

Deponia Abenteuergenerator

Überarbeitete Fassung des Original-Abenteuergenerators von Mháire Stritter und Nicolas Mendrek
Überarbeitet von Mirko Krech

Vorwort

Dies ist ein Deponia Abenteuergenerator nach dem Original aus dem Deponia Rollenspiel von Nicolas Mendrek, Jan Müller Michaelis und Mháire Stritter.

Ich habe das ganze etwas erweitert um für mich und meine Runde noch einige Optionen mehr in dem Generator zu haben, der wunderbar mit diesem Rollenspiel funktioniert.

Ich hoffe es haben einige Runden Spaß mit dem Generator und dem schönen und verrückten Rollenspiel Deponia.

Bei Fragen und Anregungen könnt ihr mir gerne schreiben unter:

schwarztag@web.de

Wie benutze ich den Generator?

Eigentlich relativ einfach. Zu Beginn gibt es hier vier separate Anleitungen um sich durch die Tabellen zu würfeln. Das liegt daran, dass es vier verschiedene Arten von Abenteuern gibt. Man kann Reiseabenteuer, Stadtabenteuer, Überseeabenteuer und Wildnis-abenteuer spielen. Da diese von ihrer Art immer ein klein wenig unterschiedlich sind, gibt es teils gleiche und teils unterschiedliche Würfeltabellen. Ihr müsst euch nur das aussuchen was ihr machen wollt und dann die entsprechende Anleitung befolgen, oder aber ihr würfelt es direkt mit einem **W4** aus. Die jeweilige Zahl steht dann an der Beschreibung.

Innerhalb der Würfeltabellen kann es sein, das man zu einer anderen Tabelle verwiesen wird (Meist um einen weiteren NSC, Gegenstand oder eine Gruppierung auszuwürfeln). In dem Fall springt ihr einfach kurz dorthin und kehrt dann zum Ausgangspunkt zurück.

Im Anhang findet ihr dann zu den entsprechenden Arten verschiedene Notizzettel um diese auszufüllen.

Ihr braucht dazu je einen W100, W20, W12, W6 und W4. Solltet ihr diese nicht haben, kein Problem, ihr findet sicherlich zahlreiche Würfelprogramme im Internet oder auf eurem Handy.

Natürlich müsst ihr das Original Grundregelwerk von Deponia das Rollenspiel besitzen, ohne das könnt ihr das Spiel nur mit diesem Generator nicht spielen. Oft sind hinter bestimmten Namen in Klammern Zahlen angegeben. Dies sind die Seitenzahlen, wo ihr z.B. bei den Örtlichkeiten genauere Informationen im Grundregelwerk findet. Diese Informationen sind wichtig um die gewürfelten Optionen weiter zu vertiefen.

1 Das Reiseabenteuer

- Würfel auf Tabelle 1 den Startpunkt des Abenteuers. Sollte an dem Ort kein R stehen, dann wähle so lange den nächsten Ort, bis dieser ein R hat. Solltest du am Ende der Tabelle sein gehe zum Anfang.
- Würfel auf Tabelle 2-9 den Auftraggeber aus. Hier werden sein Name, seine Besonderheiten und der Ort eures Zusammentreffens definiert.
- Dann gehe zu Tabelle 17 und Würfel dich durch bis Tabelle 22.
- Nun kannst du noch eine optionale zufällige Gruppierung mit ins Spiel bringen (Tabelle 12-13)
- Zum Schluss würfel noch auf die Tabelle 16, wo die Belohnungen für die Helden definiert werden.

2 Überseeabenteuer

- Würfel auf Tabelle 1 den Startpunkt des Abenteuers aus. Dieser Startpunkt muss ein Ü als Kürzel haben. Hat er dies nicht, so gehe immer einen Ort weiter, bis dieser ein Ü hat. Solltest du am Ende der Tabelle sein gehe zum Anfang.
- Dann würfel auf die Tabelle 2-9 den Auftraggeber aus. Hier werden sein Name, seine Besonderheiten und der Ort eures Zusammentreffens definiert.

- Dann gehe zu Tabelle 23 und würfel dich durch bis zu Tabelle 28.
- Nun kannst du noch eine optionale zufällige Gruppierung ins Spiel bringen (Tabelle 14-15)
- Zum Schluss würfel noch auf die Tabelle 16, wo die Belohnung für die Helden definiert wird.

3 Stadtabenteuer

- Würfel auf Tabelle 1 den Startpunkt des Abenteuers aus. Dieser Startpunkt muss ein S als Kürzel haben. Hat er dies nicht, so gehe immer einen Ort weiter, bis dieser ein S hat. Solltest du am Ende der Tabelle sein gehe zum Anfang.
- Dann würfel auf der Tabelle 2-9 den Auftraggeber aus. Hier werden sein Name, seine Besonderheiten und der Ort eures Zusammentreffens definiert.
- Dann gehe zu Tabelle 29 und würfel dich durch bis zu Tabelle 33.
- Nun kannst du noch eine zufällige Gruppierung mit ins Spiel bringen (Tabelle 12-13)
- Zum Schluss würfel noch auf die Tabelle 16, wo die Belohnungen für die Helden definiert werden.

4 Wildnisabenteuer

- Würfel auf Tabelle 1 den Startpunkt des Abenteuers aus. Dieser Startpunkt muss ein W als Kürzel haben. Hat er dies nicht, so gehe immer einen Ort weiter, bis dieser ein W hat. Solltest du am Ende der Tabelle sein gehe zum Anfang.
- Dann würfel auf die Tabelle 2-8 den Auftraggeber aus. Hier werden sein Name, seine Besonderheiten definiert. Die Tabelle 9 wird diesmal nicht dazu genommen.
- Dann gehe zu Tabelle 34 und würfel dich durch bis zu Tabelle 40.
- Nun kannst du noch eine zufällige Gruppierung mit in Spiel bringen (Tabelle 12-13)

- Zum Schluss würfel noch auf die Tabelle 16, wo die Belohnungen für die Helden definiert werden.

