

HANDREICHUNG FÜR AGENTEN

Delta Green: Das Rollenspiel // AGENTEN

Attribute

Ein Delta-Green-Agent wird durch einen zweiseitigen Charakterbogen abgebildet (Download: www.delta-green.com). Die ersten Zeilen sind selbsterklärend: Name, Beruf, Alter usw. Lasse „Codename“ frei, außer der Spielleiter sagt etwas anderes.

Attribute definieren im Groben, worin dein Agent gut oder schlecht ist. Die meisten Erwachsenen haben Werte von 9 bis 12 in jedem Attribut.

Bei jedem Attribut gibt es außerdem ein Feld für einen „x5“-Wert. Multipliziere den Attributswert mit fünf und trage das Ergebnis hier ein. Wofür man diesen Wert braucht, wird später erklärt.

Zuletzt gibt es bei jedem Attribut ein Feld für eine Angabe für „Besondere Merkmale“. Trage hier ein aussagekräftiges Adjektiv für jedes Attribut ein, das einen Wert kleiner als 9 oder größer als 12 besitzt. Wenn dein Agent INT 15 besitzt, könntest du beispielsweise „scharfsinnig“ als besonderes Merkmal eintragen.

Abgeleitete Werte

Abgeleitete Werte ändern sich manchmal während des Spiels. Die „Trefferpunkte“ (TP) geben die körperliche Gesundheit deines Agenten an. Die „Willenskraftpunkte“ (WP) stehen für das Durchhaltevermögen und die Tatkraft deines Agenten. Die „geistige Stabilität“ (STA) ist ein Maß für seine Verbindung zur Realität, wie sie die meisten Menschen wahrnehmen. Die „Belastungsgrenze“ gibt den genauen STA-Wert an, bei dessen Erreichen der Agent eine psychische Störung erhält.

Unter „Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen“ gibt es jeweils drei Kästchen für Gewalt und Hilflosigkeit. Wenn dein Agent STA durch Gewalt oder Hilflosigkeit verliert, ohne dabei wahnsinnig zu werden, darfst du hier ein passendes Kästchen ankreuzen. Solltest du danach durch diesen Typ von Trauma wahnsinnig werden, entferne alle zugehörigen Kreuze wieder. Wenn du alle drei Kästchen eines Typs angekreuzt hast, bist du gegen diese Art von Trauma abgehärtet. Du kannst dann entsprechende Traumata besser verkraften als andere Charaktere. Entferne dann alle drei Kreuze und kreise „abgehärtet“ ein.

Bindungen

Bindungen stehen für die wichtigsten zwischenmenschlichen Beziehungen im Leben deines Agenten. Normalerweise handelt es sich dabei um die Beziehung zu einer bestimmten Person (Ehepartner; Sohn oder Tochter; bester Freund), aber es kann auch die Beziehung zu einer Personengruppe sein, die eng genug miteinander verbunden ist, dass die Beziehung zu einer der Personen die Beziehung zu den anderen beeinflusst (Militäreinheit aus dem Krieg; Selbsthilfegruppe).

Jede Bindung beginnt mit einem Wert, der dem Charisma-Wert deines Agenten entspricht. Wenn der Wert sinkt, verschlechtert sich die Beziehung.

Besonders einnehmende Berufe gestatten weniger Bindungen.

Motivationen

Dein Agent beginnt mit fünf Motivationen: Weltvorstellungen, Ziele, Leidenschaften oder Stressbewältigungsstrategien. Ihnen wird kein Wert zugeordnet und sie sind nicht so wirksam wie Bindungen. Motivationen sind jeweils ein Ausdruck der geistigen Gesundheit. Bringe sie ins Spiel, um zu zeigen, was deinen Agent bewegt, was ihn antreibt und was ihn stützt. Streiche jeweils eine Motivation, wenn, wenn die STA deines Agenten eine Belastungsgrenze erreicht.

Fertigkeiten

Jede Fertigkeit steht für spezialisiertes Training oder Fachwissen in einem Bereich. Man benötigt Monate, Jahre oder Jahrzehnte, um eine Fertigkeit zu meistern. Jede Fertigkeit besitzt einen Prozentwert von 0% bis 99%. Das ist deine Chance diese Fertigkeit auch in einer furchtbaren Krisensituation zuverlässig anwenden zu können.

