

Tipps für ein sanftes Heranführen an die Regeln:

- Schritt 1: Baut euch Charaktere aber benutzt die Aspekte zunächst nur als Leitfaden. Spielt nur mit den Item-Karten und Improvisation. Würfelt nicht.
- Schritt 2: Baut die Methoden mit ein und lernt, wie ihr mit ihrer Hilfe Aktionen durchführt. Wenn euch das ausreicht, habt ihr den Kern des Deponia-PnP schon erfasst.
- Schritt 3: Baut auch eure Charakteraspekte mit ins Spiel ein, indem ihr sie in Aktionen einfließen
- Schritt 4: Nutzt auch Stunts, Aspekte der Umgebung und von NSCs.
- Schritt 5: Falls ihr Kämpfe und Verfolgungsjagden einbaut, nutzt die entsprechenden erweiterten Regeln.
- Schritt 6: Falls euch die Regeln dieses Buchs nicht mehr ausreichen, ladet euch die Fate Core-Regeln herunter.

BEISPIELCHARAKTERE

„Du bist kein Held. Du bist eine tragikomische Witzfigur. Und dies ist auch keine romantische Komödie. Es ist irgend so ein selbstreflexiver Independent-Scheiß. Bei dem es am Ende keine Antworten gibt. Kein Happy End. Nur den Blick in das hässliche Spiegelbild. Das zu allem Überfluss dann auch noch den Subtext ausplaudert.“
(Cletus zu Rufus)

Auf den folgenden Seiten haben wir einige Beispielcharaktere für euch aufgelistet. Ihr könnt sie für eure Gruppe benutzen, völlig frei eigene Helden erschaffen oder die Beispiele als Vorlage für eigene Charaktere nutzen. Für den Fall, dass ihr Letzteres tun wollt, haben wir die Charaktere als Archetypen aufgebaut, typische „Heldenklassen“, die es auf Deponia geben kann. Das Geschlecht könnt ihr na-

türlich frei austauschen. Für jeden Archetypen haben wir nur maximal einen Stunt festgelegt. Weitere sollten sich während des Spiels schnell ergeben. Wenn wir übrigens „Helden“ sagen, meinen wir nicht, dass diese Personen auch heldenhaft handeln müssen. Immerhin ist auch Rufus der Held der Geschichte von Deponia und tut nur selten Heldenhaftes. Eure Charaktere können komplette Antihelden sein, die nur ihren eigenen Vorteil im Kopf haben – aber vielleicht hat das Schicksal dennoch Großes mit ihnen vor? Daher haben wir euch auch die „Bösen“ vorgeschlagen: Agenten des Organon zum Beispiel. Theoretisch könnt ihr euch auch ein Schleimmonster oder einen Kakerlakemenschen erschaffen – Fate macht es möglich.

Was den Hintergrund angeht, könnt ihr aus all den Völkern, Berufen, Religionen, Herkunftsländern und Organisationen im Reiseführer das passendste herausuchen – oder ihr denkt euch einfach selber etwas aus.



Beschreibung: Manni lebt davon, den Schrott weiterzuverkaufen, den andere aus den Müllbergen gebuddelt haben. Im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen nutzt er dafür aber nicht den Seeweg, sondern fährt mit einem gigantischen Monstertruck mit ebenso gigantischer Ladefläche einfach direkt über die unwegsamen Halden. Der kahlköpfige Manni kleidet sich meist in ein speckiges Unterhemd und kommt wegen seines ungewöhnlichen Äußeren nicht besonders gut bei den Frauen an.

Konzept: Monstertruck-Manni kommt über jedes Hindernis!

