|  |  |
| --- | --- |
| **Verantwortlich:** | Marco Bergen eck\*cellent-IT GmbH |
| **Status:** | In Arbeit |
| **Version:** | V1.0 |
| **Datum:** | 22.02.2018 |

Deponia – Das Rollenspiel

Inhalt

[1 Dunkel ins Dunkel bringen 4](#_Toc508774785)

[1.1 Würfelergebnis 4](#_Toc508774786)

[1.2 Adaption 4](#_Toc508774787)

[1.3 Intro 4](#_Toc508774788)

[1.4 Szene 1: Eingangsbereich 5](#_Toc508774789)

[1.5 Szene 2: Der Kultist 7](#_Toc508774790)

[1.6 Szene 3: Das Hotel auf der Zugspitze 7](#_Toc508774791)

[1.7 Szene 4: Das Gefährt 9](#_Toc508774792)

Abbildungsverzeichnis

# Dunkel ins Dunkel bringen

## Würfelergebnis

Reiseabenteuer

Startpunkt der Reise: Die Hauptstadt Gammel

Der Auftraggeber heißt Fridolin Trödelschlund

Er ist ein: stark stotternder Kultist

Hobby: Er/Sie schnitzt Schusswaffen aus Seife

Tick: Er/Sie ist hypernervös

Die Spieler begegnen dem Auftraggeber immer nur im stockdunkeln.

Die Spieler sollen dem Auftraggeber ein Finsteres (also Licht schluckendes also wirklich finsteres) undefinierbares Etwas in einer Holzkiste in Motokros finden und erbeuten.

Abschließend sollen die Spieler mit entsprechenden Beweisen zurückkehren.

Als Transportmittel dienen reitbare Riesenkakerlaken

Der oder die Gegenspieler sind ständig betrunkene Mutanten

Deren Boss, Zräm Schlimmelschiffer

Er ist ein: schizophrener Zeitreisender

Hobby: Er/Sie schnitzt Schusswaffen aus Seife

Tick: Er/Sie schläft ständig ein

Der Auftraggeber steckt mit den Gegenspielern unter einer Decke.

Zur Belohnungen winkt das nackte Überleben

## Adaption

Es geht durch Süd-Germ (die Gegenspieler sind Zombies)

## Intro

Du alte Meme

Denkst du hast Problem,

nur weil die Würfel nicht rund und so

doch dem interessierten

Protagonisten

Verrat‘ ich ein Geheimnis hört zu

Im protagonistischen Dreieck

Ist die Summe der Würfel egal

Hussa: „der Würfel egal“

Wir drehn uns im Kreis

Was, wie jeder weiss

Der Startschuss zu einer Geschichte sein kann

Hussa „und so fängt die Geschichte an“

„Und so fängt die Geschichte an..“ steht in großen rostigen Lettern über dem Eingang der Höhle.

Der warme Wind, der den Katakomben entsteigt, umspült die Nasen, euer die ihr eintreten wollt mit einer olfaktorischen Komposition aus Pilzplörre, Männerschweiss und dem Geruch von Schnabeltierburgern.

Geschrei dringt an die Ohren aus unzähligen Kehlen, Röcheln, Kreischen, Stöhne und… Jubeln?

Das Gesetz dieses Landes verlangt, dass ihr genau jetzt genau hier seid. Mehr braucht ihr aktuell nicht zu wissen.

<Vorstellungsrunde>

## Szene 1: Eingangsbereich

Nun steht ihr alle gemeinsam vor der Öffnung der Hölle und starrt in das Dunkle.

Während ihr euch noch begrüßt hört ihr ein nervöses Tapsen und ihr riecht etwas was hier so gar nicht hin gehört: Seife.