Jede Fertigkeit besitzt eine Grundchance. Diese wird in Klammern bei jeder Fertigkeit angegeben, wie beispielsweise „Athletik (30%)“. Jeder Agent beginnt mit diesem Wert. Ein höherer Wert bedeutet zusätzliches Training und mehr Erfahrung. Mit 40% oder mehr über der Grundchance bist du bereits ein Profi.

Waffen

„Fert. %“ ist der Fertigkeitswert deines Agenten im Umgang mit dieser Waffe. Übertrage ihn von der Vorderseite des Bogens: Nahkampfwaffen, Schusswaffen, Schwere Waffen, Waffenloser Kampf oder was auch immer passt.

Die anderen Einträge entnimmst du dem Agentenhandbuch. Die „Basisreichweite“ gibt an, bis zu welcher Distanz man die Waffe ohne Abzüge einsetzen kann. „Schaden“ gibt an, wie viele Trefferpunkte ein getroffener Gegner verliert. „Panzerbrechend“ gibt an, wie viele Punkte gegnerischer Panzerung bei der Schadensbestimmung ignoriert werden.

Notiere dir unter „Panzerung und Ausrüstung“ die wichtigen Ausrüstungsgegenstände deines Agenten. Das Tragen von Körperpanzerung erlaubt dir, ihren Panzerungswert von gegnerischen Schadenswürfen abzuziehen.

Spezialtraining

Mit manchen Tätigkeiten sind nicht alle Agenten vertraut, aber sie benötigen nicht die gleiche Einarbeitungszeit wie eine Fertigkeit. Ein Agent könnte wissen, wie man mit Dietrichen ein Schloss knackt, auch wenn er nicht die Fertigkeit Handwerk (Schließtechnik) besitzt.

Jedes Spezialtraining basiert auf einem Attribut oder einer Fertigkeit: GES für „Schlösser knacken“, Schwimmen für „Gerätetauchen“, Athletik für „Handgranaten werfen“ usw.

Wenn der Spielleiter sagt, dass dein Agent ein entsprechendes Training besitzt, darfst du es auf der Rückseite deines Charakterbogens eintragen.

Zwischenszenen

Notiere dir auf der Rückseite deines Charakterbogens, wenn Ereignisse eintreten, die die Karriere oder das Privatleben deines Agenten beeinflussen. Wenn dein Agent beispielsweise eine neue psychische Störung erhält, wird sie sich vielleicht nicht gleich zeigen. Mache dir dafür hier eine Notiz und kümmere dich in der nächsten Zwischenszene darum.

HANDREICHUNG FÜR AGENTEN

Delta Green: Das Rollenspiel // ERSCHAFFUNG EINES AGENTEN

1. Attribute

Wähle eine der folgenden Kombinationen von Attributswerten und verteile sie auf die sechs Attribute. Danach darfst du, falls nötig, noch Punkte umverteilen.

ATTRIBUT 1	ATTRIBUT 2	ATTRIBUT 3	ATTRIBUT 4	ATTRIBUT 5	ATTRIBUT 6
13	13	12	12	11	11
15	14	12	11	10	10
17	14	13	10	10	8

2. Abgeleitete Werte

- » **TREFFERPUNKTE (TP):** Mittelwert aus STR und KON.
- » **WILLENSKRAFTPUNKTE (WP):** ENT.
- » **GEISTIGE STABILITÄT (STA):** ENT x 5.
- » **BELASTUNGSGRENZE:** STA minus ENT

3. Beruf / Fertigkeiten

- » Wähle einen Beruf aus dem Agentenhandbuch, der zu deinem Charakterkonzept und den gewählten Attributen passt.
- » Trage die Startwerte der Berufsfertigkeiten ein. Alle anderen Fertigkeiten beginnen mit der Grundchance.
- » Notiere die Anzahl der Bindungen.
- » Wähle acht Fertigkeiten (außer Unnatürliches Wissen). Addiere +20% auf den Fertigkeitwert. Du kannst eine Fertigkeit mehrfach erhöhen, aber nicht über 80%.

4. Bindungen

Bindungen beginnen mit einem Wert in Höhe des Charismas deines Agenten. Einige Beispiele findest du unten.

Beispiele für Bindungen

1. Ehepartner oder Ex-Ehepartner
2. Sohn oder Tochter
3. Vater, Mutter, Großvater oder Großmutter
4. Bester Freund oder beste Freundin
5. Langjähriger Arbeitskollege oder Partner
6. Psychotherapeut
7. Ehepartner und Kinder
8. Eltern
9. Geschwister
10. Kollege in einem einnehmenden, schwierigen Beruf.
11. Kirche oder Selbsthilfegruppe
12. Mitüberlebender eines traumatischen Ereignisses

5. Abrundende Details

Mache dir einige Notizen zum Hintergrund des Charakters. Notiere dir eine Sache, die andere an deinem Agenten mögen und eine Sache, die andere an deinem Agenten nicht mögen.

Welche Erfahrung hat deinen Agenten zu Delta Green gebracht?

Wenn dein Charakter bereits ein Agent von Delta Green ist, dann wähle eines der folgenden Erfahrungspakete und wende alle aufgeführten Modifikationen an.

EXTREME GEWALT

- » +10% Okkultismus.
- » -5 STA.
- » -3 CHA.
- » Die Senkung des CHA führt dazu, dass auch die Werte aller Bindungen um 3 Punkte gesenkt werden.
- » Du bist gegenüber Gewalt abgehärtet.

GEFANGENSCHAFT

- » +10% Okkultismus.
- » -5 STA.
- » -3 ENT (beeinflusst die Stabilitätspunkte nicht).
- » Du bist gegenüber Hilflosigkeit abgehärtet.

VERLUSTREICHE ERFAHRUNGEN

- » +10% Okkultismus.
- » +10% auf vier Fertigkeiten (außer Unnatürliches Wissen). Dies kann eine Fertigkeit auf über 80% steigern.
- » -5 STA
- » Streiche eine Bindung.

WAS NIE EIN MENSCH ERFAHREN SOLLTE

- » +10% Unnatürliches Wissen.
- » +10% Okkultismus.
- » Senke die STA um die ENT.
- » Bestimme die Belastungsgrenze neu.
- » Erhalte eine passende psychische Störung durch das Widernatürliche.

Bedeutung der Fertigkeitwerte

- 1%-19% Laie (bei einer Grundchance von 0%)
- 20-29% Amateur
- 30-39% Grundausbildung / Nebenfachstudium
- 40-59% Jahrelange Erfahrung / Hauptfachstudium
- 60-79% Jahrzehntelange Erfahrung / Dokortitel
- 80-99% Ein Leben lang perfektioniert

HANDREICHUNG FÜR AGENTEN

Delta Green: Das Rollenspiel // PROBEN UND KAMPF

PROBEN

- » **WÜRFLE**, wenn eine Situation Zufälligkeit fordert oder die Dinge außer Kontrolle zu geraten drohen; im Kampf; wenn unvorsehbares NSC-Verhalten eine Rolle spielt. Würfle mit W100 den Fertigkeitswert oder weniger, um erfolgreich zu sein.
- » **WÜRFLE NICHT**, wenn eine Handlung ruhig und kontrolliert erfolgt. Je höher der Fertigkeitswert ist, desto mehr erreicht oder erfährt der Agent.
- » **ATTRIBUTSPROBEN**: Wenn eine Handlung kein spezielles Training erfordert oder es sich um Allgemeinwissen handelt, kann der Spielleiter auch eine Probe auf ein Attribut fordern. Dann verwendest du den „x5“-Wert des geforderten Attributs statt eines Fertigkeitswerts.

Modifikatoren

Außerhalb eines Kampfes kommen Boni und Abzüge nur selten vor. Gibt es einen Bonus oder Abzug ist es normalerweise $\pm 20\%$ (die Chancen stehen besonders gut oder schlecht), selten auch $\pm 40\%$ (eigentlich brauchst du nicht zu würfeln).

Kritische Ergebnisse

- » **KRITISCHER ERFOLG**: 01 oder Erfolg mit identischen Ziffern (11, 22, 33...). Ein kritischer Erfolg bewirkt einen wesentlich größeren Effekt als ein normaler Erfolg.
- » **PATZER**: 100 oder Misserfolg mit identischen Ziffern (99, 88, 77...). Ein Patzer ist wesentlich schlimmer als ein normaler Misserfolg.

Vergleichende Proben

Wenn ein Charakter einen anderen bei einer Handlung aktiv behindert, würfeln beide und die Ergebnisse werden verglichen. Ein kritischer Erfolg schlägt einen Erfolg, ansonsten gewinnt der höchste erfolgreiche Wurf. Wenn nicht gewürfelt werden muss, gewinnt automatisch der höhere Fertigkeitswert.

Jede Runde steht für ein paar Sekunden Kampfgeschehen. Alle Kampfteilnehmer handeln in der absteigenden Reihenfolge ihrer GES. Du hast eine Aktion pro Runde.

- » **ANGRIFF**: Schaden verursachen.
- » **AUSWEICHEN**: Würfle eine vergleichende Probe auf Ausweichen gegen einen Nahkampfangriff (auch Entwaffnen oder Festnageln). Du kannst dies auch tun, bevor du an der Reihe bist. Die Probe schützt dich gegen mehr als einen Angriff.
- » **BEFREIEN**: Würfle auf STRx5 oder GESx5 oder Waffenloser Kampf, um dich zu befreien, wenn du festgesetzt wurdest. Der Gegner erhält eine kostenlose konkurrierende Probe auf STRx5 oder Waffenloser Kampf.
- » **BEWEGEN**: Joggen 10 m, rennen 20 m oder sprinten 30 m. Du kannst dich als Teil einer anderen Aktion bis zu 3 m kostenlos bewegen.
- » **ENTWAFFNEN**: Würfle auf Waffenloser Kampf. Der Gegner erhält eine kostenlose konkurrierende Probe auf Nahkampfwaffen.
- » **FESTNAGELN**: Würfle auf Waffenloser Kampf. Eventuell kann der Gegner einen Verteidigungswurf nutzen. Angriffe im Nahkampf erhalten einen Bonus von +20% gegen festgesetzte Gegner.
- » **SPEZIALANGRIFF**: Ignoriert Deckung oder Panzerung und führt zu einem Abzug von -20%, oder auch -40% für extrem schwierige Angriffe.
- » **WARTEN**: Handle erst später.
- » **ZIELEN**: Bonus von +20% auf den nächsten Angriffswurf.
- » **ZURÜCKSCHLAGEN**: Würfle eine vergleichende Probe auf Nahkampfwaffen oder Waffenloser Kampf gegen einen Nahkampfangriff, um einen Gegenangriff zu versuchen. Du kannst du Gegner dabei auch entwaffnen, festnageln oder einen Spezialangriff gegen ihn durchführen. Du kannst dies auch tun, bevor du an der Reihe bist. Die Probe schützt dich gegen mehr als einen Angriff, kann aber nur einmal Schaden verursachen (entwaffnen oder festnageln).
- » **ALLES ANDERE**: Frag den Spielleiter.

Kampf

Schaden

Mit 1 oder 2 TP ist dein Agent schwer verletzt und kampfunfähig. Mit 0 TP stirbt er. TP sinken nie unter 0.

- » **WAFFENLOS**: 1W4-1
- » **TASER**: Betäubung (KONx5 um zu handeln), danach -20% für 1W20 Runden.
- » **KNÜPPEL/MESSER**: 1W4 oder 1W6
- » **PISTOLE**: 1W8, 1W10 oder 1W12
- » **GEWEHR**: 1W12 oder 1W12+2
- » **SCHROTFLINTE**: 2W10 bis 10 m, 2W6 bis 20 m oder 1W6 über 20 m.

Tödlicher Schaden

Bei schweren Waffen wie Granaten oder Maschinengewehren wird eine Probe auf den Tödlichkeitswert der Waffe abgelegt, statt normal den Schaden auszuwürfeln.

- » **ERFOLG**: Ziel fällt auf 0 TP.
- » **MISSERFOLG**: Die Prozentwürfel werden wie 2W10 behandelt, um normalen Schaden zu bestimmen.

Wenn die Waffe einen tödlichen Wirkungsbereich besitzt, bestimme vor der Angriffsprobe das Zentrum des Effekts.

- » **ERFOLG**: Lege für jedes Ziel innerhalb des Radius einen Tödlichkeitswurf ab, wenn der Spielleiter nichts anderes sagt. Jedes Ziel, das überlebt, gilt als niedergehalten.
- » **MISSERFOLG**: Jedes Ziel im Radius gilt als niedergehalten.
- » **NIEDERGEHALTEN**: Nutze deine nächste Aktion, um in Deckung zu gehen oder dich auf den Boden zu werfen, sonst verlierst du 1 STA.

Panzerung

- » **Körperpanzerung**: TP-Schaden wird reduziert, außer durch Spezialangriffe auf ungeschützte Stellen oder durch erfolgreiche Tödlichkeitswürfe.
- » **Deckung**: Tödlichkeitswürfe scheitern automatisch; TP-Schaden wird reduziert, außer durch Spezialangriffe auf ungeschützte Stellen.

HANDREICHUNG FÜR AGENTEN

Delta Green: Das Rollenspiel // GEISTIGE STABILITÄT

Stabilitätsverlust

Es gibt drei Gründe für Stabilitätsverluste: Gewalt, Hilflosigkeit und das Widernatürliche. Würfle auf STA. **Erfolg:** Verliere den zuerst genannten Betrag (das Minimum bei einem kritischen Erfolg). **Misserfolg:** Verliere den zuletzt genannten Betrag (das Maximum bei einem Patzer).

GEWALT ERLEIDEN	VERLUST
Schüsse aus dem Hinterhalt	0/1
Überraschender Leichenfund	0/1
... einer geliebten Person	0/1W4
Stichverletzung, Strangulation oder Schussverletzung erleiden	0/1W4
In Flammen aufgehen	0/1W6
Auf 2 TP oder weniger fallen	0/1W6
Gefoltert werden	0/1W10

GEWALT VERURSACHEN	VERLUST
Unschuldige Person schwer verletzen	0/1W4
Die Leiche eines Teamkameraden in einen Verbrennungsofen stopfen*	0/1W4
Aus Selbstverteidigung töten*	0/1W4
Kaltblütiges Töten eines Mörders*	0/1W6
Jemanden foltern	0/1W8
Versehentliches Töten einer unschuldigen Person*	0/1W8
Kaltblütiges Töten einer unschuldigen Person, auch wenn es einen guten Grund dafür gibt.*	1/1W10

* **Misserfolg:** Addiere +1 pro zusätzlichem Opfer bis zum Maximalwert des Würfels.

HILFLOSIGKEIT	VERLUST
Den Job verlieren	0/1
Bindungsperson in Gefahr bringen	0/1
Wert einer Bindung sinkt auf 0	0/1W4
Zu Haftstrafe verurteilt werden	0/1W4
Blind oder bewegungsunfähig aufwachen	0/1W4
Die Leiche eines Freundes finden	0/1W4
In eine Grube voll Leichen fallen	0/1W4
Eine Bindungsperson erleidet dauerhaften Schaden oder Wahnsinn	1/1W4
Sehen oder hören wie ein Freund grausam stirbt	0/1W6
Tod einer Bindungsperson	1/1W6
Sehen oder hören wie ein Bindungsperson grausam stirbt	1/1W8

Wahnsinn

Stabilitätsverluste führen zu Wahnsinn. Ein kurzer, harter Schock kann zu einem kurzzeitigem Kontrollverlust führen. Angestaute Traumata führen zu andauernden psychischen Störungen.

Kontrollverlust

Wenn dein Agent mindestens 5 Stabilitätspunkte auf einmal verliert, erleidet er einen kurzzeitigen Kontrollverlust. Das ist ein kompletter Zusammenbruch, bei dem das Unterbewusstsein des Agenten die Kontrolle übernimmt. Der Agent kämpft, flieht oder resigniert solange, bis der Spielleiter sagt, dass der Agent sich wieder beruhigt.

Psychische Störung

Wenn die STA deines Agenten die Belastungsgrenze erreicht, passieren zwei Dinge: (1) Der Agent erhält eine psychische Störung, die zur Ursache passt. (2) Danach wird die Belastungsgrenze neu bestimmt, indem man die ENT des Agenten von seiner aktuellen STA abzieht. Details findest du im Agentenhandbuch.

- » **DURCH GEWALT:** Posttraumatische Belastungsstörung, Depression, Abhängigkeit, Schlafstörung
- » **DURCH HILFLOSIGKEIT:** Depression, Zwangsstörung, Angststörung, Abhängigkeit.
- » **DURCH DAS WIDERNATÜRLICHE:** Depersonalisation, Depression, Schlafstörung, Amnesie

Endgültiger Wahnsinn

Wenn die STA deines Agenten auf 0 fällt, wird er endgültig wahnsinnig und zu einem Nichtspielercharakter.

Widerstehen

Ein Agent kann Stabilitätsverlusten durch Abhärtung und die Stärke seiner Bindungen widerstehen.

Abhärtung

Wenn du dreimal in Folge durch Gewalt oder Hilflosigkeit Stabilitätspunkte verlierst, ohne dadurch wahnsinnig zu werden, wirst du dagegen abgehärtet. In diesem Fall bestehst du entsprechende Stabilitätsproben automatisch. Allerdings kann sich kein Agent an das kosmische Grauen gewöhnen.

- » **GEWALT:** Verliere 1W6 CHA und senke alle Bindungen um diesen Wert.
- » **HILFLOSIGKEIT:** Verliere 1W6 ENT (verändert nicht die STA).

Projektion

Wenn dein Agent STA verliert, kannst du 1W4 WP ausgeben, um den Stabilitätsverlust um das Würfelergebnis zu senken. Senke danach den Wert einer Bindung um denselben Betrag. Spiele in der nächsten Alltagssequenz aus, wie das erlittene Trauma die Bindung belastet.

Zusammenreißen

Wenn dein Agent einen Kontrollverlust oder einen Schub einer psychischen Störung erleidet, kannst er sich vielleicht zusammenreißen, indem er sich auf eine seiner Bindungen konzentriert.

- » Gib 1W4 WP aus.
- » Senke eine Bindung um die ausgegebenen WP. Spiele bei der nächsten Interaktion mit der Bindungsperson die entsprechende Belastung der Bindung aus.
- » Würfle eine neue STA-Probe. Bei einem Erfolg gelingt es dem Agent sich zusammenzureißen und die Symptome des Wahnsinns zu unterdrücken. Du erhältst dann die Kontrolle über den Agenten zurück.

HANDREICHUNG FÜR AGENTEN

Delta Green: Das Rollenspiel // WEITERE REGELN

Bindungen zu Delta Green

Nachdem jemand im Team deines Agenten ein katastrophales Trauma erlebt hat (geistige Umnachtung, neue Geistesstörung, 2 TP oder weniger...), muss dein Agent auf STA würfeln. Ein Erfolg hat keine Auswirkungen. Bei einem Misserfolg erhält dein Agent Bindungen zu bis zu fünf Teamkameraden.

- » Wenn der Agent noch keine Bindung zu dem Teamkameraden hat, erhält er eine neue Bindung mit einem Wert in Höhe seines halben CHA. Markiere diese Bindung mit „Delta Green“. Senke den Wert einer anderen Bindung (außer DG) um 1W4.
- » Wenn dein Agent bereits eine Bindung zu dem Teamkameraden besitzt, wird deren Wert um 1W4 erhöht (bis zu einem Wert in Höhe deines CHA). Senke den Wert einer anderen Bindung (außer DG) um 1.

Kampfregele- Ergänzungen

- » **EXPLOSION:** Angriffe mit einem tödlichen Radius von 10+ m erhalten einen Bonus von +20%.
- » **SCHUSS AUS NÄCHSTER NÄHE:** +20%
- » **SCHROT:** +20% nicht nur aus nächster Nähe, verdoppele die Panzerung.
- » **HOHLSPITZGESCHOSSE:** +1 Schaden, verdoppele die Panzerung.
- » **PANZERBRECHEND:** Ignoriere Panzerung: Messer 3, Gewehre 3 oder 5.
- » **LASERVISIER:** +20%, wenn der Agent seit seiner letzten Aktion keinen Schaden erlitten hat.
- » **ZIELFERNROHR:** Verdoppele die Basisreichweite, wenn der Agent zielt.
- » **3ER-SALVE:** Tödlichkeit 10%, ein Ziel.
- » **10ER-SALVE:** Tödlichkeit 10%, tödlicher Radius 2 m.
- » **KRITISCHER TREFFER:** Tödlichkeitswert x 2, erwürfelter TP-Schaden x 2.
- » **ERSTE HILFE:** Heilt +1W4 TP. Bei 0 TP entscheidet der Spielleiter, ob es hilft.
- » **CHIRURGIE / MEDIZIN:** Heilt +1W4 TP einmal pro Woche.
- » **AUSRUHEN:** Erfolgreicher Wurf auf KONx5 heilt +1 TP pro Tag.

Willenskraft Zwischenszenen

Agenten benötigen Willenskraftpunkte, um trotz Erschöpfung bei der Sache zu bleiben, Verhören zu widerstehen, psychische Traumata zu überstehen und um widernatürliche Rituale auszuführen.

- » **GERINGE WILLENSKRAFT:** Mit 1 oder 2 WP erleidet dein Agent einen Abzug von -20% auf alle deine Proben durch Überlastung.
- » **ERSCHÖPFTE WILLENSKRAFT:** Bei 0 WP bist du handlungsunfähig und vielleicht sogar bewusstlos. Alle Proben schlagen automatisch fehl, auch Stabilitätsproben.
- » **WILLENSKRAFT WIEDERHERSTELLEN:** Nach einer vollen Nacht Schlaf erhältst du +1W6 WP zurück.

Erschöpfung

Agenten, die zu lange arbeiten, verletzt werden oder unter extremem Stress stehen, verlieren 1W6 WP und erleiden einen Abzug von -20% auf alle Proben (auch auf STA-Proben). Weitere Überanstrengung kostet mehr WP. Eine volle Nacht Schlaf hebt den Abzug auf.

- » **AUFPUTSCHMITTEL:** Milde Aufputschmittel heben den Abzug für Erschöpfung für 1W6 Stunden oder für 2W6 Stunden bei harten Aufputschmitteln auf. Häufige Anwendung führt zu einer Abhängigkeit als nächste psychische Störung des Agenten.

Schlaflosigkeit

Jedes Mal, wenn ein Agent einen Kontrollverlust erlitten oder eine neue psychische Störung erhalten hat, muss ihm zunächst eine STA-Probe gelingen, um einschlafen zu können.

BETÄUBUNGSMITTEL: Alkohol oder Schlaftabletten gewähren einen Bonus von +20% auf die STA-Probe, um schlafen zu können. Bei einem Fehlschlag geht es deinem Agenten am nächsten Tag dreckig und er erhält -20% auf alle Proben. Häufige Anwendung führt zu einer Abhängigkeit als nächste psychische Störung des Agenten.

Eine umfassende Delta-Green-Kampagne bildet auch das Leben des Agenten zwischen den Operationen ab. Nutze diese Zwischenszenen, um darzustellen, was deinem Agenten wichtig ist und welchen Preis er für seine Beteiligung bei Delta Green bezahlt.

Wähle eine der folgenden Tätigkeiten aus, würfelle die zugehörige Probe und spiele die Zwischenszene entsprechend aus. Weitere Möglichkeiten findest du im Agentenhandbuch.

- » **VERPFLICHTUNGEN NACHKOMMEN:** Würfle STA für eine Bindung (außer DG). *Erfolg:* Bindung +1W6. *Patzer:* Bindung -1W4 und -1 STA.
- » **RÜCKZUG IN DIE NATUR:** Senke eine Bindung (außer DG) um -1. Würfle STA. *Erfolg:* +1W4 STA. *Patzer:* -1W4 STA.
- » **NEUE BINDUNGEN EINGEHEN:** Würfle CHAx5. *Erfolg:* Erhalte eine neue Bindung mit einem Wert von CHA/2; Senke eine Bindung (außer DG) um -1W4.
- » **GEHE ZUR THERAPIE UND LÜGE:** Senke eine Bindung (außer DG) um -1. Würfle auf 50%. *Erfolg:* +1W4 STA. *Patzer:* -1 STA.
- » **GEHE ZUR THERAPIE UND SAGE DIE WAHRHEIT:** Senke eine Bindung (außer DG) um -1. Würfle auf 50%, oder auf 30%, wenn der Therapeut die Begegnung mit dem Widernatürlichen für Wahnvorstellungen hält. *Erfolg:* +1W6 STA. *Patzer:* -1 STA.
- » **FORTBILDUNG:** Senke eine Bindung (außer DG) um -1. Würfle auf ein Attribut oder eine Fertigkeit. *Misserfolg:* Attribut +1 bzw. Fertigkeit +1W10.
- » **OKKULTE STUDIEN:** Frage den Spielleiter, was passiert...

Impressum

This is a work of fiction and a free german translation by Frank Dudenhausen (2016–2018) of the „Delta Green Briefing Documents“ by Dennis Detwiller, Shane Ivey and Greg Stolze.

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.