Allgemeine Tabellen

Tabelle 1: (1W100) Orte

Abkürzungen

R=Reiseabenteuer

S=Stadtabenteuer

Ü=Überseeabenteuer

W=Wildnisabenteuer

In Klammer steht immer die Seitenzahl der dazugehörigen Beschreibung im Deponia Grundregelwerk.

Kontinent Aporimata (36)

- 01 In Port Fisco (54) R, S, Ü
- 02 In Porta Rustica (62) R, S,
- 03 In Dunst (63) R, Ü
- 04 In Leichensee (64) R,
- 05 Käffer in der Umgebung (1W4: 1=Kuyaq; 2=Buusa-Westvoq;3=Bostvoq-Ertel;4=Biege) (65) R,
- 06 In der unteren Aufstiegsstation (71) W
- 07 Schwimmende Schwarzmarkt (73) S, Ü
- 08 Auf der Isla Obacht (78) Ü, W
- 09 Im Bunker-Verbund Swamploo (80) R, S
- 10 In Ambursi (80) R
- 11 Im Marinehafen Muckle Bay (80) R
- 12 Drecksiko City (81) R, S, Ü
- 13 Maaq Manaaq (82) R, Ü
- 14 Quetzalcaccapustel (83) W
- 15 In Morasq (87) R, S, Ü,
- 16 In der Betonwüste Gobi (88) W
- 17 In Polypolis (88) W
- 18 In Haccinobyl (89) W
- 19 In Synthopolis (89) W
- 20 In Cape Carnivore u. Cape Elysee (90) W
- 21 In Nonogosersibirsk (90) R, Ü
- 22 In Shliq (92) Ü, W
- 23 In den Grenzlanden (92) W
- 24 In der Stadt Drekkkskegg (94)R, S,
- 25 Der Ort Gettoby (94) R, S
- 26 In Gordons Gulch (95) W
- 27 In Xynomega (98) R,
- 28 In der Stadt Buhai (99) R, S, Ü,
- 29 In der Stadt St. Bypass (100) R, Ü,
- 30 Monte Santo u. die Brackbucht (101) R, Ü
- 31 Im Dschungel „Der Kompost“ (102) W
- 32 In den Billywoods (102) W
- 33 In der Stadt Parkston (103) R, S, Ü
- 34 In den Onion Glades (104) R, S, Ü,

- 35 Bei den Gravity Cascades (104) R, Ü
 36 In Woodstacks und Nirvana (104) R

Der Kontinent Dysropa (35)

- 37 Loch Mess, Hauptstadt Oye (114) R, Ü,
 38 Die Drachenbootwerften v. Qua'a (114) R, Ü
 39 Parlamentsstadt Zentropolis (115) R, S
 40 In Bad Bremse (118) R, Ü
 41 Die Grenzstadt Obmannswacht (119) R, Ü
 42 In Buchhausen R, Ü
 43 In Carnival (121) R, S, Ü
 44 Modezentrum Magazinopolis (122) R, Ü,
 45 In Marodika (122) R, Ü
 46 Im Stadtstaat Citadella (123) R, S, Ü
 47 In der Hafenstadt Siechheim (126) R, S, Ü
 48 In Bronchburg (126) R, Ü
 49 In Blerch-Autobahn nach Süden (126) R, Ü
 50 Die Hauptstadt Gammel (127) R, S
 51 Süd-Germ (128) W
 52 Rainbow City (130) S, Ü
 53 Lockland (130) Ü
 54 In der Stadt Heureka (131) R, Ü
 55 In der Stadt Lymph (131) R, Ü
 56 In der Stadt Motokros (132) R, Ü
 57 In den Wimpelwäldern(132) W
 58 Auf der Insel Schrottos (132) Ü, W
 59 In Schrottlantis (132) Ü
 60 In der Kaiserstadt Königsstuhl (133) R
 61 In Lokus (133) R
 62 In der Hafenstadt Exkremento (134) R, Ü
 63 Im Dorf Scheisshausen (134) R
 64 In Caput Hauptstadt Stroms (135) R, S, Ü
 65 Montagow Hauptstadt Broms (135)R, S, Ü
 66 In Batrisinklu (137) R, S
 67 In der Stadt Phoben (137) R, S
 68 In Tristen am Vitriolsee (138) R, S
 69 In der Stadt Madden (139) R, S
 70 In der Hafenstadt Gothberg (139) R, S, Ü
 71 In der Côte Asyl (140) R

Der Kontinent Haldika (18)

- 72 Touristenattraktionen in Al'Gori (143)
 (1W6/2: 1-2: Meerblickgebirge R, Ü, W; 3-4
 Ikosaeder W; 5-6 Weltzentralbank W
 73 Am Schadsee (144) W
 74 In Bunkara (145) W
 75 Am Schiffsfriedhof (146) R, W
 76 In Fata Morgania (146) W
 77 In Desolia (147) W
 78 Im Flüchtlingslager Eugeria (148) R, Ü
 79 In Shai Konfex (148) W
 80 Gammelsee auf Gigamesh (149) W
 81 In Gröll (149) R
 82 In Meridan (150) W
 83 In der freien Stadt Bakadi (150) R, Ü
 84 In Ifnot (150) R, W
 85 In Span (152) W
 86 Gen-Dschungel von Masaloma (152) W
 87 Im Piratennest Dugonga (153) Ü, S
 88 Ck'klc'ntshuk ((155) W
 89 Im Dschungel von Bravia (157) W