Dilemma: Hässlich wie ein Kanalwombat

Weitere Aspekte: Grin wird mich da schon rausholen; Entdecker des sagenhaften Diesel-Sees von Dingenskirchens; Immer eine Kippe im Ärmel

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Mäßig (+0)

Tückisch: Durchschnittlich (+1)

Kraftvoll: Gut (+3)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Fäuste wie rostiger Stahl: "Weil ich auf meinem Truck immer passendes Material lagere, um Schlagringe zu improvisieren, bekomme ich +2, wenn ich Kraftvoll angreife, so lange mein Truck in Reichweite ist."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



KYLIE →



Beschreibung: Kylie ist eine ehemalige Schrottballspieler, die einen sehr erfolgreichen Kommunalfunk-Kanal gegründet hat. Inzwischen wird sie vor allem als Model gebucht und der Widerstand hat bereits Interesse an einer Motivationskampagne mit ihr angemeldet. Nebenbei arbeitet sie als Autorin von Krimiromanen. Sie kleidet sich gern in wilde Arrangements aus Schrott und Klarsichtfolie. Niemand weiß, dass sie ihren allumfassenden Erfolg einem Pakt mit einem Dämon verdankt.

Konzept: Supermodel mit Hirn

Dilemma: Meine Seele gehört Mc Thulu

Weitere Aspekte: Ansgar wird mich ewig lieben; Das Runde muss in das Eckige mit den giftigen Wombats; Geschäftsgenie

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Gut (+3)

Tückisch: Mäßig (+0)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Mc Thulus Segen: "Weil ich so eine einnehmende Persönlichkeit bin (und meine Seele einem Dämon verschrieben habe), erhalte ich +2, wenn ich Tollkühn einen Vorteil erschaffe und mein Handbuch der Mc Thulu-Systemgastronomie bei mir habe."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



PRIVATDOZENT HARTNELL →



Beschreibung: Hartnell ist steinalt – und seit Jahrzehnten begeisterter Naturwissenschaftler und Bastler. Er kennt sich mit Technik aus wie kein zweiter und kann noch aus dem letzten Schrott einen Fusionsreaktor zusammenbauen. Er ist hilfsbereit und gutmütig, sieht die Menschen von heute aber als eine Art Sackgasse an. Er trägt einen alten abgewetzten Anzug und einen Fetz. Sein hohes Alter zwingt ihm häufige Schlaf-, Toiletten- und Demenzpausen auf.

Konzept: Begnadeter Gadgeteer vom ganz alten Schlag

Dilemma: Mit einem Bein im Grab

Weitere Aspekte: Todfeind aller Schrottgolems;

Zum Glück bin ich mittlerweile immun gegen Tetanus;

Das Zeitklo ist immer für mich frei

Methoden:

Flink: Mäßig (+0)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Gut (+3)

Tückisch: Durchschnittlich (+1)

Kraftvoll: Durchschnittlich (+1)

Sorgfältig: Ordentlich (+2)

Stunts:

Am besten unter Druck: "Weil ich am besten unter Druck arbeite, bekomme ich +2, wenn ich Scharfsinnig ein Hindernis überwinde, während um mich herum die Hölle losbricht."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

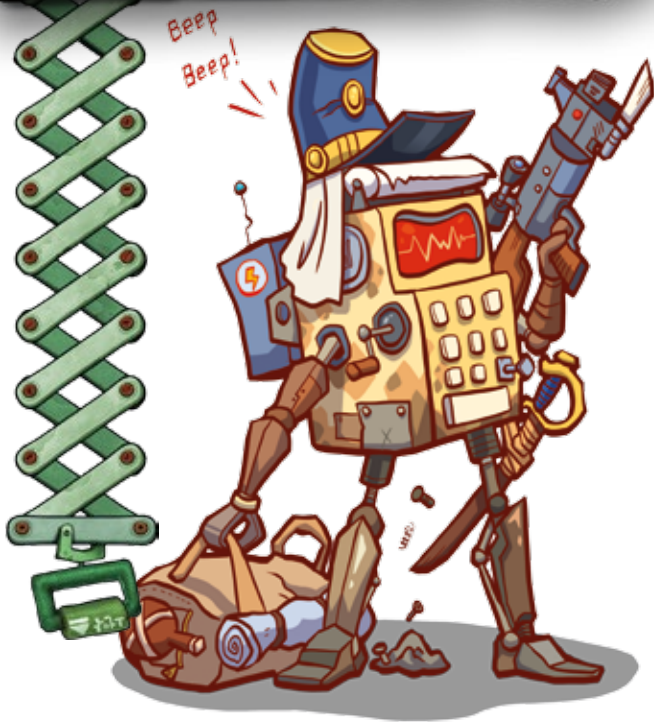
Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:





Beschreibung: Casius 200 ist wie alle Roboter aus Xynomega zu fünf Jahren Dienst in den Kolonien verpflichtet – auch wenn er als Börsenbot überhaupt keinen Bock darauf hat und unter Zwang umgerüstet werden müsste. Heute durchstreift er als einsame Patrouille die Wüste von Ifnot.

