

DER LUSTIGE DEPONIA- ABENTURERGENERATOR!

(2W6) DAS ABENTEUER BEGINNT:

- 1 In Rußland
- 3 In den Grenzlanden
- 4 In Dysropa
- 5 In Nord-Haldika
- 6 Im Toxidant
- 7 Auf Hoher See
- 8 In den Three Quarters
- 9 Auf einer Organon-Trasse
- 10 Auf Elysium
- 11 In Rostralien
- 12 In der Siffigen See

(W6) DIE HELDEN BEGEGNEN EINEM NSC MIT NAMEN:

- 1 [Name der Mutter des Spielers zur Linken des SL]
- 2 [Name des ersten Haustiers der SL]
- 3 [Name des liebsten Sci-Fi-Charakters des Spielers zur Rechten der SL]
- 4 [Name des Spielers, der am lautesten kaut, in einer Genderbent-Form]
- 5 [Name des Spielers, der am meisten Klamotten trägt, rückwärts]
- 6 [Erstbester Markenname auf einer Knabberkram-Tüte, Getränk oder einem Reinigungsmittel in der Nähe]

(2W6) DER/DIE EIN ODER EINE ...

- 2 wirrköpfiger Philosoph
- 3 frustrierte Erfinderin
- 4 gnadenloser Kopfgeldjäger
- 5 verwöhnte Adelige
- 6 drecksikanischer Sombbrero-Jongleur
- 7 verzweifelte Gastwirtin
- 8 von Selbstzweifeln zerfressener Zeitreisender
- 9 Verwandte eines der Helden, die zum Banditen geworden ist
- 10 sprechendes Tier nach Wahl
- 11 defekter Roboter
- 12 viel zu auffällige Touristin

(Geschlecht kann durch einen Münzwurf entschieden werden)

(2W6) ...IST UND FOLGENDEN NEBENBERUF HAT:

- 2 Er/Sie sammelt Pfandunterwäsche
- 3 Er/Sie stellt Wollmauspelzmäntel her
- 4 Er/Sie züchtet Jagdkorallen
- 5 Er/Sie ist analoger Spieleentwickler
- 6 Er/Sie ist Maskottchen einer Schrottbballmannschaft
- 7 Er/Sie stellt lustige Becher mit albernen Aufschriften her
- 8 Er/Sie unterjocht kleine pelzige Wesen aus dem Maultierkopf-Nebel auf einer Farm in Prosperia
- 9 Er/Sie notiert die Lebensgeschichten von herumziehenden Abenteurern
- 10 Er/Sie schnitzt Schusswaffen aus Seife
- 11 Er/Sie sammelt abstrakte Wachsfiguren
- 12 Er/Sie ist geheimer Organon-Beamter

(2W6) SIE BEGEGNEN DER PERSON AN FOLGENDEM ORT:

- 2: Im Keller eines Hotels
- 3: Im Hinterzimmer einer Bar
- 4: In einem Mülltunnel
- 5: In einem Organon-Fahrzeug
- 6: Im freien Fall
- 7: Da, wo es tatsächlich Sinn ergibt
- 8: Auf dem Klo
- 9: Auf der Flucht
- 10: Bei einer Hinrichtung
- 11: In einer Falle
- 12: Niemals persönlich

(2W6) DER NSC MACHT MIT DEN HELDEN FOLGENDES, ER ODER SIE ...

- 2 versucht, die Helden zu bestehen
- 3 flirtet mit einem der Helden
- 4 richtet eine Waffe auf einen der Helden und sagt „Du dachtest wohl, du könntest dich ewig verstecken?“
- 5 erzählt erst einmal eine lange Lebensgeschichte
- 6 will die Helden zunächst prüfen
- 7 will die Helden sofort anheuern
- 8 will gemeinsam mit den Helden reisen
- 9 ergreift sofort die Flucht
- 10 wirft sich vor den Helden in den Staub
- 11 lädt die Helden zu sich nach Hause ein
- 12 schaltet eine Anzeige und erkennt die Helden persönlich nicht

(2W6) IN DER FOLGE MÜSSEN DIE HELDEN FÜR DEN NSC ODER IM WETTLAUF MIT IHM ...

- 2 Organon-Dokumente
- 3 einen elysianischen Koffer
- 4 ein seltenes Tier
- 5 eine Geheimwaffe
- 6 einen Sport-Almanach
- 7 ein Fahrzeug oder Schiff
- 8 eine Lieferung Cowboy-Dodo-Merchandise
- 9 einen Berg Scheiße
- 10 einen verstorbenen Kameraden
- 11 Organe ...oder Orangen – ist nicht ganz klar.
- 12 ein Artefakt aus der Vorzeit

(2W6) ...UND/ODER EINE PERSON, NÄMLICH

- 2 eine Elysianerin
- 3 einen Yeti
- 4 einen entlaufenen Organon-Gefangenen
- 5 einen Klon mit Fehlfunktion
- 6 einen Despoten aus Rußland oder Germ
- 7 eine sexy Schottballspielerin
- 8 eine Agentin des Widerstands
- 9 einen übergewichtigen Miesepeter mit ultimativem Geheimwissen
- 10 die letzte Hoffnung der Menschheit in Form eines kleinen Kindes
- 11 einen harmlosen Zombie, der immun gegen irgendwas ist
- 12 einen Typen namens Droggelbecher

(2W6)...AN FOLGENDEM ORT, NÄMLICH: ...