Plötzlich geht ein helles Licht im Tunnel an, und ihr seht:

<Wurf gegen +1 wegen des Lichts>

* ( - ) Erstmal Garnichts weil es so grell ist
* ( 0 ) den Eingangsbereich eines Schrottball-Stadions
* ( + ) die Plakate für das Schrottballspiel in einer Woche (Asbest Bronchburg vs. Motor Motokros)

Umsehen:

* Kameras mit Selbstschussanlagen und Lautsprecher (W6)
  + In regelmäßigen Abständen
  + Das Gesetz verlangt dass Sie eintreten
  + Zuwiederhandler werden exhumiert
  + Seefahrer Bobo wünscht viel Vergnügen
  + Noch \*\*\* Minuten bis zu ihrer Inhumierung
  + Heute im Angebot: Nasenklammern gegen Zombiegeruch
* Mülleimer – Ein Eimer aus Müll - vollkommen sinnlos weil eh alles aus Müll besteht
  + sucht – beliebige Itemkarte
* Plakat – untersuchen -
  + Asbest Bronchburg vs Motor Motokros
    - Schrottball Champignons League Finale
    - Eintritt verplichtend 2 Sloti – Das Gesetz verlangt es (besser als Steuern)
    - Halbzeit-Show “Seemann Bobo“
    - Beginn Samstag 21.04 - 16:00
  + Darunter der Spielplan für Heute. „Belangloses 3 Ligaspiel zwischen dem HFC und dem FCM“ Teilnahme verpflichtent
* Uhr über dem Eingang
  + verschmiert
  + 15:\*\*
    - Erster Versuch 15:5\*
    - Zweiter Versuch 15:59
* Seifenkrümel auf dem Boden neben dem Lichtschalter
  + Abgescharbt.. mit scharfer Schneide
  + Marke: „Cernige Cern-Seife aus Cern“ – geschrieben mit C
* Drehkreuz mit Kartenschalter
  + Religiöser Roboter
  + Wechselt ständig die Glaubensrichtung
  + Lässt niemanden durch der keine Karte hat
    - Seife?
      * (-) Heil dir Satanas – Schmutz auf alle verweichlichten Götzendiener
      * (0) Die Seife gibt es nicht – Wissenschaftlich betrachtet ist dieses Laugenprodukt vollkommen uninteressant
      * (+) Auch die körperliche Reinheit führt ins Pradies
    - Durchgehen:
      * (-) Beim Ziegenfüssigen – nur ein blutiger Vertrag lässt dich hindurch
      * (0) Es klappen diverse Waffen aus
      * (+) Jesus ist für uns am Kreuz gestorben – Wenn du das nicht auch willst, geh einen Schritt zurück
    - Item-Karte als Karte
      * (-) „Gib mir 666 solcher Dinge und du kannst gehen, aber deine Kopfhaut bleibt hier“
      * (0) Schwerter messer rassierklingen
      * (+) Leider Gottes ist der Ablasshandel schon seit Jahrhunderten abgeschaftt.. hach… das waren noch Zeiten.

Als ihr kurz vor der Inhumierung steht, schlägt die Uhr 16:00 und eine Gruppe von 5 Schrottballfans in Lederhosen kommen auf euch zu. Es sind, wie in Süd-Germ üblich keine lebende Menschen, sondern Zombies. Sie tragen die Farben von Asbest Bronchurg BlauWeißWurst. In einer Hand halten sie alle einen Plörrekrug und in der anderen (siehe da) je eine Eintrittskarte.

* Reden
* Kämpfen
* Austricksen

Mit den erbeuteten Karten lässt euch das Kreuz durch.

## Szene 2: Der Kultist

Ihr hört noch die Lautsprecherdurchsage von der anderen Seite. „Ihre Inhumierung beginnt jetzt“ und dann rattern einige Maschinengewehre. Nachdem der Lärm vorbei ist, hört ihr die Zombies draußen reden. „Whuuu Aaarg das ist mein Arm,… hier ist dein Ohr.. uuurrrr.. Wenn ich meiner Frau sage, dass schon wieder eine Lederhose durchlöchert ist, reißt sie mir wieder einen Finger ab. Es ist so schwer von den hiesigen Wombats Leder zu bekommen. Jetzt habe ich den Passierschein umsonst beantragt.“

Hinter dem Drehkreuz steigt ihr in einen Fahrstuhl ein.

Es ertönt tolle Fahrstuhlmusik und eine elektronische Stimme erzählt euch:

„Willkommen zum Drittligaspiel des HFC gegen den FCM, ihr automatischer Stadion-Platzanweiser Jeffreys führt sie durch unser ausgeklügeltes Röhrensystem zu ihrer eigenen Loge“.

Als ihr den Fahrstuhl verlasst, geht plötzlich das Licht aus und es ist stockfinster.

Der letzte der den Fahrstuhl verlässt, spürt plötzlich den Lauf einer gut riechenden Waffe in seinem Rücken.

* Angriff (-4) es ist stock finster (-2) Wenn ein kleines Licht an ist
  + (+) der Kultist stürzt und ihm fällt eine Phiole aus der Hand – das Gas umschwirrt euch und ihr atmet es ein, resp. Es durchdringt eure Schaltkreise
  + (0) Ihr schafft es dem Kultisten die Waffe aus den Händen zu reissen.. stellt aber fest, dass es nur Seife ist
  + (-) Der Kultist weicht aus und ihr stürzt (je nach Lage, verletzt ihr euch – Stress)
* Licht an machen
  + (+) Ein kleines Glimmen erhellt den Raum und ihr könnt dauerhaft etwas erkenne
  + (0) Es leuchtet kurz auf und ihr könnt eine Sache erkennen
  + (-) nichts geschieht
* Reden
  + Wer: DDaaasss spiespeillt kei keine Rolle.. niemand rührt sich sonst seit ihr alle tot
  + Ihr sehr aus wie gestandene Abenteurer.. ich benötige eure Dienste
  + Wenn ihr es nicht tut, werdet ihr sterben… neine genauer gesagt .. ihr seid bereits tot.. [wirft phiole auf den Boden] und ich werde euch nicht wiederbeleben
  + Ihr seit jetzt Zombifiziert… mit einer mutierten Germ-Variante.. die bei der man nicht mehr zu Schrottballspielen gehen kann
  + Ich habe das Gegengift… nicht hier bei mir.. ich bin ja nicht doof…
  + In genau einer Woche werdet ihr von der einen zur anderen Sekunde zu hirnlosen Zombies.. vorher habt ihr keine Nebenwirkungen.
* In genau einer Woche wird hier das Schrottball-Champions-finale zwischen Asbest Bronchburg und Motor Motokros stattfinden. Der Haus.. nein Elysiumhohe Favorit ist natürlich Asbest. Deshalb stehen die Wetten auch denkbar schlecht für einen Sieg der Motokrosen. Das ist meine Chance reich zu werden.. und eure zu überleben. Motor Motokros muss gewinnen. Damit sie das schaffen, benötigen sie die Unterstützung ihrer Vorfahren.
* Im Motordrom.. dem antiken Tempel in Motokros gibt es eine Truhe.. in dieser Truhe befindet sich ein finsteres Schnabeltierei. Es ist so finster, dass es nicht nur schwarz ist, sondern sogar Licht absorbiert und Dunkelheit verströmt. Bringt mir dieses Ei, mitsamt der Truhe bevor das Spiel in einer Woche beginnt. Damit werde ich bei jedem Spielzug von Asbet das Licht abschalten und den Favoriten so zu Fall bringen.. Muhahahah haha hustnhust…
* Die Jefreys-Röhren bringen euch zum Hinterausgang.. am südlichen Stadtmüllwall stehen reitkakalaken bereit.

Was kann man bei Licht sehen:

* + 5 Stühle vor einem Fenster das mit einem schwarzen Tuch verhängt ist.
  + Wieder ein Mülleimer
  + Den Kultisten und seine Waffe
  + Die geschlossene Fahrstuhltür
  + Flyer von Asbest Bronchburg

Jefrey begrüßt euch erneut freundlich mit „Hallo werte Besu…“ bricht dann aber je ab und das weiche gelbe Licht des Fahrstuhls wird zu einem signalrot und ein schriller Alaram ton erklingt.

Nach 10 sekunden setzt dieser kurz aus und ein nicht mehr ganz so freundlicher Stimme:

Das kommunlae Mediensstem Germs hat sie als potentiellen Zombi identifiziert. Bitte halten sie umgehend ihren Passierschein A38 vor die Kameralinse. In dem Moment fährt ein Okular an einem Staubsaugerschlauch aus der Wand und hält 2 cm vor … player1 …

Das System aktzeptiert keine Lösung und befördert euch zum Hinterausgang wo in einiger entfernung die Reitkakerlaken stehen. Der Kultist hatte diesen Weg bereits geplant. Jefreys verabschiedet sich mit den Worten: *„Aufgrund ihrer nonviventen Lebensanrt können wir sie leider aktuell nicht medial verwerten. Sie sind weder für GSDS – Germ sucht den Superstar, Big Brother in Law – der beliebten Schwager-Container-GerichtsSendung noch für Germs next Topmodel geeignet. Sie werden daher zur Inhumierung an den Oorganon übergeben. Wir danken Ihnen für Ihren Einsatz. Gerne dürfen sie sich nach ihrer Inhumierung bei unserer neuen Show dem Diat-Duell bewerben. Dem Kampf auf Leben-imweitenstensinne-und Tod um die letzte Diät-Brause.“*

Auch wenn der Kultist diesen weg so vorgesehen hatte, hatte er vergessen zu erwähnen, dass die Zombie-Erkennung auch die Wachroboter des Organon auf den Plan geholt hat.

Zwischen euch und den rettenden Reitkakerlaken stehen drei 2 Meter große Kampfroboter und wollen euch inhumieren.

* Reden
* Kämpfen
* Austricksen

Als Ihr die Reitkakalaen erreicht, stürmen 100 weitere Kampfroboter hinter dem Stadium hervor. Ihr sitzt auf und reitet mit den Kakerlaken senkrecht an der Wand empor und verlasst Gammel Richtung Süden.

## Szene 3: Die Reise durch Süd-Germ

Es greifen mehrfach Zombies an,

seltsamerweise wissen die Zombies was ihr vorhabt.

Die Zombies rufen immer wieder: „Nicht Licht aus… Hell gut“

wollen verhindern dass ihr ankommt.

Wenn man sich den Zombies nähert riecht man neben dem üblichen Verwesungsgeruch und dem landestypischen olfaktorischem Allerlei auch einen lieblichen seifigen Geruch.

Die Zombies müssen ausgeschaltet werden, sie sind bereits vollkommen hirntod und gehören zu der bösen Variante.

Es kommen immer mehr. die Zombies fressen die Kakalaken, (so viel zu: Die Kakerlakaren überleben jede Katastrophe) ihr rettet euch in ein Hotel

## Szene 4: Das Hotel auf der Zugspitze

Das Hotel heisst...

Zum stinkenden Opa

Das Hotel liegt in einem Zug, der gefährlich auf einem Haufen Glassplitter baumelt.

Das Hotel-Team...

besteht auf FKK in der gesamten Anlage

Die Zimmer...

schrumpfen nachts plötzlich zusammen

Das Frühstück...

fragt den Gast selber, was er möchte

Die Betten...

sind so weich, dass man allein nicht wieder rauskommt

Ausgeschenkt wird...

Germer Starkplörre

Die sanitären Anlagen...

sind von einem herum maulenden Geist besessen

Bezahlt wird...

mit 'einem Gefallen, den ich irgendwann einmal vielleicht einfordern werde. Vielleicht auch nie. Wer weiß!'

Die besondere Überraschung bei der Sache ist...

Das kleine Stück Schokolade auf dem Kissen ist wirklich Schokolade

Innhaber:

|  |  |
| --- | --- |
| Name: | Bimstein Trödelman |
| Er ist ein: | viel zu langsam redender Barbar |
| Hobby: | Er/Sie ist Hobby-Pirat |
| Tick: | Er/Sie trägt die Klamotten falsch herum |

Hausmeister

|  |  |
| --- | --- |
| Name: | Naschgebäck Schuttwasser |
| Er ist ein: | einäugiger Hausmeister |
| Hobby: | Er/Sie sammelt Pfandunterwäsche |
| Tick: | Er/Sie trainiert nur eine Seite des Körpers |

Als ihr auf die Hoteltür zueilt öffnen sich die Schleusen und ihr betretet eine Bar sich auf engstem Raum in die Zugkabine integriert. Hinter einem Tresen steht der Barmann und Innhaber Trödelmann.

Durch die Gänge schlurft der Hausmeister mit einem Wischmob.

Der Hausmeister steht seitlich zu euch, so seht ihr nur die stark trainierte Seite.

### Ihr wollt Zimmer?!

Trödelman preist die „temporär Geräumigen Einzel-Schlafkabinen“ an.

Wenn alle zu Bett gegangen sind, räumt der Hausmeister auf und die Kabinen fahren zusammen, so dass es im Grunde nur noch die Größe eines Sarges hat.

### Ihr wollt Bier?

Gelegentlich auf „Harndrang“ würfeln um dem Geist zu begegnen

Pro getrunkener Plörre +1 Bei der Probe

Wenn man dem Geist begegnet:

Der Geist kommt nicht viel rum und möchte eine Geschichte hören:

Geschichten-Probe –

* ( - ) du musst eine Geschichte erzählen – 2 Story-Cubes
* ( 0 ) Der Geist ist frustriert und sortiert WC-Steine nach Farbe.. auch den, den du gerade „benutzt“
* ( + ) Der Geist muss eine Geschichte erzählen

In einer Geschichte des Geistes wird komme die Tunnel unterhalb des „Tunnels“ vor.

### Ihr wollt ein Reisegefährt?

Der Hobby-Pirat Trödelmann hat im Keller (der Waggon der am nächsten bei den Zombies ist)

Eine halbfunktionsfähige „Rennpappe“ namens Trabant liebevoll Trabbi genannt.

Kann abgehandelt werden da man Motokros am besten nur mit einem Rennwagen betritt.

Der Hausmeister kommt dazu und erklärt was es mit dem Stau auf sich hat. Kinder werden dort geboren und sterben an Alterschwäche im Stau. Es ist wie ein eigenes Land.

Bedenkt den Stau

## Szene 4: Die Grenze – von Zeit und Raum

Öffnen der Garage – es dringen Zombies ein

* Reden
* Kämpfen
* Austricksen

Hinter den Horden auf einem Hügel steht eine Person und dirigiert die Hirnlosen mit wildem Gestikulieren.

Ihr entkommt mit knapper Not im Trabbi und lasst die Zombies hinter euch.

Die weitere Reise verläuft recht friedlich, da die Zombies im Hinterland von Süd-Germ eigentlich recht sympathisch sind.

Als ihr einmal nicht weiter wisst. Schlurft ein einzelner Zombie an euch vorbei und zeigt euch den Weg auf die Autobahn.

Zeitreisender will das verhindern, weil es der Kultist selber ist und seine Familie in den Fängen von gieriegen Geldhaien ist weil der Kultist Slotti im Wert des BIP von Mistiki gewonnen hat.

Reist in der Zeit zurück um zu verhindern dass er selbst das Gerät bekommt.

Option A .. ihr wollt dem Zeitreisenden Helfen.. ihr springt zusammen mit ihm in den Zeitstrudel von CERN und landet in der Vergangenheit..

Option B die Zombie-Horden drängen euch in den Strudel

Der Zeitreisende weiß was passiert weil er das ja schon gemacht hat. Allein. Um das Drehkreuz zu manipulieren.

Ihr landet in Gammel und habt noch 60minuten Zeit bis das Spiel beginnt

Ihr seht wie der Zeitreisende aus Nervosität in Ecke sitzt und aus Cern-Seife ein Gewehr schnitzt.