Konzept: Zur Kampfmaschine umgebauter Börsenrechner

Dilemma: Eigentlich Pazifist

Weitere Aspekte: Rechnet schneller als sein Schatten; Hat immer was zum Schreiben dabei; Sand im Getriebe

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Mäßig (+0)

Kraftvoll: Gut (+3)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Das kannst du absetzen: "Weil ich in jeder Steuererklärung, in jedem Finanzplan und jedem Lebenslauf noch etwas optimieren kann, erhalte ich +2 beim Scharfsinnigen Überwinden von Hindernissen, so lange es in einem Gespräch mit Personen stattfindet, die Interesse an Geld haben."
(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



Beschreibung: L33-NY ist ein Organon-Klon, der seine menschliche Seite entdeckt hat – offenbar durch eine Mutation ist er nicht in der Lage, anderen Menschen wehzutun. Er floh, fand jedoch in seiner schwarzen Organon-Rüstung, die er zum Überleben braucht, auch bei den Deponianern keine Zuflucht. Seitdem zieht er durch die Schrotthalden auf der Suche nach Verständnis und Anerkennung. Sein treuer Hund Mr. Wuffles ist der einzige Freund, den er bisher gefunden hat.

Konzept: Organon-Klon mit Gewissen

Dilemma: Der Mann in Schwarz floh durch die Wüste ...

Weitere Aspekte: Mein bester Freund riecht gern an seinem Pfui;

Rüstung der Tausend Möglichkeiten; Der Mann in Schwarz tötet nicht!

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Mäßig (+0)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Sorgfältig: Gut (+3)

Stunts:

Wo ein Wuffles ist, ist auch ein Weg: "Mein treuer Begleiter mag nicht mehr alle Pfoten haben, aber nichts hält ihn auf, daher erhalte ich +2, wenn ich Flink ein Hindernis überwinde, so lange sich Mr. Wuffles auch in der Szene befindet.

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:

KASIMIR



Beschreibung: Kasimir hat sich der Rebellion gegen den Organon angeschlossen und kämpft nun offen gegen die Beamten. An der Front von Porta Fisco hat er den Umgang mit Granatwerfern und Biber-Mörsern gelernt. Er ist entschlossen, die Mörder seiner Familie vom Planeten zu jagen. Kasimir kleidet sich in eine alte Fantasie-Uniform, die er auf dem Müll gefunden hat, die aber leider eine recht auffällige Farbe besitzt, und hat Angst im Dunkeln.

Konzept: Schwere Infanterie des Rebellencorps von Porta Fisco

Dilemma: Redshirt

Weitere Aspekte: Meine alte Bleibrotdose trage ich immer über dem Herzen; Lass bitte das Licht an, Mama!; Lissi wirft mir immer neue Munition zu

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Mäßig (+0)

Tückisch: Gut (+3)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Harter Knochen: "Weil ich so hart im Nehmen bin, bekomme ich +2, wenn ich Kraftvoll verteidige, während ich eigentlich von Laserstahlen durchsiebt werde." (Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



GWYNETH



Beschreibung: Gwyneth wurde auf Elysium geboren, jedoch eines schweren Verbrechens angeklagt, das so unaussprechlich ist, dass sie mit niemandem darüber reden will. Der Ältestenrat verbannte sie nach Deponia – allerdings nicht um zu sterben, weshalb sie einiges an High-Tech mitnehmen durfte, um ihr Überleben zu sichern. Gwyneth ist blond, gertenschlank und trägt meist ihren hautengen elysianischen Vinyl-Overall.

Konzept: High-Tech-Orbitelfe

Dilemma: Lebenslanges Exil

Weitere Aspekte: Ups, da hab ich doch schon wieder meine Klamotten verloren!; Ich kann nun mal leider nicht leben ohne diesen Fön!; Die Menschen auf diesem Planeten widern mich an!