Rostalien und Tsunamien (11)

- 90 In der Stadt Swellburn (160) R, S, Ü
 91 Im brennenden Busch (160) W
 92 Im Ozonfleck (161) W
 93 In der Rostwüste (161) W
 94 Im Staat Kevin (162) W
 95 In Aschland (162) W
 96 Auf der Insel Trauma (163) Ü, W
 97 Bei den Hippies von Tsunamien (164) W
 98 In Neupfandland (164) W
 99 Auf den Vollmondinseln (164) Ü, W
 100 Auf den Klappergasinseln (165) Ü, W

Tabelle 2: (1W20) Vornamen von NSC's

- 1 der reale Vorname des Spielers zu deiner Rechten
- 2 der reale Vorname des Spielers zu deiner Linken
- 3 der Name des ältesten Spielers am Tisch
- 4 der Name des jüngsten Spielers am Tisch
- 5 der Name des aktuellen Monats rückwärts gesprochen
- 6 ein zufälliger Markenname eines Produktes, welches auf dem Tisch steht.
- 7 der Name des Lieblingssportlers eines zufällig ausgewählten Spielers.
- 8 der Name des Lieblingsschauspielers eines zufällig ausgewählten Spielers

- 9 der Name einer Lieblings-Computerspielfigur eines zufälligen Spielers
- 10 der Name des Lieblingshaustieres eines zufällig ausgewählten Spielers
- 11 Würfel einen W6 .. die Zahl dann rückwärts gesprochen
- 12 der Name eines technischen Gerätes, das ein Spieler dabei hat (Handy, Tablet, Fön usw.)
- 13 der Name eines gehassten Lehrers eines Spielers
- 14 ein Name den der Spieler zu deiner rechten überhaupt nicht mag
- 15 ein Name den der Spieler zu deiner linken mag
- 16 der Ort in dem ihr gerade seid rückwärts gesprochen
- 17 der Name eines Artikels der sich in einem Klo in der Nähe befindet.
- 18 der Name des liebsten Science Fiction Charakter eines zufälligen Spielers
- 19 der Name der liebsten Automarke eines zufälligen Spielers
- 20 Patzer - also der Vorname des Spielleiters

Tabelle 3: (1W20) Nachnahme für NSC's (erster Teil)

- 1 Schrott...
- 2 Drek...
- 3 Müll...
- 4 Dunst...
- 5 Trödel...
- 6 Benzol...
- 7 Schutt...
- 8 Fäkal...
- 9 Scheiss...
- 10 Messi...
- 11 Gruben...
- 12 Gully...
- 13 Schredder...
- 14 Brack...
- 15 Schmeiss...
- 16 Schlimmel...
- 17 Asche...
- 18 Gas...
- 19 Siechen...
- 20 Öl...

Tabelle 4: (1W20) Nachnahme für NSC's (zweiter Teil)

- 1 ...man
- 2 ...wech
- 3 ...-Dreckberg
- 4 ...stunk
- 5 ...plörre
- 6 ... schlund
- 7 ...aal
- 8 ...darm
- 9 ...loch
- 10 ...riech
- 11 ...assel
- 12 ...wasser
- 13 ...schreck
- 14 ...stinkel
- 15 ...popel
- 16 ...klo
- 17 ...presse
- 18 ...schiffer
- 19 ...geier
- 20 ...(Patzer, Name des SL)

Tabelle 5: (1W20) Der NSC ist ein ... Teil I

- 1 durchsichtiger...
- 2 inkontinenter...
- 3 dampfender...
- 4 nach Säure stinkender...
- 5 drecksikanischer...
- 6 abgebrannter (also wirklich abgebrannt, mit Feuer und so...)
- 7 halbnackter...
- 8 auffälliger...
- 9 in Laken gehüllter...
- 10 anonym...
- 11 schizophrener...
- 12 stark stotternder...
- 13 ururururalter...
- 14 flüsternder...
- 15 frustrierter...
- 16 verzweifelter...
- 17 einäugiger...
- 18 viel zu schnell redender...
- 19 viel zu langsam redender...
- 20 sehr stark behaarter...

**Tabelle 6: (1W20) Der NSC ist ein ...
Teil II**

- 1 ...Philosoph
- 2 ...Erfinder
- 3 ...Kopfgeldjäger
- 4 ...Adeliger
- 5 ...Gastwirt
- 6 ...Zeitreisender
- 7 ... Wachroboter
- 8 ... sprechender Flummingo
- 9 ...singender Killerroboter
- 10 ...Zombie
- 11 ...Pirat
- 12 ...Barbar
- 13 ...Kultist
- 14 ...Hippie
- 15 ...Rattenmensch
- 16 ...Organon Agent
- 17 ...Tourist
- 18 ...Verwandter eines Spielers
- 19 ...Hausmeister
- 20 ...(Patzer: Beruf des SL)