- 2 am anderen Ende der Welt
- 3 direkt im Nachbardorf (aber das ist eher unklar)
- 4 in einer Organon-Hauptzentrale
- 5 in einem Koala-Nest in Rostralien
- 6 in einem abgestürzten Raumschiff
- 7 in einem tiefen, tiefen, tiefen Müllschacht
- 8 in einer echt unheimlichen Mutantenburg
- 9 in einer laufenden Kampfroboterplattform aus dem Toxidant
- 10 in einer Traumwelt
- 11 in einer schrägen Parallelwelt, wo es keine Zahnbürsten gibt

(W6) ...

- 1 zerstören/töten
- 2 finden und sicherstellen
- 3 finden und heiraten
- 4 für die Sache des NSCs gewinnen
- 5 in einen Vulkan oder ein anderes Loch im Boden werfen
- 6 untersuchen/bespitzeln

(W6) ABSCHLIESSEND SOLLEN DIE HELDEN ...

- 1 mit dem (evtl. vernichteten) Gegenstand/der Person oder entsprechenden Beweisen zurückkehren
- 2 in den Krieg gegen den Organon ziehen
- 3 sich ein sicheres Versteck suchen, bis der NSC eintrifft
- 4 den Planeten verlassen
- 5 in den Sonnenuntergang reiten
- 6 alle Beweise für die Mission vernichten

(W6) ALS TRANSPORTMITTEL MAG DIENEN:

- 1 Eine zufällige Kreatur aus dem Regelteil des Buches
- 2 Ein zufälliges Fahrzeug aus dem Regelteil des Buches
- 3 Eine Chimäre aus zwei zufälligen Kreaturen
- 4 Ein zufälliges Fahrzeug aus dem Regelteil des Buches, das ein oder mehrere zufällige Kreaturen aus dem Regelteil des Buches geladen hat.
- 5 Ein zufälliger Regelteil eines Buches, der zu einem großen Papierflieger gefaltet wurde
- 6 nichts

(2W6) DER TWIST BEI DER SACHE IST: ...

- 2 Zahle nie mehr als 50 Mark für ein Rollenspielbuch.
- 3 Der Auftraggeber war die ganze Zeit der Bösewicht.
- 4 Es ist alles nur ein echt beschissener Traum.
- 5 Jemand war die ganze Zeit über schon tot.
- 6 Niemand war jemals tot.
- 7 Einer der Helden ist ein Gestaltwandler vom Planeten Xyxyx.
- 8 Es gibt keinen Twist.
- 9 Die Helden tragen selbst Schuld an der Situation.
- 10 Kakerlakenmenschen haben das alles angezettelt, um die Shampoo-Preise künstlich in die Höhe zu treiben.
- 11 Das Abenteuer ist echt nicht gut.
- 12 Ihr spielt eigentlich ein ganz anderes Rollenspiel. Myranor oder so.

(2W6) UNERWARTETE VERBÜNDETE SIND:

- 2 Eine Horde Nacktmulle mit Schwarmbewusstsein
- 3 Ein abgehalfterter Frachterkapitän
- 4 Der Organon (!)
- 5 Elysianische Gutmenschen
- 6 Ehrenvolle Banditen
- 7 Kinder von der Super-Duper-Force
- 8 unberechenbare Killerroboter
- 9 Schon wieder so ein Zeitreisender
- 10 Ein selbsterklärter kosmischer Imperator
- 11 Eine Schrottbalmannschaft
- 12 Zombies!

(2W6) ZUFÄLLIGE GEGNER SIND:

- 2 Eine Horde Nacktmulle mit Schwarmbewusstsein
- 3 Ein abgehalfterter Frachterkapitän
- 4 Der Organon (!)
- 5 Elysianische Gutmenschen
- 6 Ehrenvolle Banditen
- 7 Kinder von der Super-Duper-Force
- 8 unberechenbare Killerroboter
- 9 Schon wieder so ein Zeitreisender
- 10 Ein selbsterklärter kosmischer Imperator
- 11 Eine Schrottbalmannschaft
- 12 Zombies!

(2W6) ALS BELOHNUNG WINKT

- 2 Ein Berg voll Zlotti
- 3 Ein neues Fahrzeug
- 4 Eine neue Waffe
- 5 Eine Ehrenurkunde
- 6 Eine heiße Liebesaffäre mit einem der NSCs aus diesem Abenteuer
- 7 Das nackte Überleben
- 8 Egal, was es ist, es ist eine große Enttäuschung
- 9 Ein Gutschein für jede Menge Plörre
- 10 Eine Lektion fürs Leben (siehe 8)
- 11 Freundschaft
- 12 Ein Hügel voll Zlotti

Die Aufgabenstellungen, die sich hieraus ergeben, geben an, was die NSCs von den Helden erwarten. Nicht, was die SL von den Spielern erwarten sollte, um das Abenteuer zu einem befriedigenden Abschluss zu bringen.

Steht vor der Überschrift (W6) oder (2W6) müssen ein oder zwei sechsseitige Würfel geworfen werden, um das Ergebnis zu bestimmen.