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Gut (+3)

Tückisch: Ordentlich (+2)

Kraftvoll: Mäßig (+0)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Verführungskünstlerin: "Weil ich so lächerlich gut aussehe, bekomme ich +2, wenn ich Tollkühn ein Hindernis überwinde, während ich versuche, einen Gegner abzulenken." (Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



UUAYEAHAA'EEIII →



Beschreibung: Dieser Händlerin aus Schrottland war es auf Dauer zu langweilig in ihrer kargen Heimat. Daher nutzte sie die erste Handelsfahrt, um sich abzusetzen und in die Welt hinaus zu ziehen. Da sie niemand versteht, fürchten sich alle vor der schwer gerüsteten, lauten Frau und geben ihr, was sie eben glauben, was sie möchte. Daher hat sie sich bereits einiges an Respekt, aber auch ein paar Fahndungsmeldungen des Organon verdient.

Konzept: Schrottische Eisenschwein-Händlerin

Dilemma: Sprachbarriere

Weitere Aspekte: Einschüchternd, aber harmlos;
Immer ein Fisch im Netz; Gesangskünstlerin

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Ordentlich (+2)

Tückisch: Durchschnittlich (+1)

Kraftvoll: Gut (+3)

Sorgfältig: Mäßig (+0)

Stunts:

Gesprungene Gläser, wankende Bauten: "Weil meine schrottische Gesangskunst und mein Lungenvolumen unübertroffen sind, erhalte ich +2 beim Tollkühnen Überwinden von Hindernissen, die unbelebtes Material darstellen – dem hohen C hält keine Barriere stand."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



HOMUNGOLIATH →



Beschreibung: Homungoliath ist ein Angehöriger des Rattenmensch-Stammes aus den Grenzlanden. Er kleidet sich in Lederreste und trägt die Schädel seiner Ahnen als Kopfschmuck, wenn er mit seinem archaischen Motorbike loszieht, um die Dörfer der Grenzlande zu terrorisieren. Seine Raubzüge wären aber viel erfolgreicher, wenn er nicht an Narkolepsie leiden würde.

Konzept: Ratten von jenseits der Donnerkuppel sind die besseren Biker

Dilemma: Immer, wenn ich dieses Geräusch höre, werde ich so müde ...

Weitere Aspekte: Giftig wie ein Pfeilgift-Cowboy;

Meine Brüder werden mich da rausholen;

Spuckweltmeister

Methoden:

Flink: Gut (+3)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Ordentlich (+2)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Sorgfältig: Mäßig (+0)

Stunts:

Wie Ratten vom sinkenden Schiff: "Der Geist meiner Rattenahnen hilft mir, auf schnellen Pfoten der überlegenen Gefahr auszuweichen. Deswegen erhalte ich +2, wenn ich Flink verteidige, so lange ich die Schädel meiner Ahnen bei mir habe und der Gegner in der Überzahl ist."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:





Beschreibung: Serenity ist vom Organon aus Parks entführt worden, konnte aber entkommen und sich einen Kräuterladen im Siechendorf von Porta Fisco aufbauen, bis ihr die Zeltstange und alle Heringe geklaut wurden. Seitdem zieht die Hippie-Schamanin eher ziellos durch die Gegend. Ihr ungewöhnliches Äußeres (Batik-Rock, sonst keine Kleidung, altmodische Brille) lässt sie überall sofort auffallen und schützt sie nicht besonders gut gegen die Gefahren des Schrotts.

Konzept: Hippie-Schamanin auf Reisen

Dilemma: Meine Haare sind Kleidung genug

Weitere Aspekte: Kampflustiger Wurm-Sidekick; Medium; Tränke für alle

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Mäßig (+0)

Kraftvoll: Durchschnittlich (+1)

Sorgfältig: Gut (+3)

Stunts:

Haselstecken der Heilmacht: "Mit meiner Haselrute und dem darauf lebenden Wurm kann ich hilfreiche Kräuter, abgelaufene Medikamente oder sonstwas finden – deswegen erhalte ich +2, wenn ich Sorgfältig einen Vorteil erschaffe, indem ich den Stab als Wünschelrute auf der Suche nach hilfreichen Dingen einsetze."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



Beschreibung: Grin ist Mitglied des Unorganisierten Verbrechens und führt die Zweigstelle in Buusa-Westvoq an. Dort prügelt und stiehlt er sich durchs Leben, und wartet auf Anweisungen der Donna vom Schwimmenden Schwarzmarkt, die jedoch so gut wie nie kommen, weshalb seine Geschäfte eher mies laufen. Meist trägt er einen Damenstrumpf über dem Gesicht, was seinen schrankigen Körperbau noch bedrohlicher macht. Er verfügt über ein frisiertes Minebike.

Konzept: Der Pate von Buusa-Westvoq

Dilemma: Zu verpeilt zum Leben

Weitere Aspekte: Mein Minebike ist mein bester Freund;

Manni ist mein auch bester Freund;

Grammatik nicht ist mein bester Freund ... nicht.

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Mäßig (+0)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Ordentlich (+2)

Kraftvoll: Gut (+3)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Engel der Hölle: "Weil ich so ein cooler Biker bin, bekomme ich +2, wenn ich Kraftvoll ein Hindernis überwinde, während ich auf meinem Minebike sitze."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

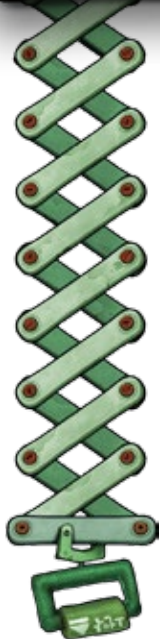
Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:





Beschreibung: Dankwart ist Transvoltanier und folgt einer alten Tradition seines Landes: Er ist Organhändler und immer auf Reisen, um neue Handelswaren zu finden. Somit ist der blasse Mann mit dem aristokratischen Gesicht in den Augen der meisten Menschen vor allem eines: ein Leichenfledderer. Das ist nicht überall so angesagt, aber zum Glück verfügt Dankwart mit seinem Robo-Butler Kremator XP über einen schlagkräftigen Verbündeten, der ihm auch die Leichenteile hinterherschleppt.

Konzept: Leichenfledderer in 78. Generation

Dilemma: Verdammte unbeliebt

Weitere Aspekte: Robo-Leibwächter;

Der Schrecken, der die Nacht durchflattert; Blaues Blut

Methoden:

Flink: Durchschnittlich (+1)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Gut (+3)

Kraftvoll: Mäßig (+0)

Sorgfältig: Ordentlich (+2)

Stunts:

Fort mit der Milz: "Weil ich mich perfekt mit der menschlichen Anatomie auskenne, erhalte ich +2 auf Tückische Angriffe, wenn meine Gegner Menschen sind und nicht mit mir rechnen."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

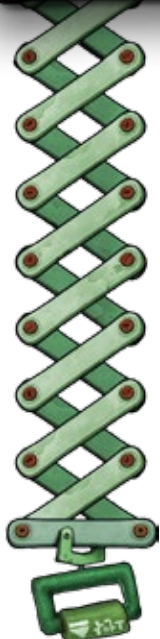
Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:



Beschreibung: Elsa hat sich von einem Werbeplakat verführen lassen und sich dem Organon gegen eine lebenslange Rente als Spionin angeschlossen. Seitdem horcht sie ihre Mitbürger aus und erledigt kleine Botengänge für die Beamten. Demnächst soll sie einer Gehirnwäsche unterzogen werden; sie hat bereits eine umfassende Kampfausbildung erhalten. Elsa kleidet sich streng, aber sportlich und ihrem neuen Wohlstand angemessen.

Konzept: Organon-Kollaborateurin mit Sofortrente

Dilemma: Der Organon befiehlt ...

Weitere Aspekte: Eiserner Wille;

Schuhe sind wichtiger als Menschen;

Alles ist eine Waffe – auch dieser Apfelbutzen!

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Gut (+3)

Kraftvoll: Mäßig (+0)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Böse Mädchen kommen überall hin: "Weil ich so ein gerissenes Miststück bin, erhalte ich +2, wenn ich ein Hindernis überwinde, während ich jemanden Tückisch anlüge, betrüge oder verarsche."

(Darf zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu reduzieren)

Konsequenzen:

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Erholungsrate: 3

STRESS:

