being out of range”

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

// Einleitung //

Geheimnisse liegen auf der Lauer. Sie nähren sich und wachsen. Sie verderben. Die Last, sie zu behüten, verändert ihre Bewahrer und lässt sie befremdlich und seltsam werden.

Jedes Geheimnis stellt eine Versuchung dar, von der Macht des Wissens zu profitieren. Manchmal drängt einen das eigene Gewissen dazu, die Wahrheit preiszugeben. Dieses Risiko verlangt nur noch nach größerer Geheimhaltung. Vertrauen schwindet. Geheimnisse breiten sich aus wie Krebsgeschwüre an versteckten Orten.

Auch Agenten von Delta Green bewahren Geheimnisse – zu gefährlich, zu schmerzhaft, um sie jemals zu enthüllen. Sie versuchen an ihren Leben und ihren Familien festzuhalten, so lange sie können. Doch das Einzige, was ihnen ihr Festklammern einbringt, ist ein wenig Zeit, in der die Gifte, die sie behüten, in das Leben und den Alltag sickern – dabei wollten sie beides verzweifelt davor bewahren. Bald schon ist verloren, was sie beschützen wollten. Alles. Bis auf die Geheimnisse selbst.

Jedes Szenario dieses Bandes führt die Agenten an Orte, an denen sich Geheimnisse und der Tod ausbreiten, als hätten sie ein Eigenleben entwickelt. Diese Szenarios beginnen mit einem Ereignis, das eine ausgedehnte Delta-Green-Kampagne eröffnen könnte. Eine Kampagne, welche das metastatische Wachstum von Delta Green selbst mitverfolgt.

„PX-Pokernacht“ blickt Jahrzehnte in der Zeit zurück – auf die Machenschaften einer Geheimorganisation im Herzen der US-Regierung. Ein Netzwerk mit dem Namen MAJESTIC, das bereitwillig Menschenleben gegen Macht und Reichtum eintauscht. Ein Abend brutalsten Wahnsinns endet in einer Begegnung mit einem Schrecken, der bereits äonenalt war, bevor die Menschheit ihren flüchtigen Aufstieg auch nur begonnen hatte.

Die Überlebenden könnten vom Delta Green zur Zeit der Jahrtausendwende rekrutiert werden. Eine kleine Gruppe von Verschwörern, kaum mehr als Kriminelle in den Anzügen von Bundesagenten. Suche auch außerhalb von *Black Sites* nach weiteren Einsätzen – in den ältesten Delta-Green-Büchern und der Zeitleiste aus dem *Handbuch der Einsatzleitung*. In den Jahren 1998 und 1999 könnten neue Rekruten aus „PX-Pokernacht“ in „Puppet Shows and Shadow Plays“ aus dem originalen *Delta Green* eintauchen – nicht als Fremde, sondern als neue Agenten. In „Convergence“ und „A New Age“ könnten sie die Schrecken konfrontieren, von denen sie in „PX-Pokernacht“ nur einen Schimmer errahnen konnten, den sie wahrscheinlich auch lieber vergessen hätten.

Bist du eine ehrgeizige Einsatzleitung? Dann lasse Überlebende „Dead Letter“ aus *Countdown* als Vorstellung der Karotechia im Jahre 2000 erleben. Spielt eure eigene Version der Verfolgung der Karotechia auf der ganzen Welt aus. Deine Agenten könnten auf GRU SV-8 treffen. Vielleicht

erfahren sie, dass Delta Green mit MAJESTIC gemeinsame Sache macht. Sie könnten vor Ort sein, wenn all diese feindlichen Kräfte sich zusammentun, um im Jahre 2001 einen Angriff auf das südamerikanische Hauptquartier der Karotechia zu starten.

Als Nächstes könnten sie feststellen, dass die Partnerschaft mit MAJESTIC nur zu weiteren Schwachstellen bei Delta Green führte. Ihre Kontakte in anderen Zellen tauchen unter, sterben oder werden verhaftet. Der MAJESTIC-Krieg geht in die heiße Phase über. Und brennt dann aus, mit gleichgültigem Schweigen vonseiten der Aliens, die MAJESTIC so sehr fürchtet und gleichzeitig anbetet.

Und wie vergehen daraufhin die Jahre? Ihr könntet Szenarien spielen, in denen Delta Green in zwei Teile gespalten wird: das Programm und die Outlaws. Beide Gruppierungen sehen die andere als verbrecherische Hochstapler an. Oder vielleicht treffen wir die Agenten nach zehn Jahren in „Kali Ghati“ wieder, als die US-Besatzung Afghanistans sich ihrem Ende nähert. Ihr könntet die Einsätze aus Kontrollgruppe spielen, manche vielleicht als Erinnerungen: „BLACKSAT“ im Jahre 2010, „Nächtliche Visionen“ kurz vor „Kali Ghati“, „Die Krankheit“ im Jahre 2012 und dann „Wormwood Arena“ mit den versammelten Überlebenden im Jahre 2013.

Die restlichen Szenarios in *Black Sites* könnten folgen oder eingestreut werden. „Die letzte Gleichung“, „Liebhaber im Eis“, „Süßes Unheil“, „Hourglass“, „Ex Oblivione“. Ein Stich in das verderbte Herz der Realität nach dem nächsten. „Das Kind“ könnte jederzeit auf dieser Reise auftauchen.

Jahre sind vergangen. Sind überhaupt noch Überlebende der „PX-Pokernacht“ am Leben? Bei Verstand? Vertrauen sie Delta Green überhaupt noch? Vielleicht sind sie einer nach dem anderen gefallen, ersetzt durch neue Gesichter voll grimmiger Entschlossenheit. Vielleicht sind selbst ihre Erinnerungen verloren gegangen. Giftige Geheimnisse, behütet allein durch die Verdammten.

Delta Green kämpft weiter. Einen nach dem anderen verfüttern sich die Agenten an die Dunkelheit. Die Gruppierung bewahrt ihre Geheimnisse sorgfältig in dem Glauben, die Menschheit vor einer unerträglichen Wahrheit zu beschützen. Delta Green kämpft weiter. Angetrieben von einer glorreichen Hoffnung, von einem Traum, den selbst die Anführer sich nicht trauen auszusprechen: dass es die Menschheit überhaupt interessieren würde.

Wir wagen es nicht, diesen Traum auf die Probe zu stellen. Aber Agent um Agent, Tod um Tod, Geheimnis um Geheimnis ... Delta Green kämpft weiter.

Shane Ivey
September 2020
Scientia mors est

// Inhalt //

Einleitung.....	2
PX-Pokernacht	6
<i>Platte AFB, Nebraska</i>	
Kali Ghati	38
<i>Provinz Paktika, Afghanistan</i>	
Die letzte Gleichung	70
<i>Alliance, New Jersey</i>	
Liebhaber im Eis	94
<i>Lafontaine, Missouri</i>	
Süßes Unheil.....	126
<i>Tampa, Florida</i>	
Hourglass.....	138
<i>Hourglass, Oregon</i>	
Ex Oblivione.....	170
<i>Yuma, Arizona</i>	
Das Kind	202
<i>Unbestimmter Ort</i>	
Index.....	206

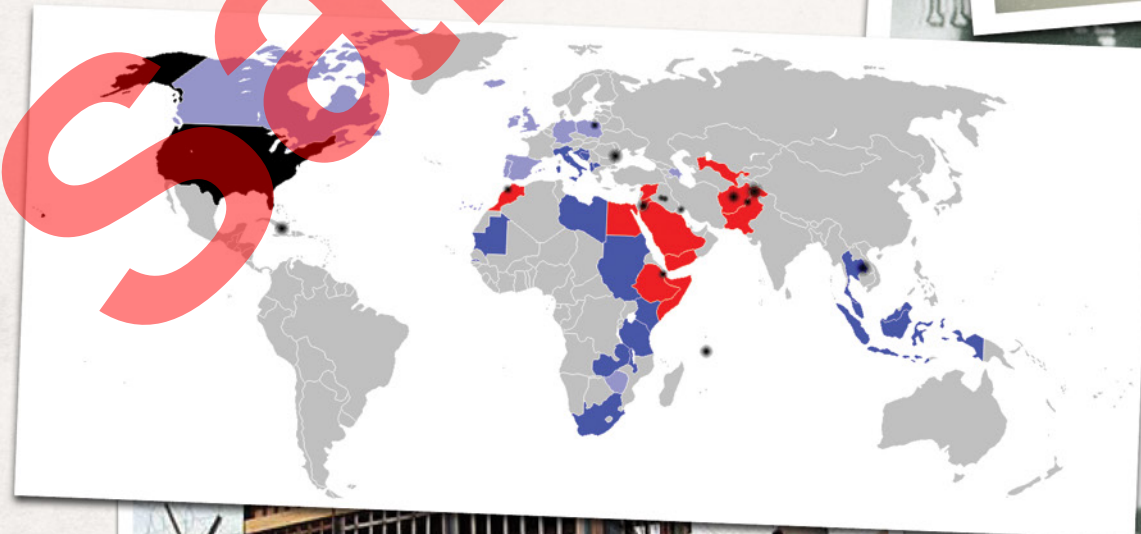
He always was an awful spy. A gr

So I sit here with the TV on an
smiling face. L.J. with a giant
weeping.

If they could do this, what co
are they doing right now? Wh

Now J.J. is on the screen, talk
brie
he e

The Army has
recovered, the dea
language of knives
dissection.



// PX-Pokernacht //

„Platte AFB, Platte County, Nebraska, zwölf Mitarbeiter. Siehe beigefügte Dossiers. Personal, das nicht zu MOON DUST gehört, entbehrlich. Eventuelle Opfer sind für Autopsien und Gewebeproben aufzubewahren.“



// PX-Pokernacht //

Von Dennis Detwiler und A. Scott Glancy mit Überarbeitungen von Shane Ivey

Einleitung

Es ist der 22. August 1998, und Delta Green ist untergetaucht. Da ihr mittlerweile selbst der Anschein von Legitimität fehlt, ist die Gruppierung ständig auf der Suche nach „Freunden“. Freunde helfen bei der Durchführung von Missionen. Freunde sind häufig nicht-staatliche Gesetzeshüter, Akademiker, Kriminelle, technische Experten – einfach jeder, der im Kampf gegen das Unnatürliche von Nutzen sein kann. Die meisten von ihnen haben eine Begegnung mit dem Unnatürlichen überlebt und können davon berichten. Freunde erhalten die gefährlichsten Aufträge, die Delta Green zu vergeben hat.

„PX-Pokernacht“ wurde konzipiert, um neue Charaktere in die Welt von Delta Green einzuführen. Lass die Spieler neue Charaktere erstellen, die Teil der Air Force sind, oder lass sie aus den sechs vorgefertigten Charakterbögen am Ende des Szenarios wählen: Cantu, Geiger, Herrera, Sims, Utecht oder Young. Die Spieler sollten sich mit ihren Charakteren vertraut machen und deren Bindungen sowie ein oder zwei Motivationen festlegen.

Die Charaktere – ob selbst erstellt oder vorgefertigt – sind Außenseiter in der Air Force. Sie haben eine lange Liste von Disziplinarverfahren vorzuweisen und möglicherweise sogar schon kurze Aufenthalte im Militärgefängnis hinter

sich. Aufgrund ihrer anhaltenden Neigung, alles zu vermaseln, wurden sie in der Platte Air Force Base stationiert.

Überlebende könnten bei Delta Green aufgenommen werden (siehe **REKRUTIERUNG** auf Seite 23). Nutze dies als Auftakt für eine langfristige Kampagne. Jeder von ihnen darf acht zusätzliche Fertigkeiten mit +20 % hinzufügen, um den Wandel ihrer Laufbahn widerzuspiegeln. Schick sie durch „Convergence“, „Puppet Shows and Shadow Plays“, „A New Age“ und „Dead Letter“ aus *Delta Green* und *Countdown*. Lass sie im Jahr 2001 entscheiden, ob sie sich dem Programm oder den Outlaws anschließen. Spiele deine Version der Jagd und Zerschlagung der Karotechia aus. Ihr Leben als Agenten könnte sie bis in die Gegenwart führen. Falls sie so lange überleben.

Die Basis

Hubschrauber, Schulungsmaschinen und sogar einige Jets finden ihren Weg zur Platte Air Force Base, bevor sie an ausländische Regierungen verkauft oder zu den riesigen Abstellflächen der Davis-Monthan AFB in Arizona geschickt werden.

Platte wurde ursprünglich als Armeestützpunkt errichtet, bevor die Air Force ein eigenständiger Teil der Streitkräfte wurde. Der Stützpunkt besteht aus einem Dutzend

>> Personal in der Platte AFB

Name	Alter	Rang	Beruf	Ruf
Jones, Louis	41	Major (Maj)	Kommandeur	Diszipliniert gern und viel
Anderson, Michael	25	First Lieutenant (1st Lt)	Stellvertreter	Hitzkopf
Bach, Roberto	37	Master Sergeant (MSgt)	Einsatzleiter	Erlaubt keinen Unsinn
Long, Byron	33	Technical Sergeant (TSgt)	Brandschutz	Zuverlässig
Utecht, Joshua	25	Senior Airman (SrA)	Brandschutz	Leicht reizbar
Geiger, Alicia	23	Senior Airman (SrA)	Verwaltung	Arrogant
Young, Jerry	23	Senior Airman (SrA)	Bei den Security Forces	Zieht Probleme förmlich an
Lacroix, Theodore	21	Senior Airman (SrA)	Wartung taktischer Flugzeuge	Frauenheld
Sims, Sheri	23	Airman First Class (A1C)	Flugsicherung	Auf dem Boden geblieben
Cantu, Robert	24	Airman First Class (A1C)	Fahrzeugwartung	Zwielichtiger Typ
Seeber, Brian	19	Airman (Amn)	Gelände und Baumaschinen	Glaubt alles
Herrera, Carlos	19	Airman Basic (AB)	Treibstoff und Betankung	Unstet