Tabelle 7: (1W20) folgendes Hobby

- 1 Er/Sie sammelt Pfandunterwäsche
- 2 Er/Sie stellt Wollmauspelzmäntel her
- 3 Er/Sie züchtet Jagdkorallen
- 4 Er/Sie ist analoger Spielentwickler
- 5 Er/Sie ist Maskottchen in einer Schrottbalmanschaft
- 6 Er/Sie stellt lustige Becher mit albernem Aufschriften her
- 7 Er/Sie unterjocht kleine pelzige Wesen auf einer Farm in der Nähe
- 8 Er/Sie notiert die Lebensgeschichten von umherziehenden Abenteurern
- 9 Er/Sie schnitzt Schusswaffen aus Seife
- 10 Er/Sie sammelt abstrakte Wachsfiguren
- 11 Er/Sie ist ein geheimer Organon Beamter
- 12 Er/Sie stiehlt gerne heimlich Unterwäsche
- 13 Er/Sie ist Hobby-Pilzjäger
- 14 Er/Sie betreibt Gummistiefelweitwurf
- 15 Er/Sie war Meister im Strip-Boxen
- 16 Er/Sie ist im Anti-Lach-Verein
- 17 Er/Sie ist Hobby-Pirat
- 18 Er/Sie malt unsichtbare Bilder
- 19 Er/Sie ist körperpraktischer Seelenklempner (Mit Zange, Hammer usw.)
- 20 Patzer (Hobby des SL)

**Tabelle 8: (1W20) ... und folgenden
Tick hat:**

- 1 Er/Sie zuckt ständig mit dem rechten Auge
- 2 Er/Sie bohrt andauernd in der Nase
- 3 Er/Sie bohrt ständig in anderen Nasen
- 4 Er/Sie schläft ständig ein
- 5 Er/Sie kratzt sich die ganze Zeit am ... na ihr wisst schon wo.
- 6 Er/Sie läuft nicht, sondern springt die ganze Zeit
- 7 Er/Sie ist hypernervös
- 8 Er/Sie trägt die Klamotten falsch herum
- 9 Er/Sie kaut ständig auf was rum
- 10 Er/Sie trainiert nur eine Seite des Körpers
- 11 Er/Sie sieht trotz Bauklotz-Brille fast nix
- 12 Er/Sie reicht angenehm aus dem Mund
- 13 Er/Sie trägt Knochen als Schmuck
- 14 Er/Sie hat einen imaginären Freund dabei (Den man hört)
- 15 Er/Sie lässt ständig alles fallen
- 16 Er/Sie trinkt von 8-9 keinen Alkohol
- 17 Er/Sie denkt dass Er/Sie fliegen kann
- 18 Er/Sie versteckt sich ständig
- 19 Er/Sie hat einen Waschzwang
- 20 Er/Sie (Patzer, also eine Macke des SL)

**Tabelle 9: (1W20) Die Spieler
begegnen dem NSC am folgenden Ort**

- 1 Auf der Toilette
- 2 Im Hinterzimmer einer Hütte/Bar/Hotelzimmer (je was passt)
- 3 In einem begehbarem Safe
- 4 In einem Müllcontainer
- 5 Im freien Fall
- 6 Immer nur im stockdunkeln
- 7 Auf einem extra lautem Trash-Metal Konzert
- 8 In einem Tunnel
- 9 In einer Falle
- 10 In einer Zwischendimension
- 11 Nur am Funkgerät
- 12 In der Kanalisation
- 13 Während eines Verhörs
- 14 Auf einer Party auf der nicht geredet wird
- 15 In einem Heißluftballon
- 16 Bei der gemeinsamen Hinrichtung

- 17 Beim Friseur
- 18 Auf einem Schiffswrack
- 19 Auf dem Rücksitz eines Monstertrucks
- 20 In der Dusche ... während der Spieler duscht.

Tabelle 10: (1W20) Zufälliger Gegenstand Teil I

- 1 Ein ständig plapperndes...
- 2 Ein ständig farbwechselndes...
- 3 Ein deprimiertes ...
- 4 Ein unter Strom stehendes ...
- 5 Ein Finsteres ... also licht schluckendes ... also wirklich finsteres ...
- 6 Ein nach faulen Eiern stinkendes...
- 7 Ein Alkohol süchtig
- 8 Ein immer heißes...
- 9 Ein frostiges...
- 10 Ein unter Migräne leidendes...
- 11 Ein allen Leuten angstmachendes...
- 12 Ein unsichtbares...
- 13 Ein strahlendes...
- 14 Ein erstaunlicherweise noch funktionierendes...
- 15 Ein außerirdisches...
- 16 Ein seltenes...
- 17 Ein richtig großes...
- 18 Ein farblich echt schrilles...
- 19 Ein bluttrinkendes...
- 20 Ein mächtiges, verführendes...

Tabelle 11: (1W20) Zufälliger Gegenstand Teil II

- 1 ... Stück Scheiße
- 2 ... Schnabeltier
- 3 ... Stück Unterwäsche
- 4 ... intelligentes Elektronengehirn
- 5 ... völlig doofes Elektronengehirn
- 6 ... Kleidungsstück
- 7 ... verzaubertes Amulett
- 8 ... Kaninchen
- 9 ... Fahrzeug
- 10 ... Schiff
- 11 ... Haarteil
- 12 ... Insekt
- 13 ... uraltes Gewehr
- 14 ... Zombieauge
- 15 ... Bild
- 16 ... holografisches Gesicht

- 17 ... undefinierbares Etwas in einer Holzkiste
- 18 ... Bett
- 19 ... Erfrischungsgetränk
- 20 ... Glas Plörre

Tabelle 12: (1W20) Zufällige Gruppierung (Land) Teil I

- 1 Eine sich die Horde nennende ...
- 2 Abgehalfterte ...
- 3 Unberechenbare ...
- 4 Einige von sich überzeugte ...
- 5 Ehrenvolle ...
- 6 Jugendliche ...
- 7 Komplette Gehörlose ...
- 8 Ständig betrunkene ...
- 9 Nur Nachtaktive ...
- 10 Nur Tagaktive ...
- 11 Bleiche ...
- 12 Superreiche ...
- 13 Mit Motorrädern fahrende ...
- 14 Wilde ...
- 15 Strumpfhosen tragende ...
- 16 Gefühllose ...
- 17 Ständig aufs Klo müssende ...
- 18 Snobistische ...
- 19 Hochnäsige ...
- 20 Immer feiernde ...

Tabelle 13: (1W20) Zufällige Gruppierung (Land) Teil II

- 1 ... Rocker
- 2 ... Organon Agenten
- 3 ... Killerroboter
- 4 ... Zeitreisende
- 5 ... Banditen
- 6 ... Schrottbballmannschaft
- 7 ... Vampire
- 8 ... Werwölfe
- 9 ... Zombies
- 10 ... Finanzbeamte
- 11 ... Yetis
- 12 ... Bewohner aus Elysium
- 13 ... Männer des unorganisierten Verbrechens
- 14 ... Mc Thulu Drohnen (221)
- 15 ... Hippies
- 16 ... Mutanten
- 17 ... Versicherungsvertreter
- 18 ... Filmagenten

- 19 ... Börsenmakler
- 20 ... Unsichtbare

Tabelle 14: (1W20) Zufällige Gruppierung (Wasser) Teil I

- 1 Eine sich „die roten“ ...
- 2 Abgehalfterte ...
- 3 Unberechenbare ...
- 4 Einige von sich überzeugte ...
- 5 Ehrenvolle ...
- 6 Jugendliche ...
- 7 Komplette Gehörlose ...
- 8 Ständig betrunkene ...
- 9 Nur lungenatmende ...
- 10 Nur Kiemenatmende ...
- 11 Bleiche ...
- 12 Superreiche ...
- 13 Mit Surfbrettern fahrende ...
- 14 Wilde ...
- 15 Neoprenhosen tragende ...
- 16 Gefühllose ...
- 17 Ständig gurgelnde ...
- 18 Snobistische ...
- 19 Hochnäsige ...
- 20 Immer feiernde ...

Tabelle 15 (1W20) Zufällige Gruppierungen (Wasser) Teil II

- 1 ... Killerdelphine
- 2 ... sprechende Haie mit guten Umgangsformen
- 3 ... Nichtschwimmer mit Schwimmflügeln (die aber fliegen können)
- 4 ... in hoher Kunst geflochtene Algenteppiche
- 5 ... durstige Wasserleichen
- 6 ... Fregarattenvögel
- 7 ... Dinger aus dem Meer (219)
- 8 ... Torpedodelphine (219)
- 9 ... Korkodile
- 10 ... Riesenpanzerfische
- 11 ... Schrottkraben (225)
- 12 ... Hobby-Piraten
- 13 ... konservative Angler denen alles zu laut ist
- 14 ... arbeitslose Walfänger auf Suche nach neuer Beute
- 15 ... Meer-Hippies

- 16 ... Versicherungsvertreter (Die sind überall)
- 17 ... Wassergeister
- 18 ... Haie
- 19 ... Tiefschrott-Kraken
- 20 ... blutrünstige Meeraltfrauen

Tabelle 16 Belohnungen (1W12) Belohnungen

- 1 ...ein Berg voll Zlotti
- 2 ...ein wertloser Orden
- 3 ...eine einjährige, kostenlose Mitgliedschaft in eine zufällige Gruppierung (Tabelle 12-15)
- 4 ...eine Ehrenurkunde
- 5 ...die Ehrenbürgerschaft in dem Startgebiet
- 6 ...ein neues Fahrzeug
- 7 ...eine neue Waffe
- 8 ...Freundschaft
- 9 ...eine saublöde Lektion fürs Leben
- 10 ...das nackte Überleben
- 11 ...einen zufälligen Gegenstand (Tabelle 10-11)
- 12 ...ein Ticket wegen Falschparken

Reiseabenteuer

Tabelle 17: (1W6) Die Helden sollen dem Auftraggeber folgendes ...

- 1-2 einen zufälligen Gegenstand (Tabelle 10-11 würfeln)
- 3-4 einen weiteren NSC (Tabelle 2-9 würfeln)
- 5-6 eine zufällige Gruppierung (Land) (Chef der Gruppierung; Tabelle 12-13 würfeln))

Tabelle 18: (1W6) ... Zielpunkt der Reise ...

Das Ziel der Reise muss auf dem gleichen Kontinent liegen. Es kann nur in einer Stadt liegen die mit einem R gekennzeichnet ist. Sollte eine Zielstadt kein R haben, dann wird die nächstmögliche genommen. Sollte man ans Ende der Liste gelangen, so macht man am Anfang weiter und umgekehrt.

- 1 +2 auf Start-Stadt Würfelerggebnis
- 2 +4 auf Start-Stadt Würfelerggebnis
- 3 +6 auf Start-Stadt Würfelerggebnis
- 4 -6 auf Start-Stadt Würfelerggebnis
- 5 -4 auf Start-Stadt Würfelerggebnis
- 6 -2 auf Start-Stadt Würfelerggebnis

Tabelle 19: (1W4) und es dort

- 1 ...vernichten/(NSC) einsperren lassen.
- 2 ...bei einem NSC (Tabelle 2-8) abgeben.
- 3 ...finden und erbeuten/einfangen.
- 4 ...für die Sache des NSC gewinnen

Tabelle 20: (1W4) Abschließend sollen die Helden ...

- 1 ...alle Beweise der Mission vernichten
- 2 ...mit entsprechenden Beweisen zurückkehren
- 3 ...dort auf den Auftraggeber warten
- 4 ...dort die Belohnung von einer anderen Person erhalten (Tabelle 2-9).

Tabelle 21: (1W12) Als Transportmittel mag dienen

- 1 Umprogrammierter Asbestgolem (218)
- 2 Reitbare Riesenkakerlaken (220)
- 3 Riesenkatze geführt mit Laserpointer (220)
- 4 Umprogrammierter Killerroboter
- 5 Motorkutsche (215)
- 6 Hamsterball (215)
- 7 Schrottgolem (216)
- 8 Dreysine (216)
- 9 Monstertruck (215)
- 10 Reitspinne (215)
- 11 Gelände Jeep
- 12 Panzer

Die oder der Gegenspieler

Würfel aus der Tabelle 12-13 eine zufällige Gruppierung und einen zufälligen NSC aus Tabelle 2-8 der ihr Boss ist.

Tabelle 22 (1W12) Komplikationen

- 1 Es ist alles nur ein Traum
- 2 Die Helden sind selbst schuld an allem
- 3 Das Ganze ist nur ein Werbegag
- 4 Das ganze basiert auf einer Wette zwischen Auftraggeber und einem zufälligen NSC (Tabelle 2-8)
- 5 Zeitreisende haben das alles in Gang gebracht um die Zukunft zu verändern
- 6 Das Transportmittel ist intelligent und will die Helden töten/ihnen schaden
- 7 Der Auftraggeber steckt mit den Gegenspielern unter einer Decke.
- 8 Einer der Helden ist ein Gestaltenwandler vom Planeten xyxyx
- 9 Intelligente Kakerlaken mischen sich ständig ein
- 10 Zwei Labormäuse (Stinky und Pain) die die Weltherrschaft an sich reißen wollen
- 11 Außerirdische in irdischen Körpern infiltrieren gerade die Erde
- 12 Einer der Helden ist ein Zombie und weiß es nur noch nicht

Optional kann dazu noch eine weitere zufällige Gruppierung (Tabelle 12-13) als Komplikation eingebaut werden.

Überseeabenteuer

Tabelle 23: (1W6) Die Helden sollen dem Auftraggeber folgendes...

- 1-2 einen zufälligen Gegenstand (Tabelle 10-11 würfeln)
- 3-4 einen weiteren NSC (Tabelle 2-9 würfeln)
- 5-6 eine zufällige Gruppierung (Wasser) (Chef der Gruppierung; Tabelle 14-15 würfeln)

Tabelle 24: (1W4) ... Zielpunkt der Reise ...

- 1 Kontinent Aporimata
- 2 Der Kontinent Dysropa
- 3 Der Kontinent Haldika
- 4 Rostalien und Tsunamien

Nun soll ein Spieler eine zufällige Zahl sagen (1 bis xx), deren Größe xx hinter dem Kontinent in Tabelle 1 steht. Dies ist der Zielort, wenn er mit einem Ü gekennzeichnet ist. Wenn das nicht der Fall ist, dann gehe einfach die Liste eins nach dem anderen runter bis ein Ort mit einem Ü kommt.

Tabelle 25: (1W4) und es dort ...

- 1 ...vernichten/(NSC) einsperren.
- 2 ...bei einem NSC (Tabelle 2-8) abgeben
- 3 ...finden und erbeuten/einfangen
- 4 ...für die Sache des NSC gewinnen

Tabelle 26: (1W4) Abschließend sollen die Helden ...

- 1 ...alle Beweise der Mission vernichten
- 2 ...mit entsprechenden Beweisen zurückkehren
- 3 ...dort auf den Auftraggeber warten
- 4 ...dort die Belohnung von einer anderen Person erhalten (Tabelle 2-9).

Tabelle 27: (1W12) Als Transportmittel mag dienen ...

- 1 Ein Schrottkutter (216)
- 2 Ein schrottisches Drachenboot
- 3 Ein Piratenschiff (217)
- 4 Ein Tauchboot (217)
- 5 Ein Hippie Hausboot

- 6 Ein tretpropellerbetriebenes Luftkissenboot (217)
- 7 Ein Geisterschiff voller Geister, die die Helden für das Personal halten
- 8 Ein großes Tretboot
- 9 Pechrobben mit Fisch-an-der-Angel-Antrieb
- 10 Raketenschwimmreifen
- 11 Im Maul eines hilfsbereiten Schrottwals
- 12 Eine Prosperianische Schnellyacht mit allem Pipapo

Der oder die Gegenspieler

Würfel aus der Tabelle 14-15 eine zufällige Gruppierung und einen zufälligen NSC aus Tabelle 2-8, der ihr Boss ist.

Tabelle 28: (1W12) Komplikationen:

- 1 Es ist alles nur ein Traum
- 2 Die Helden sind selbst schuld an allem
- 3 Kapitän Graubär und seine missratenen Enkel Schlick, Schlack und Schluck
- 4 Moby Dreck der ölige Wal
- 5 Das Ganze ist nur ein Werbegag
- 6 Zeitreisende haben das alles in Gang gebracht um die Zukunft zu verändern
- 7 Das Transportmittel ist intelligent und will die Spieler töten/ihnen schaden.
- 8 Der Auftraggeber steckt mit den Gegenspielern unter einer Decke.
- 9 Einer der Helden ist ein Gestaltenwandler vom Planeten xyxyx
- 10 Intelligente Kakerlaken mischen sich ständig
- 11 Außerirdische in irdischen Körpern infiltrieren gerade die Erde
- 12 Einer der Helden ist ein Zombie und weiß es nur noch nicht

Optional kann dazu noch eine weitere zufällige Gruppierung (Tabelle 14-15) als Komplikation eingebaut werden.

Stadtabenteurer

Tabelle 29: (1W6) Die Helden sollen für den Auftraggeber folgendes erledigen

- 1 ...einen zufälligen Gegenstand (Tabelle 10-11) beschaffen
- 2 ...einen zufälligen Gegenstand (Tabelle 10-11) zerstören
- 3 ...einen weiteren NSC (Tabelle 2-9) finden und befreien
- 4 ...einen weiteren NSC (Tabelle 2-9) entführen
- 5 ...eine zufällige Gruppierung (Chef der Gruppierung; Tabelle 12-13) finden und befreien
- 6 ...eine zufällige Gruppierung (Chef der Gruppierung; Tabelle 12-13) entführen

Tabelle 30: (1W12) aus folgender Örtlichkeit...

- 1 ...Einen Shop aus dem Shop Generator (31)
- 2 ...Einem Hotel aus dem Hotel-Generator (38-39)
- 3 ...Der Kanalisation
- 4 ...Echt miesen Rockerkneipe
- 5 ...Geheimen Organon Anlage
- 6 ...Einer geheimen Anlage des Widerstandes
- 7 ...Einer geheimen wissenschaftlichen Anlage
- 8 ...Aus einer Universität/Schule/Ausbildungsstätte
- 9 ...Filiale des unorganisierten Verbrechens
- 10 ...Einer alten Mine unter der Stadt
- 11 ...Einem plötzlich aufgetauchten Zeppelin über der Stadt
- 12 ...Eine Fabrik für Plörre

Die oder der Gegenspieler

Würfel aus der Tabelle 12-13 eine zufällige Gruppierung und einen zufälligen NSC aus Tabelle 2-8 der ihr Boss ist.

Tabelle 31 (1W12) Komplikationen

- 1 Es ist alles nur ein Traum
- 2 Die Helden sind selbst schuld an allem
- 3 Das Ganze ist nur ein Werbegag
- 4 Das ganze basiert auf einer Wette zwischen Auftraggeber und einem zufälligen NSC (Tabelle 2-8)

- 5 Zeitreisende haben das alles in Gang gebracht um die Zukunft zu verändern
- 6 Das Transportmittel ist intelligent und will die Helden töten/ihnen schaden
- 7 Der Auftraggeber steckt mit den Gegenspielern unter einer Decke.
- 8 Einer der Helden ist ein Gestaltenwandler vom Planeten xyxyx
- 9 Intelligente Kakerlaken mischen sich ständig ein
- 10 Zwei Labormäuse (Stinky und Pain) die die Weltherrschaft an sich reißen wollen
- 11 Außerirdische in irdischen Körpern infiltrieren gerade die Erde
- 12 Einer der Helden ist ein Zombie und weiß es nur noch nicht

Tabelle 32: (1W4) Abschließend sollen die Helden ...

- 1 ... alle Beweise der Mission vernichten
- 2 ...mit den entsprechenden Beweisen zurückkehren
- 3 ...die Belohnung von einer anderen Person erhalten (Tabelle 2-9)
- 4 ...kräftig einen saufen gehen

Tabelle 33: (1W12) Besonderheiten während der Mission

- 1 ...Die Helden mag hier keine Sau weil sie fremd sind
- 2 ...Die Helden werden mit einer Gruppe berühmter Stars verwechselt und haben keine Ruhe mehr
- 3 ...Eine weitere zufällige Gruppierung hat das gleiche Ziel (Tabelle 12-13)
- 4 ...Ein weitere NSC hat das gleiche Ziel (Tabelle 2-9)
- 5 ...Der Gesetzeshüter der Stadt hat ein ständiges Auge auf die Helden
- 6 ...In der Stadt ist eine (stark juckende) Seuche ausgebrochen
- 7 ...Die Plörre ist alle
- 8 ...Erdbeben erschüttern die Stadt die ganze Zeit
- 9 ...Eine Horde TÜV-Beamte ist in der Stadt (177)
- 10 ...Der Organon terrorisiert im Moment die Stadt
- 11 ...Ein Dauer-Sauer-Regen überflutet die Stadt

12 ...Ein Kommunalsender hat einen Reporter auf die Helden angesetzt und berichtet ständig Live

Optional kann dazu noch eine weitere zufällige Gruppierung (Tabelle 12-13) als Komplikation eingebaut werden.

Wildnisabenteuer

Tabelle 34: (1W12) Die Helden treffen den Auftraggeber an folgendem Ort

- 1 In einer Art heruntergekommener Raststätte/Gasthaus am Wegesrand
- 2 Am Wegesrand als sie eine Panne haben
- 3 Am Wegesrand als der Auftraggeber eine Panne hat
- 4 Im freien Fall
- 5 In einem Tunnel
- 6 In einer Falle
- 7 In einem Heißluftballon
- 8 In einer Zwischendimension
- 9 Auf dem Rücksitz eines Monstertrucks
- 10 Bei der gemeinsamen Hinrichtung durch Einheimischen
- 11 Immer nur im stockdunklen
- 12 Als Anhalter

Tabelle 35: (1W6) Die Helden sollen dem Auftraggeber folgendes ...

- 1-2 einen zufälligen Gegenstand (Tabelle 10-11 würfeln)
- 3-4 einen weiteren NSC (Tabelle 2-9 würfeln)
- 5-6 eine zufällige Gruppierung (Land) (Chef der Gruppierung; Tabelle 12-13 würfeln))

Tabelle 36: (1W12) an diesem Ort ...

- 1 ...erloschenen Schrottvulkan
- 2 ...einem gestrandetem Schiffswrack
- 3 ...einer alten Ruine mit defektem Wettergenerator (209)
- 4 ...ein alter aufblasbarer Freizeitpark (209)
- 5 ...eine Kolonie Nachhilfepiraten (209)
- 6 ...einem abgestürzten Organon-Beamten-Kreuzer (216)
- 7 ...einem Hotel mitten in der Wildnis (Hotel-Generator würfeln)
- 8 ... einem Shop mitten in der Wildnis (Shop-Generator würfeln)
- 9 ...eine Kolonie Killerroboter, die nicht mehr kämpfen wollen
- 10 ...eine Mc Thulu Filiale mitten in der Wildnis
- 11 ... eine Kolonie Zombies, die tagsüber intelligent und nachts wild sind.

12 ...ein Dimensionstor, das die Helden in das Zimmer/anderer Ort führt, wo die eigentlichen Spieler sitzen.

Tabelle 37: (1W4) ... und dort

- 1 ...vernichten/(NSC) einsperren lassen.
- 2 ...bei einem NSC (Tabelle 2-8) abgeben.
- 3 ...finden und erbeuten/einfangen
- 4 ...für die Sache des NSC gewinnen

Tabelle 38: (1W4) Abschließend sollen die Helden ...

- 1 ...alle Beweise der Mission vernichten
- 2 ...mit entsprechenden Beweisen zurückkehren
- 3 ...dort auf den Auftraggeber warten
- 4 ...dort die Belohnung von einer anderen Person erhalten (Tabelle1-9).

Tabelle 39: (1W12) Als Transportmittel mag dienen

- 1 Umprogrammierter Asbestgolem (218)
- 2 Reitbare Riesenkakerlaken (220)
- 3 Riesenkatze geführt mit Laserpointer (220)
- 4 Umprogrammierter Killerroboter
- 5 Motorkutsche (215)
- 6 Hamsterball (215)
- 7 Schrottgolem (216)
- 8 Dreysine (216)
- 9 Monstertruck (215)
- 10 Reitspinne (215)
- 11 Gelände Jeep
- 12 Panzer

Der oder die Gegenspieler

Würfel aus der Tabelle 12-13 eine zufällige Gruppierung und einen zufälligen NSC aus Tabelle 2-8, der ihr Boss ist.

Tabelle 40: (1W12) Komplikationen:

- 1 Es ist alles nur ein Traum
- 2 Die Helden sind selbst schuld an allem
- 3 Das Ganze ist nur ein Werbegag
- 4 Das ganze basiert auf einer Wette zwischen Auftraggeber und einem zufälligen NSC (Tabelle 2-8)

5 Zeitreisende haben das alles in Gang gebracht um die Zukunft zu verändern
6 Das Transportmittel ist intelligent und will die Helden töten/ihnen schaden
7 Der Auftraggeber steckt mit den Gegenspielern unter einer Decke.
8 Einer der Helden ist ein Gestaltenwandler vom Planeten xyxyx
9 Intelligente Kakerlaken mischen sich ständig ein
10 Zwei Labormäuse (Stinky und Pain) die die Weltherrschaft an sich reißen wollen

11 Außerirdische in irdischen Körpern infiltrieren gerade die Erde
12 Einer der Helden ist ein Zombie und weiß es nur noch nicht

Optional kann dazu noch eine weitere zufällige Gruppierung (Tabelle 12-13) als Komplikation eingebaut werden.

Mein Deponia Reise-Abenteuer

Startgebiet:

Der Auftraggeber:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Die Helden begegnen ihm ...:

Die Helden sollen ihm folgendes:

Eventuell einen NSC:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Ziel der Reise:

Und es/ihn dort:

Eventuell bei NSC abgeben:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Abschließend sollen die Helden:

Eventuell NSC als Geber für Belohnung:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Als Transportmittel mag dienen:

Gegenspieler der Helden sind:

Dessen Boss ist:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Es treten folgende Komplikationen auf:

Optionale weitere Gruppierung:

Den Helden winkt als Belohnung:

Mein Deponia Übersee-Abenteuer

Startgebiet:

Der Auftraggeber:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Die Helden begegnen ihm ...:

Die Helden sollen ihm folgendes:

Eventuell einen NSC:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Ziel der Reise:

Und es/ihn dort:

Eventuell bei NSC abgeben:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Abschließend sollen die Helden:

Eventuell NSC als Geber für Belohnung:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Als Transportmittel mag dienen:

Gegenspieler der Helden sind:

Dessen Boss ist:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:
-

Es treten folgende Komplikationen auf:

Optionale weitere Gruppierung:

Den Helden winkt als Belohnung:

Mein Deponia Stadt-Abenteuer

Startgebiet:

Der Auftraggeber:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick

Die Helden begegnen ihm ...:

Die Helden sollen folgendes erledigen:

Eventuell einen NSC:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Aus folgender Örtlichkeit:

Gegenspieler der Helden sind:

Dessen Boss ist:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:
-

Es treten folgende Komplikationen auf:

Abschließend sollen die Helden:

Eventueller NSC als Geber der Belohnung:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Besonderheiten während der Mission:

Eventuell NSC mit gleichem Ziel:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Optionale weitere Gruppierung:

Den Helden winkt als Belohnung:

Mein Deponia Wildnis-Abenteuer

Startgebiet:

Der Auftraggeber:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Die Helden treffen den Auftraggeber an folgendem Ort:

Die Helden sollen ihm folgendes:

Oder einen NSC:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

An diesem Ort:

Und es/ihn dort:

Eventuell bei NSC abgeben:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Abschließend sollen die Helden:

Eventuell NSC für Belohnung:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Als Transportmittel mag dienen

Gegenspieler der Helden sind:

Dessen Boss ist:

- Name:
- Er ist ein:
- Hobby:
- Tick:

Es treten folgende Komplikationen auf:

Optionale weitere Gruppierung:

Den Helden winkt als Belohnung: