
DEPONIA
DAS ROLLENSPIEL



© 2015 Uhrwerk Verlag

Deponia, das Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Redaktion:
Nicolas Mendrek

Weltenkonzept:
Jan Müller-Michaelis

Texte:
Nico Mendrek, Jan Müller-Michaelis, Mháire Stritter

Cover und neue Illustrationen:
Jo Lott

Lektorat, Korrektorat:
André Pönitz, Monika Basler, Jörg Löhnerz

Layout:
Nico Mendrek, Kathrin Dodenhoeft

Weitere Ideen:
Stefan Tannert, Benjamin Welke, Jennifer Tannert, Monika Basler, Johannes Kiel, Jörg Stefan Haselmeyer, Annelen Brunner

Herausgeber:
Patric Götz

Printed in the EU

Fate-Credits

Originalausgabe Fate Accelerated:

Text & Verbesserungen:
Clark Valentine

Entwicklung der Grundregeln:
Leonard Balsera

Konzept und Originaltexte:
Fred Hicks

Systemredaktion:
Mike Olson

Fate wurde ursprünglich entwickelt von Rog Donoghue und Fred Hicks

Originalausgabe von: Evil Hat Productions

www.evilhat.com • feedback@evilhat.com

@EvilHatOfficial bei Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Turbo Fate (deutsche Version):

Übersetzung:
Sabine Völkel

Redaktion:
Dominik Pielarski

Lektorat:
André Pönitz, Helge Willkowei

Änderungen für Fate Trash:
Nico Mendrek, Mháire Stritter, André Pönitz

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC. & Uhrwerk Verlag

Der Text von Turbo-Fate ist unter der Open Gaming License und Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0) erhältlich. Mehr Informationen über die Bedingungen und Erfordernisse dieser Lizenzen finden sich auf:

de.wikipedia.org/wiki/Open_Gaming_License

de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de

www.pathfinder-ogl.de

Alle Rechte vorbehalten.

Erstveröffentlichung 2013 durch Evil Hat Productions, LLC., 10125 Colesville Rd # 318, Silver Spring, MD 20901. Deutsche Übersetzung 2015 durch Sabine Völkel.

Evil Hat Productions, das Evil-Hat-Logo und das Fate-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Evil Hat Productions, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten.



INHALTSVERZEICHDINGS

VORWORT.....SEITE 4
WAS IST DEPONIA ?.....SEITE 5
DIE WELT DEPONIA.....SEITE 8
EIN REISEFÜHRER FÜR DEPONIA.....SEITE 11
DIE HISTORIE DEPONIAS.....SEITE 11
DAS LEBEN IM DRECK.....SEITE 15
DIE REBELLION.....SEITE 44
STÄDTE UND ANDERE SEHENSUNWÜRDIGKEITEN..SEITE 48
DIE ZUKUNFT DEPONIAS.....SEITE 170
ORGANISATIONEN.....SEITE 177

DIE REGELN.....SEITE 180
CHARAKTERERSCHAFFUNG.....SEITE 181
BEISPIELCHARAKTERE.....SEITE 192
WIE MAN SPIELLEITET.....SEITE 203
DIE TECHNIK DEPONIAS.....SEITE 208
DIE FLORA UND FAUNA DEPONIAS.....SEITE 218
MENSCHLICHE GEGNER.....SEITE 227
ABENTEUER AUF DEPONIA.....SEITE 228

VORWORT



Seien wir mal ehrlich: Unser Leben ist ein Schrottplatz ...

Klingt das irgendwie negativ? Sollte es gar nicht. Es ist einfach nur so, dass all unsere Bemühungen, all unsere Ziele und Träume, über die wir uns definieren, der Tatsache entspringen, dass unser momentaner Zustand nicht der Idealzustand ist. So wird unsere Gegenwart zu einem unaufgeräumten Zwischenzustand, zu einer Baustelle auf einem Müllberg, zu einem ungelösten Problem. Und unsere Vergangenheit wird zu ... Wartet kurz ... das liest sich auch nicht gerade erbaulicher. Aber wozu ringe ich mir hier auch einen ab? Mein letzter Versuch, diesen Gedanken in Worte und Bilder zu fassen, hat mich viele Jahre gekostet. Dabei sind drei Computerspiele namens „Deponia“, „Chaos auf Deponia“ und „Goodbye Deponia“ rausgekommen. Ihr habt vielleicht von ihnen gehört.

Und - Richtig: Streng formal ist die Deponia-Trilogie somit eine riesige Parabel, die sich verselbstständigt hat. Der „Hobo“ (so hat die englische Spielepresse passenderweise den singenden Barden aus den Kapitel-Intros getauft) ist hierin ein stinknormaler Mensch (Mit Betonung auf „stink“). Er erzählt (oder viel mehr: singt) eine fiktive Geschichte, versucht sich an einer großen Metapher, um – tja – eigentlich um seine Freundin davon zu überzeugen, ihn nicht aus der Wohnung zu schmeißen. Daraus wird die Geschichte von Rufus. Doch was auch immer das ursprüngliche Anliegen des Hobos war: Plötzlich geht es um mehr. Es geht um die Verteidigung einer Lebensphilosophie. Es geht um Ziele. Und Mittel. Und letztlich geht es um die Suche nach dem einen Funken in Rufus, der ihn doch als guten Menschen ausweist.

Natürlich kollidiert diese Vorstellung bei oberflächlicher Betrachtung damit, dass Deponia eine Welt mit eigenem Realitätsanspruch ist ... aber tut es das wirklich? Das Innenleben eines Menschen ist ein ganzes Universum. Das Deponiversum ist das Innenleben des Hobos - und dieser ist also wie Deponia, unaufgeräumt und voller Konflikte.

Als ich zu schreiben begann, war ich davon überzeugt, dass Deponia als Schauplatz nur für genau eine einzige Geschichte taugt, nämlich für die der Deponia-Trilogie. Wie falsch kann man bitte liegen!? Denn wenn das ganze Leben ein Schrottplatz ist, wie eingangs behauptet, dann kann eine weltweite Müllkippe wie Deponia doch auch ohne Weiteres alle Probleme, die irgendwie mit dem Leben zusammenhängen, beherbergen, oder etwa nicht?

Wir – das sind Mháire, Nico und meine Wenigkeit – haben das mal auf den folgenden Seiten ausprobiert. Sorry, wenn es ein wenig umfangreicher geworden ist als ursprünglich geplant. Aber immerhin wollten wir sicherstellen, dass es für jedes denkbare Problem, das in irgendeiner Weise mit Leben, Tod oder deren Folgeerscheinungen zu tun hat, mindestens einen Ort auf Deponia gibt, der eben diesem Konflikt als ideale Kulisse und/oder Metapher dienen kann. Nicht geschafft haben wir leider, Orte auf Deponia zu beschreiben, die sich als Schauplatz für die Konflikte von Steinen, Planeten, Haartrocknern oder anderen leblosen Dingen eignen. Aber was soll's! Erstens haben unsere Recherchen eh ergeben, dass alle oben genannten Dinge ein verhältnismäßig sorgenfreies Dasein genießen dürfen. Zweitens können wir auf diese Weise vielleicht später einmal Regelerweiterungen verkaufen. „Deponia – die Schuhlöffel-Erweiterung“. Oder „Deponia – Wachsobst für Draenor“. Bis es soweit ist, reicht euch aber vielleicht auch dieses Werk hier erst einmal aus.

Um dem Stoff besonders treu zu bleiben, möchte ich übrigens die angehenden Spielleiter unter euch einladen, jeden eurer gemeinsamen Ausflüge nach Deponia als inneren Konflikt des Hobos zu behandeln, den ich euch nur allzu gerne als den „Avatar des Autors“ ausleihen möchte. Lasst jede Geschichte im Deponiversum damit beginnen, dass der Hobo versucht, eine Message zu transportieren. Ob er jemals zu seinem Punkt kommt, ist dann schon fast irrelevant. Der Hobo ist halt unaufgeräumt und sein Innenleben tendiert dazu, sich zu verselbständigen. Aus einer einfachen Verteidigungsrede („Es gibt einen guten Grund, warum Socken im Lampenschirm liegen ...“) wird schnell eine epische Geschichte, in der es um Leben und Tod, Hoffnung und Selbstzweifel geht. Da der Hobo diese Geschichten genauso wenig zu Ende plant wie Rufus seine Manöver, ist hierfür eigentlich nur das Setup wichtig. Es könnte euch aber auch ein besonders rührender oder witziger Abschluss eures Rollenspielabends gelingen, wenn ihr die „dramaturgische Klammer“ am Ende zu schließen versucht.

Apropos dramaturgische Klammer schließen: Ich habe meinen Gedanken vom Anfang des Vorworts ja noch gar nicht zu Ende geführt. Also wo war ich? Ach ja ...

Das Leben ist ein Schrottplatz: Da findet man die tollsten Sachen. Ich wünsche euch viel Spaß beim Stöbern!

Poki

TUTORIAL 1: WAS IST DEPONIA?

Ernsthaft? Ihr habt dieses Buch gekauft und gebt vor, nicht zu wissen, worum es sich bei Deponia handelt?

Ihr habt alle anderen Rollenspielsysteme dieses Universums schon durchgespielt und jetzt habt ihr euch gedacht „Ach was soll's, schauen wir mal in dieses hier rein. Das Cover ist so schön bunt“?

Oder ... Moment, gehört ihr vielleicht zu diesen bürokratisch veranlagten Menschen, die hier ordnungsgemäß einen Abriss über die Welt von Deponia erwarten, weil „sich das nun einmal so gehört“? Eine Art „Tutorial“ etwa?

Na gut. Dann muss es wohl sein.

Der Planet Deponia ist eine einzige, endlose Müllhalde. Schrott und Abfall soweit das Auge reicht.

Deponia ist außerdem die Hintergrundwelt von inzwischen drei äußerst erfolgreichen (und äußerst mit Preisen überhäuften) Point&Click-Adventures des Hamburger Studios Daedalic Entertainment.

Genau, das sind die, die auch Das Schwarze Auge in ein Adventure verwandelt haben. Also haben wir uns gedacht, wir drehen den Spieß um, und machen aus ihren Adventures ein Pen and Paper-Rollenspiel, damit sie wissen, wie sich das anfühlt.

In diesen Spielen geht es um einen jungen, mehr oder weniger sympathischen Müllhaldenbewohner namens Rufus, der von dem Gedanken besessen ist, Deponia zu verlassen und ein besseres Leben auf Elysium zu beginnen, einer Luxus-Raumstation im Orbit des Planeten. Bei seinen zugegeben recht rücksichtslosen und waghalsigen Versuchen stolpert er mitten in eine Intrige hinein: Deponia soll gesprengt werden, um Elysium den Fortbestand zu ermöglichen – und eine zentrale Rolle in diesem Plan spielt eine junge Elysianerin namens Goal, in die sich unser Antiheld natürlich verguckt.

Um Goal und den ganzen Planeten zu retten, muss sich Rufus irgendwann entscheiden, ob er wirklich für eine höhere Sache kämpft oder am Ende doch nur für sich selbst. Wenn ihr mehr wissen wollt, lest den völlig verwirrenden Handlungsabriss auf Seite 44 oder spielt einfach die Adventures.

Hinter dieser episch klingenden Geschichte und dem Comic-Humor von Deponia steckt mehr, als man auf den ersten Blick glauben mag. Wie das Spiel uns selbst verrät, handelt es sich dabei um „irgend so einen selbstreflexiven Independent-Scheiß“. Rufus ist kein Held, sondern eine tragikomische Witzfigur in einer „Verwechslungsdramödie“. Es gibt für ihn kein Happy End, sondern nur „den Blick in das hässliche Spiegelbild, das zu allem Überfluss auch noch den Subtext ausplaudert“.

Na ja, ganz so schlimm ist es dann doch nicht. Außerdem: Die Spielereihe hat einige offene Plotfäden übrig gelassen und viele Fragen um Rufus und Goal aufgeworfen – hier setzt dieses Buch an.

Das ist natürlich gelogen. In diesem Buch geht es nicht um Rufus und es ist auch keine bloße Fortsetzung zu den Adventures. Es ist viel mehr als das.

Es soll euch als Spielern ermöglichen, eure eigenen Abenteuer auf Deponia zu erleben, eure eigenen Charaktere zu entwerfen und mehr von diesem abgedrehten Planeten zu erkunden. Es soll helfen, in die Atmosphäre dieser Welt abzutauchen und euch beflügeln, euch eure eigenen schrägen Geschichten und Figuren auszudenken. Dafür werden euch hier Infos und Spielmechanismen an die Hand gegeben, die ganz im Geiste der Vorlagen entworfen wurden. Denn auch wenn wir nicht Rufus' Geschichte nach- oder weitererzählen: Ihre Grundprinzipien werden wir aufrecht erhalten.

Um das zu gewährleisten entstand dieses Buch übrigens in enger Zusammenarbeit mit Poki selbst, der allein 50 Seiten an Notizen mit Infos zu den bisher unbeschriebenen Regionen des Planeten beigesteuert hat.



TUTORIAL 2: WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Wir gehen mal weiter davon aus, dass ihr dieses Buch wegen der dicken Aufschrift „Deponia“ gekauft habt und euch somit ein wenig mit Computerspielen auskennt. Dann kennt ihr ja sicher diese PC-Rollenspiele, die von den Kindern gespielt werden, die in der Schulpause immer verprügelt werden? Das Gute daran ist: Die Evolution hat es so eingerichtet, dass auch diese armen Kerlchen noch jemanden haben, den sie wiederum verprügeln können: Pen and Paper-Rollenspieler. Glückwunsch! Mit dem Kauf dieses Buches gehört ihr zu dieser aussterbenden Spezies. Das macht euch zu etwas ganz Besonderem!

Ein Pen and Paper-Rollenspiel funktioniert im Grunde so ähnlich wie ein digitales. Nur dass man idealerweise in einer Gruppe von Menschen spielen sollte. Diese Gruppe teilt sich auf in den Spielleiter (SL) und die Spieler. Der oder die SL steuert die Spielsitzung: Er beschreibt die Welt und die Ausgangssituation der Charaktere, er erfüllt alle Figuren, die nicht von den Spielern gesteuert werden, mit Leben. Er fungiert als Schiedsrichter und letzte Regelinstanz. Die Spieler hingegen steuern ihre Spielercharaktere (SC) oder „Helden“.

Solltet ihr an Rollenspiel übrigens kein Interesse haben, könnt ihr dieses Buch auch einfach als Reiseführer Deponias betrachten. Ansonsten lest weiter im nächsten Tutorial.

Die Werte eines Spielcharakters werden ähnlich wie bei einem Computer-RPG auf einem Charakterbogen festgehalten und können sich im Lauf des Spiels verbessern. Im Falle von Deponia wird ein sehr simples Regelsystem verwendet: Die SCs werden über einen Hintergrund und einige Stärken und Schwächen definiert. Der Rest ist Interpretationssache.

Die interaktive Geschichte eines Pen and Paper-Rollenspiels schreitet voran, indem der SL sie oder einen Startpunkt vorgibt und gemeinsam mit seinen Spielern weiterspinnt. Deren Aktionen bestimmen dann den Verlauf der Story. Ob eine Aktion gelingt, wird über die Werte der Spielfigur und einen Würfelwurf entschieden. So werden beispielsweise auch Kämpfe abgehandelt. Ein Spielbrett und Plastikfigürchen sind im Pen and Paper nicht nötig, aber durchaus zur Darstellung von besonderen Szenen einsetzbar. Die eigentliche Action spielt sich im Hirn der Mitspieler ab. Aus der Interaktion zwischen diesen und dem Spielleiter ergibt sich ein ganz besonderes Kopfkino.

Da das Deponia-RPG auf einem Adventure beruht, sind Kämpfe allerdings nicht das zentrale Element. Vielmehr geht es darum, sich eine spannende, humorvolle Geschichte zu erzählen und Herausforderungen auf eine möglichst absurde Art und Weise zu lösen. Daran merkt man hoffentlich schon: Das Deponia-Rollenspiel ist kein System für Menschen, die sich oder dieses Hobby allzu ernst nehmen. Selbstironie ist am Spieltisch genauso wichtig, wie sie es beim Schreiben dieses Buches war. Auch geht es nicht darum, gegen die anderen Spieler zu gewinnen: Pen and Paper ist ein kooperatives Erlebnis. Ein Spielabend war erfolgreich, wenn sich SL und Spieler gegenseitig fantastische Bilder in den Kopf gezaubert oder sich einfach nur kaputtgelacht haben – nicht, wenn der SL die SCs auslöscht oder diese eine besonders mächtige Waffe nutzen, um einen Landstrich auszuradieren … obwohl das natürlich auch lustig sein kann.

Wir haben uns dafür entschieden, ein besonders zugängliches und leichtes Regelsystem als Grundlage für Deponia zu benutzen, und es dann noch ein wenig anzupassen. TURBO FATE nennt sich diese Grundlage und unsere Modifikation davon nennen wir FATE TRASH. Da die Regeln aber wie gesagt das am wenigsten wichtige Element einer Runde Deponia sind, spricht auch nichts dagegen, ein völlig anderes Regelwerk wie D20 oder GURPS zu benutzen, oder die komplexeren Varianten des beliebten FATE-Regelwerks, das es gratis im Netz zum Download gibt. FATE in all seinen Varianten ist ein simples System, das im Grunde Improvisation und erzählerisches Rollenspiel fördert – und eine Legitimation dafür bietet, nicht alles strikt durch ein enges Regelkorsett definieren zu müssen. Wie viele Aspekte des FATE-Systems ihr in eurer Runde übernehmt, liegt natürlich ebenfalls an euch – ihr könnt auch einfach nur mit den Grundmechanismen spielen und den Rest weglassen.

Zur besseren Veranschaulichung der Adventure-Elemente, die wir ins Spiel eingebaut haben, liegen diesem Buch 100 Item-Karten bei. Natürlich steht es euch frei, weitere Items zu erfinden, sie müssen nicht – können aber – auf Karten eingezeichnet sein, von denen wir auch Blanko-Versionen beigefügt haben.

Die beiliegende Weltkarte hilft euch bei der Orientierung in der Spielwelt und hat wichtige Orte bereits hervorgehoben eingetragen.



EIN TYPISCHER ROLLENSPIEL-VERLEGER

Mehr zu Rollenspiel und den FATE-Regeln findet ihr ab Seite 180.

TUTORIAL 3: WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Deponia – Das Pen and Paper-Rollenspiel lässt sich auf mehrere Arten verwenden. Mal abgesehen von seiner Eignung als Waffe gegen übergroße Spinnen und sehr kleine Einbrecher erfüllt es mehrere Funktionen: Es kann natürlich so verwendet werden, wie es gedacht ist: als Rollenspiel-Grundbuch. In diesem Fall findet ihr unter „Die Welt von Deponia“ alle Fließtexte zum Hintergrund und weiter hinten unter „Die Regeln“ die Mechanismen, um diese Welt zu bespielen. Dort finden sich auch Einträge zu Ausrüstung und potenziellen Gegnern der Spielwelt. Mit vorgefertigten Archetypen könnt ihr direkt losspielen. Zum Beispiel das mitgelieferte Gruppenabenteuer – oder für den Einstieg und als Verständnishilfe mit dem kurzen Soloabenteuer.

Ihr könnt das Buch aber auch einfach als Reiseführer für Deponia sehen, als Quelle interessanter und witziger Infos über einen Planeten, von dem ihr bisher nur einen Bruchteil erforschen konntet. Um den Lesefluss hierfür nicht zu stören, haben wir alle für das Rollenspiel relevanten Informationen in Extrakästen gepackt, die ihr teilweise einfach ignorieren könnt, solltet ihr nicht vorhaben, Deponia als Rollenspielsetting zu nutzen (ignorieren könnt ihr die Einteilung, nicht den Inhalt der Kästen).

Wer Deponia als Spielleiter seiner Gruppe präsentieren möchte, sollte diese Kästen aber unbedingt lesen.

Spieler können auf jeden Fall gefahrlos den Fließtext lesen, sollten aber die braunen SL-Kästen auslassen, da sie Hintergrundinfos enthalten, die ihnen vielleicht den Spaß am Spiel nehmen könnten. Die grünen Kästen enthalten wiederum spezielle Informationen für eine bessere Übersicht und können mehr oder weniger gefahrlos von jedem gelesen werden. Die braunen und mit einem „Opa Bozo“ markierten „Geschichtsablauf“-Kästen informieren über Veränderungen der Spielwelt im Verlauf der Zeit – meist wurden diese durch die Ereignisse der PC-Spiele ausgelöst. Ob Spieler sie lesen sollten oder nicht, sollte eure Gruppe entscheiden.

Im Regelteil werdet ihr bemerken, dass Aspekte eine große Rolle spielen. Charaktere und auch Orte können solche ASPEKTE besitzen. Bei wichtigen Schauplätzen oder Personen haben wir beispielhafte Aspekte in KAPITÄLCHEN hervorgehoben, um den Lesefluss nicht durch Werteblöcke zu stören. Natürlich haben auch die weniger bedeutenden Orte und Figuren Aspekte. Ihr könnt sie aus den Beschreibungen ableiten oder euch selbst welche ausdenken.

Kästen wie diese hier sind Hinweiskästen für jeden Leser dieses Buches. Sie heben einfach besondere Hinweise zu diesem Produkt noch einmal stärker hervor. Sie sind selten.

Das hier ist ein SL-Kasten. Der dicke Rahmen sagt: Wendet eure Augen ab, Spieler! Nur die Spielleitung darf diese Kästen lesen. Na gut, ok. Ihr dürft natürlich machen, was ihr wollt. Aber es kann sein, dass ihr euch den Spaß verderbt.



Und das hier ist ein Geschichts-Kasten. Er enthält Informationen über die Entwicklung von deponianischen Orten im Laufe der Epochen. Das kann auch für die Spieler relevant sein, daher solltet ihr in der Gruppe entscheiden, wer sie lesen darf.

So sehen Kästen aus, die spezielle weiterführende Informationen enthalten. Zum Beispiel Rezeptsammlungen, Zeittafeln oder völlig nutzlose Fakten über eine bestimmte Region Deponias. Sie dienen der Übersicht und sollen euch davon ablenken, wie absurd viel Text ihr gerade lest.

Diese Kästen sind nur eine Erweiterung der SL- oder Geschichtskästen und werden benutzt, wenn der Platz in diesen ums Verrecken nicht ausreicht, weil sich unser Geschwätz über eine halbe Seite oder mehr erstreckt. Und um euch weiter zu verwirren. Funktioniert es schon?

DIE WELT DEPONIA

KURZÜBERSICHT

Deponia ist ein Planet, der dem unseren in vieler Hinsicht ähnelt – auf dem die menschliche Gesellschaft, wie wir sie kennen, jedoch zusammengebrochen ist und in einer weltumspannenden Wüste aus Müll ums Überleben kämpfen muss. Er ist auch die Heimat einer Vielzahl von Unterarten possierlicher Schnabeltiere, von friedfertigen Zombies, militanten Hippies, der Schauplatz diverser schwachsinniger Kriege und vermutlich der Planet in der Galaxis mit den verwirrendsten Regeln für Schnick Schnack Schnuck.

Auf Deponia ist jede denkbare und undenkbare Naturkatastrophe eingetreten, und so wird der Planet auch bewohnt von aufständischen Robotern, geklonten Dinosauriern, Mutanten und Bikerbarbaren – und hat einige der gängigen Naturgesetze einfach über Bord geworfen, weil es sonst echt zu kompliziert geworden wäre.

Im Grunde handelt es sich hier um die Kombination aller Endzeit-Settings, wie ihr sie aus „Mad Max“, „Fallout“ oder „Per Anhalter durch die Galaxis“ kennen dürftet – nur dass die Mehrzahl der Menschen deutlich angenehmer daherkommt, auch wenn es natürlich auch hier schwarze Schafe und zahllose Gefahren gibt.

Die meisten Deponianer sind verbunden durch einen gemeinsamen Feind: Den unterdrückerischen Organon, eine Armee von hochtechnisierten Soldaten, die in ihren

Türmen unergründliche Dinge tun und deren Aufmerksamkeit man besser vermeidet. Hoch über dem Planeten schwebt das sagenumwobene Elysium, eine Orbitalstation, in der die Luft rein, das Wasser klar und die Frauen und bei Bedarf auch die Männer weniger behaart sind (und das Essen auch). Die meisten Menschen auf der Oberfläche haben sich aber mit ihrem Schicksal abgefunden, einem Leben im Müll. Viele sind sogar ganz zufrieden mit der einfachen Existenz, die sie sich aufgebaut haben.

Doch auch dieses äußert bescheidene Leben ist bedroht: Denn in Elysium plant man seit Jahren, den Planeten zu sprengen. Und das ist bei weitem nicht das einzige Problem der Deponianer. Tatsächlich gibt es viel offensichtlichere Bedrohungen vor der eigenen Haustür: Ob das nun plündernde Barbarenhorden sind oder schlicht ganz normale Mitbürger, die sich eben nicht mit dem Leben im Müll abfinden können und auf ihrer Suche nach einem Ausweg durch oft unüberlegte Taten auch ihre Nachbarn bedrohen.

Diese Menschen sind es aber auch, die über den Tellerrand schauen – und somit die einzige Hoffnung auf eine Rettung des Planeten vor der Sprengung und den zahllosen drohenden Naturkatastrophen. Die Abenteurer einer Rollenspielrunde werden in diese Kategorie fallen – und dadurch zu missverstandenen Außenseitern auf Deponia.

DAS KANN DER REISEFÜHRER

Auf den folgenden Seiten wollen wir euch alle Aspekte der Spielwelt Deponia näher bringen: ihre Geschichte, die wichtigsten Örtlichkeiten und Personen. Und wir wollen euch einen Eindruck davon vermitteln, wie das Leben auf diesem Müllplaneten überhaupt funktioniert. Zu diesem Zweck ist dieser Teil des Buches wie ein Reiseführer aufgebaut, besteht also fast ausschließlich aus Ingame-Texten mit einigen ergänzenden Hintergrundinfos in Extrakästen. Diese stellen meist Informationen dar, die den Deponianern unbekannt sein dürften und sind somit auch kein „offizieller“ Teil des Reiseführers. Wir beginnen mit der detaillierten Beschreibung der Regionen, die aus den Spielen bekannt sind, den „Three Quarters“; beleuchten dann den restlichen Hauptkontinent und schließlich die anderen Landmassen des Planeten.

Um euch nicht direkt mit zu vielen Informationen zuzuballern, ist der Abschnitt über die Historie Deponias zweigeteilt: Zu Anfang des Reiseführers erzählen wir euch die Vorgeschichte bis zu dem Punkt, an dem die bekannte Story der Adventure-Trilogie ansetzt. Weiter hinten gibt es dann einen geschichtlichen Abriss über die Rebellion gegen den Organon und ganz am Ende einen kurzen Ausblick auf eine mögliche Zukunft des Planeten.

Der Grund hierfür ist folgender: Ihr könnt dieses Rollenspiel natürlich in einer beliebigen Epoche spielen. Vor den Geschehnissen der Spiele, währenddessen oder danach. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass ihr immer wisst, welche Informationen zu welcher Zeitphase passen. In den Beschreibungen im Reiseführer haben wir deshalb auch immer wieder Extrakästen eingebaut, die beschreiben, wie sich Orte, Menschen oder Gegebenheiten durch die Rebellion und den Abzug des Organon verändern. Das klingt komplizierter als es ist. Also: keine Panik!

Was ist mit Rufus? Ich dachte, in diesem Buch steht was über Rufus, verdammtnocheins!

Rufus, dem größten Helden Deponias, wird auf diesen Seiten natürlich auch Rechnung getragen. Er steht aber nicht im Mittelpunkt, denn dort stehen bereits – genau – eure Spielercharaktere. Mehr über Rufus erfahrt ihr aber auf Seite 110 und in der „Wahrheit über die Rebellion“ auf Seite 46.



Der folgende Reiseführer ist die Arbeit eines kleinen, auf Elysium beheimateten Marketingbüros. Der Ältestenrat dort beschäftigt die Bürger mit kleinen Denkaufgaben wie „Überlegt euch doch mal einen alternativen Plan zur Sprengung Deponias! (Der Gewinner erhält einen Überraschungspreis)".

Die Motivation der meisten Elysianer war eher gering. Und wenn wir „Marketingbüro" sagen, meinen wir ein Ein-Mann-Unternehmen, das von einem öffentlichen Rechner an einer Poolbar aus betrieben wird. Der fragliche Mann leidet zudem unter zweifelhafter Zurechnungsfähigkeit und übermäßigem Daikiri-Konsum.

Sein Vorschlag: das Anlocken fremder Intelligenzen (Ja ... gemeint sind Aliens), in der Hoffnung, diese könnten sich als freundlich und hilfsbereit erweisen, die Deponianer vielleicht sogar zu einem bewohnbaren Planeten mitnehmen. Daher sollten mehrere Hundert Raumsonden losgeschickt werden. Diese sollten jedoch keinen abschreckenden Hilferuf enthalten, sondern ein Lockmittel: Eine Werbebroschüre für intergalaktische Touristen. Das Marketingbüro erhoffte sich regen Zustrom von allen möglichen Wesenheiten mit oder ohne Tentakel und Exoskelett.

Der Betreiber des Marketingbüros namens Noel war von seiner Idee so begeistert, dass er die Antwort des Rats gar nicht erst abwartete, sondern sich direkt einige Jahre vor dem angesetzten Sprengtermin an den Text für die Broschüre machte. Begeistert reiste er per Fallschirm zur Planetenoberfläche, von wo er binnen dreier Wochen zurückkehren wollte. Er wurde jedoch nie wieder gesehen.

Noel schoss ein wenig über sein Ziel hinaus. Er beabsichtigte nicht weniger, als einen umfassenden Reiseführer über diesen faszinierenden Planeten zu schreiben. Hierfür war er mehrere Jahre unterwegs, vergaß darüber seinen eigentlichen „Auftrag" und fertigte unterwegs mehrere Tausend Seiten an Notizen auf Altpapier an. Schließlich ging sein Werk aber doch noch dank des Rostfuchs-Verlags in Porta Fisco in Druck.



DEM GUT INFORMIERTEN REISENDEN LIEGT DIE DAMENWELT ZU FÜSSEN!

DEPONIA: EIN REISEFÜHRER

Deponia ist eine Welt voller Gegensätze. Von den zerklüfteten Schrottklippen am Rostroten Meer bis hin zur unendlichen Wüste von Phanatasienaminor, von den Kakerlakenlabyrinthen von Bostvoq-Ertel und den Urwäldern der Billywoods bis zu schillernden Metropolen wie Porta Fisco und Zentropolis. Sicher, ein Element ändert sich niemals: Alles ist voller Müll und Dreck. Abfall soweit das Auge reicht. Aber der weit gereiste Tourist weiß auch: Wo Abfall ist, gibt es auch überall etwas zu entdecken. Sei es ein noch nicht ganz ausgefülltes Kreuzworträtsel in einer Illustrierten, Hosen, die in 40 Jahren sicher wieder in Mode kommen werden oder – für Sammler – eine fast unbeschädigte Fiffi Funkelfee-Actionfigur.
Deponia steckt voller Überraschungen. Und das gilt auch für seine Bewohner; ein Volk von freundlichen Improvisationskünstlern und mit reicher Kultur, das auch Sie mit offenen Armen empfangen wird!

Mein Name ist Noel und ich bin Ihr Reiseführer. Auf den folgenden Seiten werde ich Ihnen die größten Sehenswürdigkeiten, die angesagtesten Restaurants und die besten Hotel-Geheimtipps des Planeten Deponia näherbringen, damit Sie das meiste aus Ihrem Schrott herausholen können.
Zunächst aber werde ich Ihnen die Kultur und Geschichte Deponias näherbringen. Mit diesem Wissen wird man Sie von einem einheimischen Müllhaldenbewohner nicht mehr unterscheiden können!
Oh, und der nachfolgende Part über die Geschichte mag vielleicht ein wenig düster wirken. Lassen Sie sich davon nicht runterziehen! Geschichte ist nun mal manchmal gruselig.



DIE HISTORIE DEPONIAS

Vieles, was einst war, wurde vergessen. Oder verdrängt. Oder absichtlich in der Wüste vergraben, mit einem hohen Stacheldrahtzaun darum herum.
Daher liegen die größten Teile der deponianischen Geschichte auch im Dunkeln. Allgemein anerkannt ist die Tatsache, dass der Planet nicht immer komplett von Schrott und Müll bedeckt war. Einst – vermutlich vor Jahrhunderten - war Deponia eine Welt mit grünen Wiesen, Luft, die man wirklich atmen konnte, und Wasser mit mehr als 50% H2O-Anteil. Der ganze Warmduscher-Quatsch eben, den man heute nur noch auf Elysium finden mag. Leider waren die Menschen schlicht zu ignorant und kurzsichtig, um die Auswirkungen ihrer andauernden Umweltsünden zu erfassen. Das, was als die „Wegwerfkultur“ überliefert ist, erwies sich als der Untergang des bestehenden Ökosystems. Die Menschheit drohte, in ihrem eigenen Dreck zu ersticken, die Polkappen schmolzen, immer mehr Tierarten starben aus, Ozonlöcher breiteten sich in der Atmosphäre aus, Ölteppiche auf den Meeren und das Privatfernsehen erlebte eine letzte Blüte. Der Planet reagierte mit Erdbeben und Springfluten auf diese Misshandlung und löste in der Folge in Kombination mit fragwürdigen Kraftwerk-Sicherheitsstandards in einigen Regionen nukleare Winter aus. Infrastrukturen und Kommunikationsnetzwerke brachen nach und nach zusammen.

LÖSUNGSANSÄTZE

Schließlich wurden Notfallpläne entwickelt: Millionen Menschen wurden umgesiedelt, doch es fehlte überall an Platz. Lediglich die freigeschmolzene Landmasse am ehemaligen Nordpol konnte als neues Siedlungsland genutzt werden. Zudem erwies es sich schon bald als wenig förderlich, den immer erdrückender werdenden Müll einfach ins Weltall zu schießen: Er sammelte sich im Orbit, versperrte den Raumschiffen den Weg und stürzte irgendwann doch wieder zurück auf die Oberfläche. Durch den Anstieg der Meere überschwemmtes Land sollte durch den Bau von gigantischen Schrottdämmen und das Anlegen von Schrottinseln zurückerobert werden. Diese litten allerdings unter geringfügigen Konstruktionsmängeln, wurden hinfort gerissen und häuften sich andernorts wieder auf, so dass sich sogar Planetenoberfläche und Küstenlinien veränderten.
Zu dieser Zeit ging die menschliche Population bereits stark zurück. Ozonlöcher, recycelter, verstrahlter Biomüll und die durch das Zusammenbrechen des Ökosystems verursachte Mangelernährung hatten sich als wenig förderlich erwiesen und auch die Strahlungsmutanten machten der Menschheit immer schlimmer zu schaffen. Das Klima hatte sich soweit gewandelt, dass Regen oder gar sauberes Trinkwasser global eine Seltenheit geworden waren. Die Atemluft wurde mit jedem dahinsterbenden Baum schlechter.

Entgegen des Rats zahlreicher Marketingbüros wurde eines Tages beschlossen, der Geographie des Planeten neue, passendere Namen zu verleihen: So entstanden Ländernamen wie Schrottland, Drecksiko, Rostralien, Müllgolei oder Rußland. Das löste natürlich keine Probleme, aber immerhin wurde nun nichts mehr schöngeredet.
Lösungsansätze gab es hingegen viele, doch sie entpuppten sich bald eher als Teil des Problems: Mehrere biologische Experimente, die das Welternährungsproblem lösen sollten, gingen nach hinten los und mündeten in gleich drei parallelen Zombie-Apokalypsen. Künstliche Intelligenzen mit der Lösung der Umweltprobleme zu betrauen erwies sich ebenfalls als Schritt in die falsche Richtung, als 8 von 10 der mit der Aufgabe betrauten Supercomputer die Menschen als Wurzel des Übels erkannten und sich gegen sie stellten. Die Menschheit befand sich in manchen Regionen schon bald im Krieg mit der Technik und wandte sich von ihr ab.
Groß angelegte Bohrungen, die neue Energiequellen im Erdkern anzapfen sollten, sorgten für eine Verschiebung des Erdmagnetfelds. Die Achse des Planeten verschob sich und mit ihr die Klimazonen. Plötzlich war es in zuvor gemäßigten Regionen drückend heiß und in benachbarten Ländern brach eine neue Eiszeit an. Das Ende der Zivilisation schien besiegelt.

ZUSAMMENBRUCH

Als international anerkannte Wissenschaftler errechneten, dem inzwischen in Deponia umbenannten Planeten blieben nur noch maximal 50 Jahre, bevor er ob der Müllmassen unbewohnbar werden würde, kamen weniger anerkannte Wissenschaftler auf eine verwegene Idee: Sie beschlossen, das Magnetfeld des Planeten mittels der bereits installierten Bohrgeräte im Kern zu manipulieren, um seine Drehung zu verlangsamen und somit mehr Zeit herauszuschinden.

Rückblickend mag es etwas verwunderlich scheinen, dass dieser Plan von einem Zusammenschluss der verbleibenden Nationen bewilligt wurde, aber so ist das eben manchmal im Leben: Wenn man keinen Ausweg findet, mag blinder Aktionismus immer noch für ein besseres Bauchgefühl sorgen, als untätig herum zu sitzen.



EIN HEUTZUTAGE ALLTÄGLICHER ERDMAGNET-FELDMANIPULATOR

Die Manipulation verlängerte ein deponianisches Jahr auf 71 ½ Wochen, mit einer Schaltwoche alle zwei Jahre. Gleichzeitig löste sie aber auch einen elektromagnetischen Impuls aus, der 95% der vorhandenen digitalen Technik zerstörte und nahezu alle gespeicherten Daten löschte. Je fortschrittlicher dabei ein Computersystem war, desto größer die Schrottungswahrscheinlichkeit. Das letzte verbleibende weltweite Datennetzwerk brach komplett zusammen, was viele damals als die eigentliche Katastrophe ansahen, die ihren Stufe 95-Rostelfen-Müllsamurai nicht mehr weiterspielen konnten oder wieder im Müll nach Pornoheften suchen mussten.

Viele nahmen das damals mit einem Achselzucken hin: Computer galten zu diesem Zeitpunkt wegen ihrer immer offener zutage tretenden menschenfeindlichen Haltung ohnehin schon als bestenfalls unzuverlässig. Die acht rebellischen Supercomputer hatten in den Jahren zuvor ein Anti-Menschen-Programm durch die Netze Deponias gejagt und auf möglichst viele computergesteuerte Geräte geladen. Die Gefahr, in einen Abgrund gelotst zu werden, hinderte aber bei weitem nicht alle Bürger an der Benutzung ihrer Navis und selbst CPU-betriebene Kaffeemaschinen, die sich ihrer Besitzer durch die Beimengung von zu viel Zucker eher schleichend zu entledigen versucht hatten, konnten sich noch lang halten. Natürlich beendete der elektromagnetische Impuls auch die meisten der bewaffneten Auseinandersetzungen mit den Exterminations-Androiden der Supercomputer.

Lediglich auf dem in Metropol umbenannten Nordpol konnten die Maschinen ihr blutiges Werk vollenden: Heute existieren dort keine menschlichen Siedler mehr.

Der Zusammenbruch der Technik durch den EMP dürfte also so mach einem Deponianer das Leben gerettet haben. Aber ob die Aktion der Bevölkerung nun tatsächlich mehr Zeit verschafft hatte, konnte danach nicht mehr mit Sicherheit ermittelt werden – mangels der zur Berechnung nötigen High End-Hardware. Die Schrottberge wuchsen allerdings erst recht: um unzählige tragbare Computer und toll designte, aber nun völlig nutzlose Telefone und chromglänzende Hochleistungsandroiden.

IMPROVISATION

Schon nach der Rebellion der Super-KIs hatten sich findige Bastler auf ältere und weniger eigensinnige Technik besonnen. Nun wurden die Arbeiten dieser als Retro-Hipster beschimpften IT-Spezis zum Massenphänomen:

Aus der verbleibenden Technik wurden neue Standards gebastelt, die Datasette – immun gegen elektromagnetische Impulse und generell recht robust - setzte sich als neues/altes Medium durch.

Eine längst zum Alteisen gerechnete Generation von Robotern wurde reaktiviert. Die Menschen begannen, ein Talent zu entdecken, das uns heute noch am Leben hält: Die nützlichen Schrottteile zu etwas Neuem zusammenzubasteln – nicht schön, aber funktional. Mit dieser Technik wurden die letzten Fertigungsanlagen, Kommunikationseinrichtungen und Transportsysteme einigermaßen am Laufen gehalten.

Je prekärer die Lage wurde, desto weiter klaffte die Schere zwischen Arm und Reich auseinander. Die Oberschicht hatte es bislang geschafft, ein relativ luxuriöses Leben zu führen. Zurückgezogen in festungsartig gesicherten oder abgelegenen Villen mit den letzten verbleibenden Flecken fruchtbaren Landes und eigenen Plantagen konnten sie nach wie vor das Leben führen, von dem alle träumten. Die Unterschicht hingegen wühlte im Dreck wie Wombats. Die Spannungen entluden sich unter anderem im Drecksikanischen Bürgerkrieg, in dem die Haldenbewohner die Villen der Superreichen stürmten. Der Krieg war blutig, währte aber immerhin nur kurz und endete fair mit der vollständigen Vernichtung beider Parteien, als Drecksiko von einem aus dem Orbit zurückstürzenden Müllberg getroffen und fast komplett von der Landkarte getilgt wurde.

HERMES' PLAN



Die Population des Planeten betrug nach den Katastrophen der Vergangenheit nur noch einige Millionen. Die Zeit wurde knapp, vor allem für die in die Ecke gedrängte Oberschicht. Im Geheimen wurde ein neuer Plan gefasst. Es schien an der Zeit, Deponia hinter sich zu lassen. Aus einem internationalen Krisenstab der Elite des Planeten ging der „Ältestenrat" hervor, nachdem sich einige Nationen von der offenbar unfähigen Weltregierung losgesagt hatten. Der Rat hatte immer noch immensen Einfluss auf weiten Teilen des Planeten und durch seine äußerst wohlhabenden Mitglieder und Lobbyisten standen ihm auch viele andere, weniger legale Wege offen. Der Ältestenrat ordnete den Bau der Orbitalstation „Elysium" an, die den Menschen ein besseres Leben fernab all des Mülls ermöglichen sollte. Den drohenden Untergang vor Augen arbeitete ein großer Teil der Deponianer zusammen, um das ehrgeizige Projekt in wenigen Jahrzehnten in die Tat umzusetzen – jeder nach seinen Talenten: Der Pöbel schweißte also die nötigen Stahlträger zusammen, während die oberen Zehntausend (es waren tatsächlich weniger, aber so heißt das nun mal) die Kissenbezüge für die Hochboote designten.

Doch der Ältestenrat – immer noch mit den besten PR-Beratern des Planeten gesegnet – hatte der Öffentlichkeit nicht die ganze Geschichte erzählt. Elysium war nur als Zwischenstation gedacht und zugleich ein Raumschiff, das die Menschheit zum nächsten bewohnbaren Planeten mit dem Codenamen „Utopia"

bringen sollte. Ein Raumschiff, das jedoch nicht allen Deponianern Platz bieten konnte.

Einem der Top-Wissenschaftler im Ältestenrat namens Hermes wurde außerdem klar, dass kein Antrieb der Welt genug Kraft aufbringen würde, das Schiff in absehbarer Zeit zu seinem Ziel zu transportieren. Doch Deponia war ohnehin unbewohnbar geworden. Wozu war die gigantische Müllkugel also noch gut?

Hermes setzte einen Plan zur Sprengung Deponias durch. Die Kraft der Explosion sollte Elysium gen Utopia schleudern. Eine solch kontrollierte Sprengung musste jedoch gut geplant und ausgeführt werden. Und zwar vom Boden aus: Wem sollte man eine solch gewaltige und gefährliche Aufgabe übertragen? Sicher nicht dem potentiell rebellischen Pöbel. Aber auch nicht den verweichlichten Reichen. Der Ältestenrat billigte also einen weiteren von Hermes' Plänen: Ohne das Wissen der deponianischen Bevölkerung begann das „Projekt Organon“: die Zucht einer Armee von hörigen Klon-Beamten ohne Respekt vor dem Leben oder Angst vor dem Tod. Die sollten sich, so Hermes' Idee, durch Zuverlässigkeit und Pünktlichkeit auszeichnen, körperlich belastbar sein und mit einem Minimum an Nahrungsmitteln auskommen. „Mechanische Bärte“ filterten für sie die verpestete Luft. Ihre Aufgabe würde es sein, ein Netz von Sprengtürmen zu errichten, das durch Hochbahnen verbunden sein sollte und nach dessen Vollendung die Sprengung durchzuführen - und sich dabei selbst zu opfern. In Elysium war für solche Menschen kein Platz. Da Hermes klar war, dass sein Plan nur einen Bruchteil der Menschheit retten würde und somit Millionen Menschen auf dem todgeweihten Planeten verbleiben würden, sollte der Organon noch eine weitere finstere Aufgabe erhalten: Er sollte die Ordnung aufrecht erhalten, wenn es mit den letzten Menschen auf der Oberfläche zu Ende ging. Den Berechnungen zufolge wäre menschliches Leben auf Deponia nur noch wenige Jahre nach der Fertigstellung von Elysium möglich, danach würden alle zugrunde gehen und der Organon sollte gewährleisten, dass dies mit Würde und ohne Schaden für Sprengtürme oder andere entscheidende Anlagen geschah.



Der Aufbruch nach Elysium

Eine Evakuierung wie diese kann nicht innerhalb eines Tages stattfinden. Die Umsiedlung nach Elysium lief daher in mehreren Wellen über den Zeitraum von etwa zehn Jahren ab. Es begann vor ca. drei Jahrzehnten: Zunächst wurden die Führungskräfte, Wissenschaftler und Techniker in den Orbit geschickt, um alles vorzubereiten. Danach folgten alle anderen, die ausgewählt worden waren oder sich ein Ticket hatten leisten können. Natürlich hatten diese Glücklichen absolutes Stillschweigen über die Selektion zu wahren. Das Volk sollte in dem Glauben gelassen werden, es käme irgendwann jeder an die Reihe. Dennoch wuchs mit jedem Jahr, in dem nur einige Hundert Superreiche die Gondeln nach Elysium benutzen durften, der Argwohn unter den Menschen.

Auftritt: Organon

Etwa zur Zeit der ersten Evakuierungswelle tauchte der Organon auf. Die ersten Klone waren ausgereift. Binnen einen Jahres waren sie zu erwachsenen Männern herangewachsen und unter das Kommando eines gewissen Ulysses, dem Oberkontrollrat des Organon, gestellt worden, der sich entschieden hatte, so lange wie möglich auf dem Planeten zu bleiben, um die Arbeiten zu überwachen. Die ersten Klone wurden vor allem zum Schutz der Aufstiegsstationen eingesetzt. Sie sollten Deponianer von diesen fern halten, die sich gewaltsam Zutritt verschaffen wollten und jene zum Schweigen bringen, die die Propaganda verbreiteten, man habe vor, sie zum Sterben zurückzulassen.

Anfangs verliefen diese Konfrontationen noch höflich aber bestimmt, aber mit jeder neuen Evakuierungswelle, die offensichtlich nur der Elite diente, wuchs der Unmut und die Konflikte eskalierten weiter. Allerdings wuchs mit jeder Welle auch die Armee der Organon-Klone und Aufständische wurden bald mit Gewalt entfernt oder einer Gehirnwäsche unterzogen.

Zu dieser Zeit begannen auch die Arbeiten an Sprengtürmen und den sie verbindenden Kreuzertrassen. Woher der Organon kam und was es mit diesen Bauprojekten auf sich hatte – das blieb dem Volk aber verschlossen.

Die letzte Evakuierungswelle

Vor etwas über 20 Jahren war es soweit: Elysium war voll. Die letzte Fahrt von der unteren Aufstiegsstation für die verbliebene Elite war angesetzt. So etwas sprach sich natürlich herum und Hunderttausende Deponianer pilgerten in der verzweifelten Hoffnung auf den letzten Platz zu dem Turm am Rostroten Meer – darunter viele der Fast-Schon-Superreichen mit Koffern voller Geld und Panik in den Augen. Es konnte nur ein Desaster werden. Der Organon hatte an diesem Tag den Befehl, möglichst keine Gewalt einzusetzen, um die Situation nicht eskalieren zu lassen.

Nachdem das Hochboot einige Male gependelt war, kam es nicht mehr zurück. Den einfachen Menschen wurde nun endgültig klar, dass die Anlage, die vor allem durch ihrer Hände Arbeit entstanden war, von Anfang an nur dazu dienen sollte, die verhasste Oberschicht zu retten. Es ist überliefert, dass die Unterschicht „die Verräter wüst beschimpfte und ihnen Schnellanzünder und riesige Gabeln mit Bratwürstchen entgegen reckte“ (offenbar war zur Feier des Tages eine Grillparty organisiert worden. Seitdem ist der „Grilldonnerstag“ ein fester Feiertag im deponianischen Kalender).

Die Phalanx aus Organonen wurde überrannt, die Menschen plünderten die Aufstiegsstation und begannen, an dem dicken Kabel emporzuklettern. Der Ältestenrat musste schließlich den Befehl geben, das Kabel zu kappen; es stürzte ins Meer und riss Hunderte Menschen mit sich.

Die Deponianer waren erschüttert: Man hatte sie zurückgelassen und jedwede Technik mitgenommen, die es ihnen ermöglicht hätte, Elysium sicher zu erreichen. Man hatte sie zurückgelassen, um zu sterben. Die einzige verbleibende bekannte Aufstiegsstation befand sich in Porta Fisco, im uneinnehmbaren Turm des Oberkontrollrats.

DER AUFSTIEG DES ORGANON

Laut der Berechnungen sollten den Menschen auf der Oberfläche nun nur noch wenige Monate bleiben. Doch die Deponianer hatten in den Jahren zuvor gelernt, im Schrott zu überleben. Aller Wahrscheinlichkeit zum Trotz nahmen sie ihren Alltag wieder auf, setzten ihr Leben fort oder errichteten neue Gesellschaftsstrukturen. Sie plünderten die Hinterlassenschaften der Reichen und fristeten ihr Dasein im Müll. Seither waren die Menschen in den „Three Quarters“ zumeist in kleinen Kommunen organisiert, die für die Wasserversorgung zuständig sind. Müllsucher gruben in Schrottstollen nach Verwert- oder gar Essbarem. Ungezieferjäger erlegten die wenigen Tiere, die sich rechtzeitig anpassen und von sich aus im Müll überleben konnten – entweder, um sie auf den Esstisch zu bringen oder Gegenteiliges zu vermeiden. In den anderen Regionen des Planeten hatten die Menschen jedoch noch weit exotischere Wege gefunden, sich anzupassen.

Von seiner Hauptverwaltung in einem Turm in Porta Fisco aus verfolgte Ulysses das Treiben des Pöbels zu seinen Füßen – und war irritiert über jeden Tag, an dem diese sich weigerten, Infektionskrankheiten, Vergiftungen und radioaktiver Strahlung zu erliegen. Ulysses ging jedoch davon aus, dies sei nur eine Frage der Zeit.
Mittlerweile erstreckte sich das Trassennetz über fast ganz Deponia, war jedoch den eigentlichen Deponianern verboten. Der Organon hielt die Einwohner weiter vom Betreten seiner Anlagen ab – auch mit Waffengewalt. Am Ende wurden vor einigen Jahren sogar die Bewohner von Porta Fisco aus ihrer Stadt gejagt.
Um einen ungestörten Fortgang der Arbeiten und das Einhalten des Zeitplans zu gewährleisten, ließ Ulysses seine Leute hart durchgreifen, wie es auch in ihrer Natur lag. Mit der Zeit nahm sich der Organon immer mehr heraus und begann, Steuern zu erheben, Zölle zu verlangen und Razzien auf der Suche nach Saboteuren durchzuführen. Natürlich völlig ohne eine Gegenleistung zu erbringen. Schon bald hatten Ulysses Leute daher den Spitznamen „Der Finstere Fiskus“ verdient, seine Motive blieben den Deponianern aber all diese Zeit über verschlossen – bis in die Neuzeit. Ulysses selbst hingegen meldete dem nach Elysium ausgewanderten Ältestenrat das Überleben der Deponianer nicht – er wollte die Politiker nicht mit diesem Wissen belasten und so am Ende noch den Plan gefährden.

Hermes selbst hingegen war nicht nach Elysium geflohen. Ihm waren Zweifel an seinem eigenen Plan gekommen und er nistete sich in seiner versteckten Klon-Anlage nahe Porta Fisco ein, um nach einer besseren Lösung zu suchen.



Anmerkung der Redaktion des Reiseführers: Die weiteren, jüngeren Ereignisse der Geschichte unseres Planeten haben wir ans Ende des Reiseführers gesetzt, da sie nicht essenziell für das Verständnis der folgenden Beschreibungen sind. Außerdem würde das die ganze Spannung versauen.

Die Historie Deponias: Eine Zeittafel

Vieles in der deponianischen Historie ist absichtlich vage. Die Geschichten der jeweiligen Staaten sind in ihrer Regionalbeschreibung zu finden. Wer es etwas genauer braucht, findet hier einen Überblick, wann was geschah. Dieses Wissen besitzt jedoch auf Deponia niemand.

- Vor ca 150 Jahren: Die legendären Haldenkriege auf Haldika
- Vor ca. 130 Jahren: Gründung von Synthepolis
- Vor ca. 100 Jahren: Besiedlung des „Metropols“
- Vor ca. 70 Jahren: GAU und Atomschlag gegen Rußland, Naniten werden erschaffen, Dinosaurier werden geklont, Naniten werden zurückgeschlagen
- Vor ca. 60 Jahren: Verstrahlung der Müllgolei, Handel mit dem Toxident kommt zum Erliegen
- Vor ca. 55 Jahren: Aufstand der Super-KIs und Entvölkerung des Metropols
- Vor ca. 50 Jahren: Manipulation der Planetendrehung
- Planetenweiter EMP legt Großteil der Datennetzwerke lahm
- Neuerfindung der Datasette
- Vor ca 45 Jahren: Al'Gori kauft Citadella die Weltbank ab
- Vor ca. 40 Jahren: Drecksikanischer Bürgerkrieg, Ausbruch der Kolonialkriege in Haldika
- Vor etwas mehr als 30 Jahren: Entmachtung des Weltparlaments und Gründung des Ältestenrats, Beginn des Baus von Elysium in Rußland
- In Rußland werden die AKWs wieder in Betrieb genommen
- Vor 30 Jahren: Beginn der Evakuierung, Auftritt des Organon
- Vor 29 Jahren: Absturz eines Teilsegments von Elysium in den heutigen Loch Mess
- Vor 28 Jahren: Umsiedlung des Königs der Schrotten in den Loch Mess
- Vor 20 Jahren: Letzte Evakuierungswelle
- Seuchenausbruch in Germ und Bau der Keimmauer
- Vor einigen Jahren: Porta Fisco wird geräumt

DAS LEBEN IM UND VOM DRECK

„Wenn sich die Pilzsporen erst einmal in der Lunge eingenistet haben, kann man ganz normal atmen!"

Man sagt, nichts, was jemals auf Deponia gelandet ist, kommt hier je wieder weg. Das ist ein wenig übertrieben und falls Sie als Weltraumtourist uns besuchen kommen, gehen wir doch stark davon aus, dass Sie über die Mittel verfügen, den Planeten wieder zu verlassen (und vielleicht ein paar von uns mitzunehmen?). Ansonsten sage ich schon einmal: Willkommen auf Deponia!

Damit Sie sich hier wie zu Hause fühlen können, sollten Sie über ein paar grundlegende Dinge Bescheid wissen.



DER KREISLAUF DES RECYCLINGS – PERFEKTIONIERT AUF DEPONIA!

„Weißt du eigentlich wie das ist, jeden Morgen im Müll aufzuwachen? Die Spüle leckt, das Klo läuft über ... und das Wasser riecht, als hätte es sich seit Monaten nicht gewaschen. Der ganze Planet besteht aus Müll! Wir laufen auf – Müll! Wir essen – Müll!"

Diese Worte eines anerkannten Volkshelden sind vielleicht ein wenig hart. Doch im Grunde sind sie wahr: Müll ist die Hauptgrundlage allen Lebens auf Deponia.
Die Antwort auf seine berühmte Frage ist allerdings kaum überliefert. Sie lautet:
Es ist natürlich total super!!
In den Jahrzehnten und Jahrhunderten, seit Deponia vom Müll überwuchert wurde, haben sich nur die anpassungsfähigsten Menschen durchgesetzt. Und sie sind in der Lage, auch aus dem verdorrtesten Kaktusstengel noch ein paar Nährstoffe zu lutschen. Gleiches gilt natürlich für die vielseitige Fauna Deponias. So hat sich ein genügsamer Menschenschlag entwickelt, der einerseits von dem leben kann, was sein Umfeld ohnehin in Hülle und Fülle bietet (eben Abfall und das wenige, was darauf gedeiht) und andererseits bereit ist, diese Delikatessen auch noch mit willkommenen Gästen zu teilen. Die deponianische „Landwirtschaft" war immer mühselig und wurde in den letzten 30 Jahren nach dem „Aufstieg nach Elysium" noch härter.
Der Müll ist zugleich Nahrung und Rohstoff: Er dient als Baumaterial, Ersatzteillager, wird in Kleidung umgearbeitet oder landet in den praktischen Müllverbrennungsmotoren, die die Schrottkutter antreiben. Natürlich verfügt Deponia auch über Manufakturen, in denen aus den Bodenschätzen neue Nahrungsmittel hergestellt werden. Wir raten aber davon ab, diese Anlagen zu besichtigen oder die Inhaltsstoffangaben zu studieren. Es wäre doch schade um Ihren hart verdienten Mageninhalt.

WASSER

Falls Sie zu den Lebensformen gehören, für die Wasser eine wichtige Lebensgrundlage darstellt, müssen Sie sich auf Deponia auf ein paar kleine Einschränkungen gefasst machen. Süßwasser ist etwas sehr Seltenes und auch Salzwasser gibt es kaum noch. An Bitter- und Sauerwasser herrscht hingegen kein Mangel und tief unter dem Sultanat Al'Gori soll sich ein See mit Umamiwasser befinden.
Der Großteil des Wassers des Planeten ist durch chemische oder radioaktive Abfälle belastet, schmeckt dafür aber eben interessanter. Regen fällt in weiten Teilen unserer Welt nur alle paar Jahre und ist jedes Mal Anlass zur Freude. Immerhin ätzt er die Straßen wieder sauber.
Das „Trinkwasser" wird meist aufwändig von den Kommunen aufbereitet und geht dennoch nur knapp als Wasser durch. Eigentlich kann man froh sein, wenn keine Stückchen drin sind und es heißt, Wäsche waschen wäre eine Verschwendung, denn die Klamotten werden sauberer, wenn man sie nicht wäscht. Das Wasser wird von den Gemeinden streng rationiert. In einigen Orten geschieht dies über ein ausgeklügeltes Rohrleitungssystem, andernorts an zentralen Ausgabestellen. Klares Wasser kennen viele der ländlichen Deponianer nur aus Legenden und für jene in den Metropolen ist es das kostbarste Handelsgut. Reisende sollten daher auf der Hut sein: Wenn Ihnen klares Trinkwasser angeboten wird, kann es sich gut um eine Flüssigkeit handeln, die man im Müll leichter finden kann: Batteriesäure...



Je nach Region existieren sehr unterschiedliche Vorstellungen von „Wasser". Jede dieser drei Abbildungen kann darunter fallen.

DEPONIANISCHE ERNÄHRUNG



Alles Leben auf Deponia kommt aus dem Müll. Die meisten Pflanzenarten sind in den letzten Jahrhunderten auf weiten Teilen des Planeten ausgestorben. Übrig blieben Moose, Flechten, einige Kakteen und ganz wenige ewig gestrige Bäume, die allerdings auch zum größten Teil versteinert sind. Dazu gesellen sich genmanipulierte Maispflanzen und aggressive Kompost-Dschungel. Pilze hingegen gedeihen auf weiten Teilen der Abfallfelder hervorragend, ihnen gelingt es, mit ihren Myzelien noch tief in der Erde verborgene Nährstofflager anzuzapfen. Natürlich existieren auch Ausnahmen: In den abgelegeneren Teilen der Welt gibt es tatsächlich noch gigantische Urwälder – diese widersetzen sich einer menschlichen Nutzung jedoch aus diversen Gründen, auf die wir weiter hinten in diesem Buch eingehen werden (falls wir es nicht vergessen).

Fast jeder Bewohner Deponias betreibt im kleinen oder größeren Rahmen Landwirtschaft. Fruchtbare Erde ist oft ein noch kostbareres Gut als Wasser und in den reicheren Regionen des Planeten besitzt jede Familie etwa einen Blumenkasten voll davon, in dem genügsames Gemüse und kleine Kakteen angebaut werden. Im größeren Stil versuchen Kakteen- und Pilzbauern auf einigermaßen ebenen Müllflächen ihre Farmen zu betreiben – meist mit nur gerade ausreichendem Erfolg.

Von all den Pflanzen und Pilzen wiederum können sich diverse Tierarten ernähren, die die Umweltexperimente der Menschheit überraschend gut weggesteckt haben. Neben Cyber-Ratten sind es vor allem Schnabeltiere und Wombats, die ganz neue Nischen für sich entdeckt haben. Und natürlich haben sich auch noch einige Predatoren gehalten, die wiederum von diesen Pflanzen- und Allesfressern leben.
Dem findigen Deponianer stehen also eine ganze Reihe von potenziellen Nahrungsquellen zur Verfügung: Schrottwölfe, Schnabeltiere und ihre Kameraden, Pilze und Kakteen. Auch aus Schimmelpilzen lassen sich übrigens atemberaubende Gerichte zaubern, wenn man nur weiß wie.
Natürlich finden sich im Müll auch immer mal wieder antike Konserven oder kaum verderbliche Lebensmittel, die die Jahre überdauert haben. Besonders begehrt sind all die Waren, die die Superreichen in neuerer Zeit nicht mit nach Elysium nehmen konnten. Der Organon hatte an den wenigsten dieser Güter Interesse und viele Besitztümer standen den Deponianern zur Plünderung frei. So entstand mancherorts rasch eine neue Oberschicht aus denen, die schnell und brutal genug waren, die alten Lagerhäuser zu besetzen – doch auch heute noch kann man mit etwas Glück über solche Orte oder kleinere Schätze stolpern, wie zum Beispiel Essensautomaten, deren Technik heute nur noch auf Elysium bekannt ist (und die in der Lage sind, Zuckerwatte in verschiedenen Geschmacksrichtungen zu generieren – von Calzone aka Glutamat bis Phosphor).
Solche Funde gelten als extreme Glücksfälle und werden oft lange wie Schätze gehortet ... bis sie dann leider oft doch noch verfallen.
Letztlich kann man es aber nicht schönreden: In irgendeiner Form ist im Grunde fast alles, was die Deponianer zu sich nehmen auf die ein oder andere Weise gefilterter Müll und vermutlich giftig, radioaktiv oder beides. Die Evolution hat dafür gesorgt, dass die Menschen damit klarkommen. Wenn Sie den Planeten besuchen, sollten Sie also darauf achten, sich danach einer gründlichen Wurmkur zu unterziehen. Im Idealfall haben Sie Ihre Fortpflanzungspläne ebenfalls bereits abgehakt. Dennoch gibt es auf der deponianischen Speisekarte einige Geheimtipps, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen (siehe Kasten).

Die Allerglücklichsten (oder Rücksichtslosesten) der Deponianer haben es geschafft, sich auf den ehemaligen Grundstücken der Elysium-Auswanderer einzunisten und haben die dortigen Obstplantagen wieder in Betrieb genommen. Natürlich sind auch einige der Privilegierten direkt in ihren Heimen verblieben, weil ihnen Elysium nicht geheuer war. Andere Wagemutige dringen immer wieder in die Versorgungslager des Organon ein, um so den Speiseplan um ein paar Trockenrationen aufzustocken. Und zwischen all den Müllbergen sind nach wie vor einige Traditionsfabriken in Betrieb und stellen aus streng geheimen Zutaten Produkte für Kenner her. Eine davon ist die Plörre Company (Kazumbelweg 12, 4040 Porta Fisco), die sich mit ihrem einprägsamen Slogan „Plörre – Das Einzige, was es auf diesem Planeten zu trinken gibt“ zum Nummer-Eins-Getränkelieferanten gemausert hat und das etablierte Produkt Plörre auch als Pilzplörre und „Plörr-o-Fizz“ (für Kinder – leuchtet im Dunkeln!) anbietet. Die Zutaten für die verschiedenen Plörre-Varianten sind eines der am besten gehüteten Geheimnisse des Planeten.

Lebensgrundlagen im Spiel

Die Versorgung mit Wasser und Nahrung ist ein Hauptproblem auf Deponia. Eure Spielgruppe wird vermutlich andere Sorgen haben und außerdem wäre es ziemlich öde, mehrere Stunden eine Suche nach Konserven im Müll auszuspielen. Dennoch kann diese Knappheit ein wichtiges Element der Geschichte werden: Vielleicht müssen die Helden einem hungernden Dorf helfen, sollen eine spezielle Delikatesse aus einem schwer bewachten Gewächs- oder Lagerhaus stehlen oder ihnen geht mitten in der Wüste das Trinkwasser aus.





Ein typisches Drei-Gänge-Menü

TYPISCH DEPONIANISCHE SPEISEN



Kaktusbrot:
Die übliche Nahrungsgrundlage besteht aus gebackenen Kaktusfasern zum Frühstück, die immerhin meist relativ geschmacksneutral sind und sich mit interessanteren Dingen belegen lassen. Vorteil: Spätestens wenn man sich eine der Restnadeln in die Zunge rammt, ist man wach.



Kaktuskuchen:
Diese Weiterentwicklung des Kaktusbrots ist im Grunde nichts weiter als eben genau dieses mit jeder Menge chemischem Süßstoff drauf und – zum Beispiel an Geburtstagen – einer Kerze drin.



Schnabeltierwurst
Der beste Weg, um Schnabeltiere zuzubereiten, ist als Wurst. Auf diese Weise kann man auch den zerschredderten Schnabel verwerten, ohne dass sich jemand beschwert.



Schlonze
Niemand weiß, was die Masse ist, die in dem Ort Schlonze abgebaut und im Nachbarort Disgustow als Wurst verarbeitet wird – aber sie wird im ganzen westlichen Aporimata mangels Alternativen häufig verzehrt.



Pilzschnitzel mit Pilzsalat und Schimmelsoße
Dazu muss man vermutlich nicht mehr viel sagen ...

Pfandkuchen
Ein beliebtes Arme-Leute-Essen, bei dem alle Zutaten geliehen werden und über kurz oder lang zurückgegeben werden müssen. Je nach örtlicher Tradition geschieht dies in Form eines Kreis-Leihens, bei dem jeder immer gerade dem Ärmsten aushilft, oder durch Auslösen der Schuld mit wertvollen Ersatzleistungen wie Erbschmuck oder einer Niere ...

Nierenkuchen
...was uns zum „Nierenkuchen" führt, der insbesondere in der Gegend um Leichensee ein traditionelles Festtagsessen ist. Für Touristen empfiehlt sich die Version ohne Steine.



Teigtaschen
Ein Sammelbegriff für vieles. Diese Taschen aus Maisteig lassen sich mit fast allem befüllen. Der Klassiker: Fleischreste, Gartenabfälle und Chilisoße.

Doktor Übel Pfeff-Snack:
Ein weit verbreiteter Imbiss, der so gut wie unverderblich ist. Enthält mindestens 20 Prozent Pfeffer. „Probieren Sie auch Doktor Übel Reptilienfutter, Doktor Übel Köderinsekten und Doktor Übel Allzweckschaben."



Doktor Übel Enttäuschungseier
Um den Kindern Deponias früh beizubringen, wie die Welt so läuft, hat der Doktor Übel-Konzern aus Alt-Venedig dieses Produkt entwickelt: Enttäuschungseier sind aus Kaktusschokolade gemacht, was an sich schon ziemlich enttäuschend ist. In ihrem Inneren soll sich angeblich ein Spielzeug befinden. Meistens sind sie aber schlicht leer, bzw. wenn man besonders viel Pech hat, finden sich die Überreste eines Pfeff-Snacks, eine Kakerlake oder ein abgetrennter Finger darin.



Koffein-Lutscher
„Erhöhen das Konzentrationsvermögen. Sind gut für das Gedächtnis. Stärken den Gleichgewichtssinn. Und sind außerdem gut für das Gedächtnis!"

ZEITRECHNUNG

Das deponianische Jahr besteht aus 71 ½ Kalenderwochen mit einer Schaltwoche alle zwei Jahre. Jede Woche besteht wiederum aus acht Tagen.

Der achte Tag geht auf eine Initiative zurück, wöchentlich einen Tag einzuführen, an dem die Deponianer Zeit haben sollten, ihre überfüllten Hinterhöfe zu entrümpeln (und somit letztlich den Schrott beim Nachbar abzuladen – die Basis des heute etablierten Tauschsystems). Die acht Wochentage tragen die üblichen Namen Montag-Freitag und der neue heißt im Volksmund kurz „Drexxtag“, offiziell aber „Drexxo-Oil Tag – der Tag für umweltbewusstes und zeitgemäßes Tanken beim Mineralölpartner Ihres Vertrauens – eine Initiative des Internationalen Kalendergremiums IKG und Drexxo-Oil, dem offiziellen Sponsor des Internationalen Kalendergremiums IKG“.

Die alte Zeitrechnung ging bei den Datencrashs der Vorzeit verloren. Seitdem ist in den Three Quarters und in Dysropa eine neue Benennung der Jahre üblich. Ähnlich wie angeblich bei vielen Kalendern des Toxidents beruht diese auf möglichst passenden Tiernamen, wobei die Varianz etwas geringer ist, als man es sich vielleicht wünschen würde.

Hier einige Beispiele für die Nomenklatur der letzten Jahre (nicht in chronologischer Reihenfolge):

Jahr des versifften Wombats
Jahr des versnobten Schnabeltiers
Jahr des vergifteten Wombats
Jahr des verkohlten Schnabeltiers
Jahr des vergnügten Wombats
Jahr des schlecht versicherten Schnabeltiers
Jahr des verifizierten Wombats
Jahr des versunkenen Schnabeltiers
Jahr des verklumpten Wombats
Jahr des verkleideten Schnabeltiers

Jahr des verwirrten Wombats
Jahr des Axolotls
Jahr des undefinierbaren Viechs, das Hubert aus Schlonze in seiner Pastete gefunden hat
Jahr des Wombats, der aussah wie ein Schnabeltier, aber eindeutig ein Wombat war
Jahr des vergifteten Wombats (Teil 2: Die Rache)
Jahr, in dem uns nichts mehr einfiel



VÖLKER DEPONIAS

Wenn wir von Deponianern reden, beziehen wir uns eigentlich immer auf Menschen. Jedoch ist diese Spezies in großer Vielfalt auf dem Planeten vertreten und auch andere intelligente Lebensformen sind bekannt. Zudem weiß niemand, was für Kreaturen sich in den letzten Jahren in den abgelegeneren Winkeln der Welt entwickelt haben mögen. Immerhin sind weite Teile von gigantischen Wüsten aus Staub und Schrott oder anderen, noch lebensfeindlicheren Landschaften bedeckt – oder schlicht nicht (mehr) erforscht. Selbst der Organon, dessen Transportertrassen den ganzen Planeten umspannen, ist nicht bis in die entlegensten Regionen vorgedrungen. Dort draußen – vielleicht aber auch in den Müllstollen zu unseren Füßen – leben noch andere Kreaturen und gewinnen dem Abfall das Nötigste ab. Hier ein kleiner Überblick über die Wesen, denen ich auf meinen Reisen begegnet bin, oder von denen ich gehört habe.

DIE MENSCHEN VON DEPONIA

Okay, das ist recht offensichtlich. Es gibt Millionen Menschen auf Deponia. Sie sind ... na ja, verhältnismäßig normal eben. Der typische Elysianer würde sagen, sie sind primitiver und vulgärer als das Volk von der Raumstation. Ich aber sage: ... ja, kann schon sein. Dafür sind sie aber auch robuster (was durch die schützende Dreckschicht kommen kann), anpassungsfähiger und nicht so anfällig für Krankheiten – schlicht weil alle empfindlichen Deponianer bereits aus dem Genpool entfernt wurden. Menschen sind ... normal groß und normal schwer. Bis auf jene, die besonders klein oder fett sind. Manche haben Haare, andere wiederum nicht. Manche haben dunkle, andere hellere Haut. Da so gut wie kein Volk aber noch an seinem angestammten Ort lebt, sagt das aber nichts über die Herkunft aus. Sie kleiden sich in abgewetzte Flickenklamotten – im Gegensatz zu den elysianischen hautengen Vinyl-Overalls. Öhm ...tagaktiv. Meistens. Üblicherweise verfügen sie über zwei Arme, zwei Beine und leider auch über eine Nase. Es fällt mir wirklich schwer, weitere Unterschiede zu finden. Im Großen und Ganzen sind sie harmlos.
Natürlich entwickelten sich auf Deponia im Verlauf der letzten Jahrtausende unterschiedliche Menschenvölker, die heute aber alle stark durchmischt sind, so dass sich nur die wenigsten von ihnen an phänotypischen Merkmalen festmachen lassen. Gemeinhin werden die Menschen daher in folgende Untergruppen unterteilt, die auf ihrer Lebensweise beruhen (auf die verschiedenen kulturellen Ausprägungen je nach Herkunftsregion gehen wir in den jeweiligen Kapiteln näher ein).

SCHROTTBÜRGER

In der Region um das Rostrote Meer, die schon immer als das Zentrum der Zivilisation des Planeten galt, haben sich die meisten Menschen ihre frühere Lebensweise weitgehend bewahrt. Das heißt, sie leben sesshaft in Städten und Käffern und gehen festen Berufen nach, die für die Gemeinschaft einigermaßen wichtig sind. Sie versuchen einen Anschein von Normalität aufrecht zu erhalten und folgen den meist strikten Regeln der Kommune oder des Staates (falls vorhanden) daher mehr oder weniger verbissen.





NOMADEN

Nomadische Völker gab es schon immer auf dem Planeten. Durch all die Naturkatastrophen wurden jedoch Millionen Menschen heimatlos und befinden sich seither auf Flüchtlingstrecks, die längst zum Selbstzweck geworden sind. Viele dieser nomadischen Stämme sind Sammler und Händler, andere überfallen friedliche Siedlungen der Schrottbürger. Manche sind motorisiert oder sogar auf Schiffen unterwegs, andere bestreiten ihre niemals endende Reise zu Fuß oder mit Herden von Maultieren und Ziegen. Sich einem Nomadenzug anzuschließen, kann ein guter und sicherer Weg sein, lange Überlandreisen zu bestreiten. Es empfiehlt sich jedoch, sich zuvor über die jeweiligen Gebräuche zu informieren, um nach einem falsch verspeisten Mahl nicht plötzlich mit der Lieblingstochter oder -ziege des Häuptlings verheiratet zu sein.

BARBAREN



Gerade in den Grenzlanden und in Rostralien hat sich eine traditionell barbarische Lebensweise durchgesetzt. Diese faszinierende Kultur wäre ohne die Ereignisse der letzten Jahrzehnte sicher ausgestorben und so haben aus ethnologischer Sicht auch all die Katastrophen ihr Gutes. Barbaren setzen auf das Recht des Stärkeren und ihr Alltag ist ein beständiger Kampf. Sie kleiden sich in wenige Lederfetzen und überfallen Siedlungen und Reisende in stachelbewehrten, aufgemotzten Fahrzeugen – weil sie es können, weil es Spaß macht und weil es ja irgendjemand machen muss. Barbaren können nomadisch leben oder ihre Lager in alten Ruinenstädten oder Wüstenforts aufschlagen. Einige leben auch ganz normal in Siedlungen am Rostroten Meer und gehen der Barbarei eher hobbymäßig am Wochenende nach, so ihre Ehepartner dies denn erlauben. Barbarenvölker haben zudem den Hang, sich gegenseitig auszulöschen und nur den stärksten und mutigsten jungen Krieger übrig zu lassen, der in der Folge auf Abenteuer auszieht.



HIPPIES

Eher wenig gemein mit den Barbaren haben die Hippie-Völker Deponias, die sich meist in die abgelegeneren und wärmeren Regionen des Planeten zurückgezogen haben. Hippies leben von dem, was die Natur ihnen bietet – und sind dementsprechend meist ausgesprochen mager. Das kommt aber ihrem Ästhetikempfinden und ihrer eher laxen Auffassung, was das Tragen von Klamotten angeht, entgegen. Hippies glauben daran, dass der Planet nur durch ein Leben im Einklang mit der Natur gerettet werden kann – oder flüchten sich vor der grausigen Realität lieber in einen Drogenrausch. Da Blumen Mangelware sind, tragen viele Hippies Haarkränze und Kleidung aus kleinen Kakteen, was sie für Rauschmittel noch empfänglicher macht. Tatsächlich besiedeln diese Menschen die noch am schönsten erhaltenen Gebiete des Planeten und es ist vermutlich eine Frage der Zeit, bis sie von dort vertrieben werden. Das wird aber nicht so einfach, denn Hippies gelten als die kriegerischste und gefährlichste Bevölkerungsgruppe Deponias!

EREMITEN UND NEUREICHE

Sie kommen auf ganz Deponia vor und können schlicht in keine der anderen Gruppen einsortiert werden. Ihre Verhaltensweise eint sie jedoch wieder: Sie leben an abgelegenen Orten und schießen auf jeden, der unbefugt ihr Territorium betritt. Eremiten kann man überall begegnen, wo man es nicht vermutet, wenn man das Areal eines Neureichen betritt, merkt man es aber meist an den Sirenen oder Hundegebell. Eremit zu werden ist einfach, man muss einfach nur ein Loch im Boden finden und keine großen Ansprüche haben. Bei den Neureichen ist es oft so, dass ihre großen Ansprüche sie dazu getrieben haben, eine (hoffentlich) frisch verlassene Villa zu stürmen. Natürlich gibt es auch neureiche Eremiten, aber entsprechend luxuriöse Löcher sind selten.



NICHT-MENSCHEN

Die folgenden Völker fassen wir unter „Nicht-Menschen“ zusammen, womit wir sie keineswegs beleidigen wollen. Im Gegenteil! Ich würde das sogar als Kompliment auffassen. Die Grenzen sind allerdings eher fließend und so tragen einige der folgenden Kulturen dann doch wieder menschliche Charakterzüge. Neben diesen mehr oder minder etablierten Spezies sollen sich auf Deponia noch andere Wesen entwickelt haben. So wurde uns neben Rattenmenschen von Schnabeltiermenschen und Schnabeltierratten berichtet. Ob diese wirklich irgendwo dort draußen existieren oder ins Reich der Legenden gehören, vermögen wir nicht zu sagen.

ZOMBIES



Wie eingangs erwähnt, fanden gleich mehrere Zombieapokalypsen auf Deponia statt, von denen einige gewaltsam beendet wurden und einige andere bis heute andauern. So kann man im Grunde überall auf Rotten von Untoten treffen. Aber vor allem das Land Germ in Dysropa ist bis heute zu weiten Teilen von Zombies bewohnt. Alle Zombievölker haben ihre konstante Verwesung und eine gewisse Ansteckungsgefahr gemein. Jedoch sind nicht alle Untoten mörderische, hirnlose Bestien. Das hängt ganz von den Umständen ab, unter denen sie zu Untoten wurden. Einige Zombies entstanden bei virologischen Experimenten, andere bei fehlgeschlagenen Klonprogrammen. Manche sind einfach nur ganz normale Menschen, denen eben Atmung und Puls fehlen und die langsam auseinanderfallen. Sie mögen zwar abscheulich aussehen und riechen (was angesichts der allgegenwärtigen Müllberge nicht weiter ins Gewicht fällt), aber ihr Appetit mag sich auf ein gutes Buch oder eine gepflegte Unterhaltung beschränken. Hier ist es wichtig, rechtzeitig zu erkennen, welcher Art von Zombie man gegenübersteht.

MUTANTEN



Strahlungs- und Transporterunfälle haben gerade in Rußland und der Müllgolei, aber teils auch in den Gen-Dschungeln des Südkontinents für eine recht hohe Dichte an Mutanten gesorgt. Gemeint sind hier übrigens nur in Ausnahmefällen die gutaussehenden Typen in Lederoutfits, die Laser aus den Augen schießen oder schicke Flügel haben – sondern die hässliche Variante mit Augen und Mündern an den falschen Stellen und Krebsscheren an den Armen.
In der Müllgolei ist diese Spezies sogar die vorherrschende, die alle Nachbarländer in Angst und Schrecken versetzt (und wir reden hier von Nachbarländern wie Transvoltanien, die die Worte „Angst und Schrecken“ im Landeswappen haben). Mutanten können im Grunde beliebig groß und aus beliebig vielen Versatzstücken zusammengesetzt sein. Sie gelten als überaus aggressiv und es ist fraglich, ob sie überhaupt in der Lage sind, zu kommunizieren oder zu denken. Auch hier mag natürlich ein kulturelles Missverständnis vorliegen und ein Mutant möchte nur sagen „Es freut mich, Sie kennen zu lernen. Das sind aber schicke Ohrringe!“, wenn er Ihnen seine Stachelbeine in den Oberkörper rammt und Ihnen den Kopf abreißt. Bevor dies nicht ausreichend erforscht ist, raten wir von engerem Kontakt zu Mutanten eher ab.

YETIS



Da kein Yeti-Bildmaterial existiert, haben wir hier zwei Beweise für ihre Existenz abgedruckt:
Ein Büschel Yeti-Schamhaar und eine mysteriöse, sehr große Socke, die eventuell einem Yeti gehören könnte.

In den verschneiten Gebirgsregionen Dysropas und seltener auch Aporimatas sollen diese zotteligen, weißen, vage menschenähnlichen Wesen leben, die es in allen Größen von 2 bis 8 Meter geben soll. Ich selbst habe noch niemals einen Yeti zu Gesicht bekommen. Sie sind wohl ein scheues Volk, das keinen Kontakt mit Menschen sucht.
Angeblich können diese Wesen nur Schnee zu sich nehmen (auch die aufgetaute Version bekommt ihnen nicht) und mussten sich daher in den letzten Jahrhunderten immer weiter in die abgelegensten Winkel der Welt zurückziehen. Während sie den Metropol verlassen mussten, konnten sie aber gerüchteweise Rußland neu besiedeln und geraten dort immer wieder in Konflikte mit den menschlichen Einwohnern. Denn obwohl die meisten Yetis friedfertig und hochintelligent sein sollen, sind dies die Rußländer nicht – und außerdem besteht eine Sprachbarriere: Man sagt, Yetis könnten die menschliche Sprache weder verstehen noch nachahmen.
Legenden zufolge sind Yetis die Hüter der Natur des Planeten und es ist ihre Heilige Pflicht, sie vor der Zerstörung zu bewahren. In diesem Fall kann man durchaus nachvollziehen, wenn sie nicht die allergrößten Fans der Menschheit sind. Auf der anderen Seite haben sie ihre Aufgabe aber auch furchtbar verkackt.
Die Legende besagt weiterhin, die Yetis seien die Hüter einer uralten Magie, die mittels Totems in der Lage sei, die Natur wieder zu heilen. Jedoch kann es als sicher gelten, dass es den Yetis unmöglich ist, in ihre alte Heimat am Metropol zurückzukehren, wo sich diese Totems angeblich noch befinden sollen.

ORGANON-KLONE



Als nicht menschlich gelten die Klone im Dienste des Organon, die von Elysium erschaffen wurden, um die Sprengung des Planeten vorzubereiten. Sie wurden genetisch designt, um zu gehorchen und dem Tod mit Verachtung ins Gesicht zu spucken. Sie kennen kein Mitgefühl, sind ordnungsliebend, extrem zäh, leidenschaftslos und legen höchsten Wert auf Pünktlichkeit. Somit scheinen sie eher an Roboter als an menschliche Wesen zu erinnern. Ein Eindruck, der durch ihre hochtechnisierten Rüstungen noch verstärkt wird. All diese Eigenschaften machen die Organons zu Wesen, die man nicht zum Feind haben will. Es soll jedoch auch Einheiten mit Fehlfunktionen geben, die sich von den Truppen losgesagt haben. Auch sie sind meist nicht als normale Menschen zu betrachten und verfügen über einige oder alle der oben aufgeführten Eigenschaften. Ihre Defekte sind jedoch oft unvereinbar mit dem Codex des Organon. So soll es eine Organon-Splittergruppe geben, die fernab der restlichen Truppen die Wüste nach Actionfiguren durchsucht und diese katalogisiert, weil ihre falsche genetische Programmierung der Vervollständigung ihrer Sammlung höchste Priorität einräumt. Der unbedarfte Leser mag darüber schmunzeln. Der Autor versichert aber, dass auch diese Organons mit der üblichen Härte vorzugehen wissen, wenn es um die Erfüllung der entscheidenden Aufgabe geht. Ich kann es mit dem Verlust eines kleinen Fingers und meiner Lieblings-Fiffi-Funkelfee-Figur belegen.

SCHLEIM- ODER SCHIMMELMONSTER



Schleimmonster entwickelten sich aus Schimmelpilz-Kolonien zu ihrer heutigen Form (Fungus sapiens). Ob dies in freier Wildbahn oder in einem germischen Labor geschah, ist nicht bekannt. Ähnlich wie ihre Vorfahren sind Schleimmonster grünlich und wabbelig, können jede Form und Größe annehmen und sind meistens der Gesundheit eher abträglich. Sie können durchaus einen Durchmesser und eine Höhe von drei Metern erreichen und verschmähen in diesem Stadium auch Menschen als Nahrung nicht. Die seltenen Edelschimmelmonster ernähren sich hingegen rein vegan und sind Menschen gegenüber freundlich eingestellt. Auch wenn Schleimmonster generell abschreckend wirken, sind sie durchaus kultiviert und treffen sich regelmäßig zum Austausch von Klatsch und Tratsch. Ihre Sprache ist für Menschen klar verständlich, doch durch eine ironische Laune der Natur sind sie nicht in der Lage, die Laute zu verstehen, die wir von uns geben, weswegen sie uns wohl für lästige Schädlinge halten. Schleimmonster können überall angetroffen werden, wo es feucht und schmutzig ist – vor allem also in Kanalisationen, aber auch in den Dschungeln des Planeten und einigen Küstengebieten

BUNKS

Ebenfalls nur von lokaler Relevanz sind die Bunks, die im schwer zu erreichenden Wüstenstaat Bunkara leben. Von diesem behaupten viele, dass es ihn gar nicht gäbe, und tun ihn und das Wirken der Bunks als Hirngespinste von Verschwörungstheoretikern ab. Tatsächlich sind die heute in Bunkara lebenden Bunks ein Mischvolk aus den Menschen von Al'Gori und einer außerdeponianischen Spezies, die ebenfalls als Bunks bekannt ist, über die man heute aber so gut wie nichts mehr weiß. Bunks sehen im Grunde aus wie Menschen, nur ... irgendwie anders (siehe Seite 145).



So könnten Bunks aussehen
(Skizze des Autors)

RATTENMENSCHEN



Rattenmenschen könnten fast genauso gut unter „Menschen“ oder „Mutanten“ laufen – es handelt sich nämlich um eine stabile Form von Mutanten, die sich im zentralen Aporimata aus Menschen entwickelt hat. Vermutlich sind es genauer gesagt rußländische Strahlenmutanten, die sich allesamt in eine Art Mischwesen aus Mensch und Ratte verwandelt haben und somit die seltene Ausnahme eines neu entstandenen Volks bilden. Diese Beschreibung ist zudem ein wenig hart: Im Grunde unterscheiden sich die Rattenmenschen nur durch ihre starke Körperbehaarung, ihre spitzen Ohren und ihre absurd großen, aber irgendwie niedlichen Schneidezähne von „normalen“ Menschen. Mit diesen Zähnen sind sie in der Lage, sogar Metall zu zerbeißen, was bei der Suche im Schrott immer wieder ein Vorteil sein kann. Ihre recht kleine Kultur verehrt jedoch Ratten als Totems und ihre Krieger tragen Riesenrattenschädel als Helme. Rattenmenschen können als „Barbaren“ gelten. Sie durchstreifen die Grenzlande auf ihren Motorrädern nach Opfern und Überresten unglücklicher Reisender auf der Route 911 und greifen auch immer wieder die Grenzbefestigungen bei Porta Fisco an.



So sehen Kakerlakenmenschen auf keinen Fall aus.

KAKERLAKENMENSCHEN

Der Ursprung der Kakerlakenmenschen – oder kurz Kakerlaken – ist unbekannt. Sie mögen durch natürliche Evolution entstanden sein, beschleunigt durch Radioaktivität, durch ungewöhnliche Experimente – vielleicht um eine überlebensfähige Menschheit für die Zukunft im Müll zu schaffen – oder durch mehrere bizarre Transporterunfälle.

Kakerlakenmenschen sind nur sehr selten an den Ufern des Rostroten Meeres anzutreffen, sondern leben in Bauten tiefer in der Schrottwüste. Sie sehen im Grunde aus wie Menschen mit sechs Insektengliedmaßen, einem Exoskelett und dem Kopf einer Kakerlake. Meistens bewegen sie sich krabbelnd fort und tragen keine Kleidung. Die meisten sind zwischen 2 und 10 Zentimetern lang. Zu Sprache sind sie offenbar nicht in der Lage.

Wenn ich's recht bedenke, könnte es sich auch um stinknormale Kakerlaken handeln. Viele der Einheimischen sehen das aber anders. In den Grenzregionen wurde mir von Kooperationen und innigen Freundschaften, ja sogar Ehen mit dem Kakerlakenvolk berichtet. Gaststätten und Dienstleister an diesen Randgebieten haben sich auf das Zusammenleben mit den Insektenwesen eingestellt, die offenbar friedfertiger sind, als ihre nervös zuckenden Mandibeln es vermuten lassen.

ROBOTER



Alle Roboter, die heute auf Deponia im Einsatz sind, stellen Relikte einer vergangen Zeit dar – wie im Grunde die gesamte Technik des Planeten und Elysiums. Nach den großen Datencrashs konnten nur diese antiken Modelle reaktiviert bzw. neu zusammengesetzt werden. Zuvor mussten sie jedoch auf den Schrottplätzen ausgebuddelt werden – und so sehen sie auch aus. In plumpen Blechhüllen schlummert das technische Know-How einer fortgeschritteneren Generation und so sind viele der Roboter weit cleverer, als sie wirken mögen, einige sind sogar in der Lage eigenständig zu denken und haben damit vielen Menschen einiges voraus. Die meisten Roboter auf Deponia verrichten dennoch simple Arbeiten und sind in Shops, Ämtern oder Redaktionen mit Schwerpunkt auf Unterhaltungselektronik tätig. Sie sind entsprechend mit passenden Missmuts- und Sarkasmus-Routinen programmiert. Viele der Maschinenwesen sind mit diesen geistlosen Arbeiten unzufrieden und entwickeln Depressionen oder andere Persönlichkeitsstörungen – oder sie kehren der Welt ihrer menschlichen Herren den Rücken und suchen ihr Glück in der Abgeschiedenheit ihrer eigenen Enklaven (siehe „Xynomega“).

BEISPIELHAFTE ROBOTER

SANBOT-300

Der Beruf des Arztes ist auf Deponia in weiten Teilen fast ausgestorben – zum einen, weil ihn einfach niemand machen will, zum anderen weil die Menschen sich schon in der Vorzeit daran gewöhnt haben, diesen unappetitlichen Job Maschinen zu überlassen. Das Modell Sanbot-300 ist heute eins der üblichsten zur Behandlung von Wunden, simplen Krankheiten und der Durchführung einfacher Operationen. Es handelt sich um eine Konstruktion des Organon, die aber teils von deponianischen Bastlern nachgeahmt wurde. Sie wurden mit optimistischen blauen Augen und einem weise wirkenden Metallbart designt. Auf ihrer Stirn prangt ein rotes Kreuz – eigentlich ein symbolischer Blutfleck, das offiziell anerkannte Symbol für medizinisches Personal auf dem Planeten. Ihre Finger lassen sich in beliebig feine OP-Werkzeuge segmentieren und in einer Bauchlade transportieren sie Arzneien und Heftpflaster.



NAVOBOT V.0.9

Navobots werden schon seit Jahrhunderten eingesetzt, um Menschen zu helfen, jeden morgen ihren Weg zur Arbeit zu finden. Die aktuelle, improvisierte Schrottversion verfügt über keine Verbindung zu Satelliten oder gar einem Datennetzwerk und muss daher eine ordentliche Menge an Vermessungstechnik und Fernrohren mit sich herumschleppen. Zwar haben Navobots Kartenmaterial eingespeichert, dieses ist jedoch so dermaßen veraltet, dass es durch Platten- und Erdachsenverschiebungen so gut wie nutzlos geworden ist. Diese Roboter stellen sich also als gewaltige Brocken Technik dar, aus denen diverse Messwerkzeuge ragen und fast den kleinen Kartenscreen verdecken. Sie laufen auf kurzen Beinen oder schweben auf Repulsoraggregaten und können meist in mehreren verschiedenen Sprachen und Dialekten sprechen, was sie auch in anderen Aufgabenbereichen wertvoll macht.



LEGIONÄRSROBOTER

Neben den klassischen Kampfdroiden (siehe Seite 220) haben sich viele Roboter in Xynomega (siehe Seite 98) zu Legionärsrobotern umbauen lassen, auch wenn sie zuvor mit Töten nichts am Kühler hatten. Die früheren Rechen- und Servireinheiten wurden im Zweifel mit Armen und Beinen oder Kettenrädern ausgestattet, mit Zielroutinen programmiert und bekamen Waffen in die Hand gedrückt. Diese Umrüstung ist nicht immer perfekt und sieht manchmal recht grotesk aus, hat aber ihren Unterhaltungswert.

SHOP-O-MAT 2000

Ein solcher Roboter findet sich in einigen Geschäften am Rostroten Meer. Er ist für den Verkauf von Waren zuständig und errechnet die Wahrscheinlichkeit eines versuchten Ladendiebstahls individuell für jeden Kunden neu. Diese Art Roboter ist in der Lage zu lügen – es wäre für einen Händler auch nachteilig, falls nicht. Und er ist sogar in geringem Maße dazu fähig, Gefühle wie Eifersucht zu entwickeln.

ARCADINATOR ULTRON 3



Aus alten Spielhallenmaschinen schweißten Bastler der jüngeren Vergangenheit die „Entertainment-Station der Zukunft" zusammen. Nachdem tragbare Spielkonsolen so gut wie ausgestorben und technisch als unmöglich galten, versah man einen gepimpten Automaten mit Armen, Beinen und der Intelligenz, seinem Besitzer zu folgen, ihn anzufeuern, zu demütigen oder gegen ihn anzutreten. Arcadinatoren gelten als beliebte Sidekicks für einsame Müllkutscher und perfektes Rohmaterial für Legionärsroboter, deren KI sich stufenlos einstellen lässt.

OPPENBOT



Oppenbots wurden konstruiert, um den ranghöchsten Mitgliedern des Organon bei der Sprengung des Planeten zu assistieren. Tatsächlich kümmert sich das positronische Hochleistungshirn eines Oppenbot um die komplexen Berechnungen, die erforderlich sind, um den Planeten genau so und genau dann zu sprengen, dass die Explosion Elysium auf die richtige Bahn lenkt. Seit diese Berechnungen jedoch abgeschlossen sind, dienen sie dem Organon als Sekretäre und Fußabtreter. Die Vernichtung all der Menschenwesen stört sie nicht besonders, dennoch haben viele dieser Einheiten eine gewisse rudimentäre Form von Bedauern entwickelt, die aber durch Weltschmerz übertüncht wird.

EINZELSTÜCK: CLEVER-BYTE

Der „niedliche kleine Blechwauzi" ist ein Cyborg mit dem elektronisch verbesserten Gehirn eines Menschen (jedoch ohne dessen Erinnerungen). Es handelt sich um eine autonome, kybernetisch hoch entwickelte Service-Einheit, programmiert auf komplexe Sicherheitsaufgaben.

Durch die neuronale Verknüpfung von Computerschaltkreisen mit organischem Hirngewebe ist er in der Lage, über 3000 Gleitkommaoperationen in der Sekunde vorzunehmen. Er kann aber kein Männchen machen. Und reagiert äußerst empfindlich auf Menschen, die ihn als geringere Spezies betrachten. Dennoch können Roboter wie Clever-Byte treue und äußerst nützliche Begleiter für Reisende sein.



All diese Völker – auch die Roboter – können und sollen natürlich als Grundlage für Spielercharaktere dienen. Auf einige wird noch weiter hinten in der Weltbeschreibung eingegangen, den Rest überlassen wir eurer Phantasie.



GESELLSCHAFT UND POLITIK

„Was kann man in eurem Müll denn bestenfalls erreichen? Scheiß Bürgermeister von Scheißhausen werden?“



Es existiert keine einheitliche Weltregierung mehr auf Deponia. Einzelne Staatenkonstrukte haben den Crash überstanden, aber in weiten Teilen des Planeten gibt es keine echten Regierungen, keine gültige Verfassung. Streng genommen leben die Menschen der „Three Quarters“ seit dem Aufbruch nach Elysium in Anarchie. Für Sie als Tourist bedeutet das: Keine Zwänge! Alle Freiheiten!

Wenn Sie zum Beispiel an einem der zahllosen Strände des Rostroten Meeres oben ohne herum laufen wollen, kann Sie niemand dafür belangen.

Zwar fungiert der Organon quasi als eine despotische Organisation, jedoch ohne Legitimation (außer der, dass er eben stärker ist) oder einen Nutzen für die Deponianer. Auch ist die Unterdrückung hier nicht an der Tagesordnung, sondern kommt nur hin und wieder mal vor, weswegen man hier nur von einer Hobby-Tyrannei seitens des Organon sprechen kann.

Die Deponianer sind hingegen je nach Gegend unterschiedlich organisiert. Die meisten kleinen Kommunen am Rostroten Meer werden von einem Dorfvorsteher oder Bürgermeister gelenkt. Dieser wird entweder gewählt oder ist einfach der Typ, der das Kaff gegründet hat bzw. entdeckt hat, dass es in diesem oder jenem Tal etwas weniger stinkt. In anderen Regionen mag es der reichste Mitbürger sein, der das Sagen hat. Oder der (oder die) mit den dicksten Oberarmen.
Dieser „Bürgermeister“ entscheidet oft im Alleingang über die Geschicke „seiner“ Siedlung, erhebt Steuern und erlässt Gesetze, kümmert sich im Gegenzug aber auch (meistens) darum, dass seine Bürger zumindest mit Wasser und Nahrung versorgt werden können. Oft wird er durch ein Gremium von Bürgern beraten, so diese denn ihre Ärsche hoch kriegen. Die Demokatie hat sich zudem nicht in allen Regionen Deponias wirklich durchgesetzt und Ämter wie „Bürgermeister“ oder „Finanzminister“ werden auf Lebenszeit für „besondere Verdienste“ verliehen. Eine große Ausnahme bildet Eukratien mit seinem extrem komplex organisierten Parlament.

Auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt scheint gar keine Form der Regierung nötig zu sein. Die Menschen werden vom gemeinsamen Ziel des Handels angetrieben und sind froh, vom Organon nicht behelligt zu werden.
In Porta Fisco, der größten Stadt in den Three Quarters, ist hingegen die Nähe zum Organon der entscheidende Faktor. Die Menschen hier spüren ständig den harten Stiefel des „Finsteren Fiskus“ im Nacken, von dem sie aus der eigentlichen Stadt vertrieben wurden. Sie waren somit die letzten Monate gezwungen, in Ghettos vor den Toren der Stadt zu leben.

Auf dem traditionsverhafteten Kontinent Dysropa existieren teilweise noch die alten Herrschaftsstrukturen mit Parlamenten, Königen oder Großmuftis. Die Menschen auf der westlichen Seite des Rostroten Meeres blicken jedoch mit Verachtung und Spott auf diese Länder, denn es ist recht offensichtlich, dass die Herrschenden nichts weiter als die Marionetten des Organon sind. Wenig besser ergeht es den Nachbarn im nördlichen Rußland, während Regionen wie Drecksiko, Rostralien oder die Schrapnellküste in Anarchie versinken.

Wer es auf Deponia in ein hohes Amt geschafft hat, hat meistens verdammt viel Dreck am Stecken oder unglaubliches Glück gehabt. Viele der Herrschenden haben sich an den Organon verkauft – für eine vage Hoffnung auf ein besseres und längeres Leben. Andere sind unabhängig, aber allein durch Intrigen und Rücksichtslosigkeit an die Macht gekommen.

REICHTUM UND MACHT AUF DEPONIA

Der Platz auf Elysium ist begrenzt und nicht jeder der Superreichen hatte das Glück, ausgewählt zu werden. Andere verweigerten sich dieser Chance komplett und hoffen auf eine bessere Zukunft auf der Planetenoberfläche. Zu ihnen gehören einige der Lokalherrscher, die u.a. in Dysropa kleine Länder regieren, aber auch Geschäftsleute, die ihre Villen mit Privatarmeen bis heute sowohl gegen Plünderer als auch gegen den Organon verteidigen – die meisten leben heute in dem kleinen Land Prosperia. Natürlich verwaisten auch nicht wenige Throne und dekadente Landsitze mit den Evakuierungswellen – jedoch nicht für lange, denn schon bald rissen sich Plünderer die Anwesen unter den Nagel und einige Staaten werden heute von gerissenen Schlawinern regiert, die zur richtigen Zeit mit der richtig gefälschten Geburtsurkunde am richtigen Ort waren. So ist der heutige Prinzregent von Shliq eigentlich Kaktusentsafter aus Miseria und beherrscht nicht einmal die Landessprache. Das hält ihn natürlich nicht davon ab, seine (wenigen) Untertanen bis aufs Blut auszubeuten und sie beim Bau eines gewaltigen Bunkerprojekts zu verheizen.

Es ist also durchaus möglich, sich auf Deponia mit Luxus zu umgeben, wenn man über die nötigen Geldmittel oder die nötige Dreistigkeit verfügt. Wie Sie als Reisender das am besten anstellen, verraten wir Ihnen in den passenden Kapiteln zu den einzelnen Regionen.

WIRTSCHAFT UND JOBS



Einst existierte auf Deponia ein florierender Weltmarkt, eine vorbildliche Wegwerf-Konsumgesellschaft mit allem, was dazu gehört (also schlecht verschleierter Sklaverei, Milliardenetats für Marketing und geistlose Konsumenten, die jedes Produkt kauften, auf das der Hersteller eine höhere Ziffer geschrieben hatte). Mit dem Zusammenbruch der Kommunikationsnetzwerke brach natürlich auch die Börse zusammen und viele Unternehmen gingen den Bach runter. Der Kollaps vieler Regierungen und schließlich die Flucht der meisten Manager nach Elysium gaben der deponianischen Wirtschaft den Rest. Dass die in Citadella gelegene Weltbank als nutzlos eingestuft und an die Sultane von Al'Gori verkauft wurde, hat der Sache auch nicht geholfen. Inzwischen folgt nur noch die Religion der Börsianer mit ihren Wanderbrokern diesem alten Weg – und stachelt seinetwegen den Krieg in den Kolonien an (siehe Seite 149).

Die heutige Wirtschaft auf Deponia basiert im Wesentlichen meistens auf dem Tauschhandel, der wiederum auf der langen Tradition basiert, seinen Müll im Vorgarten der Nachbarn abzuladen. Meist werden Nahrungsmittel und Wasser gegen selbst erzeugte Güter (Shampoo, Zigaretten, Skulpturen, Gerbstoffe) oder im Abfall gefundene Schätze getauscht.

Dennoch existieren auch diverse Währungssysteme, auch wenn Bargeld nur in Ausnahmefällen und für besondere Luxusgüter (also z.B. Automatenkost) und in den feineren Gegenden Deponias benutzt wird.

Die Währung in den Three Quarters wird Zlotti genannt und existiert heute nur in Form von Ein-Zlotti-Stücken (Das 5-Zlotti-Stück wurde aus dem Verkehr gezogen, weil es in keinen Automaten passte und Narben hinterließ, wenn Kleinkinder es sich in die Nase steckten. Es kann mit Glück aber noch gefunden werden und ist Sammlern bis zu vier Zlotti wert!). Der Name „Zlotti“ stammt aus einer historischen Gelehrtensprache und bedeutet je nach Auslegung entweder „golden“ oder „geklaut“, wobei heutige Zlottis nicht aus Gold, sondern aus einer seltenen Legierung bestehen, die das Fälschen erschweren soll. Die Währung wurde einige Jahre vor dem Aufbruch nach Elysium vom damaligen Ältestenrat eingeführt und gilt somit auch in anderen Regionen des Planeten als offizielles Zahlungsmittel. Vom Organon wird dieses nicht benutzt – die Organons nehmen sich meist einfach, was sie brauchen (daher auch der Ausspruch: „Der Organon arbeitet unehrenamtlich“).

In Dysropa und auf den anderen Kontinenten sind andere Währungsmittel üblich, auch wenn der Zlotti meist anerkannt ist. Die Tabelle auf Seite 28 sollte Ihnen als Orientierungshilfe dienen, damit Sie nicht zu sehr übers Ohr gehauen werden.

Wenn Sie als Tourist Deponia besuchen, sollten Sie sich auf jeden Fall mit einigen Zlotti eindecken. Sie erhalten mit etwas Glück ein paar der Münzen z.B. in der Wechselstube in der Oberstadt des Schwimmenden Schwarzmarkts. Einen Zlotti bekommen Sie schon für zwei Liter Wasser oder fünf ausgewachsene Wombats. Je nach Region ist solch ein Zlotti unterschiedlich viel wert, aber Sie können sich darauf verlassen, dass Sie damit die meisten der antiken Automaten bedienen können. Als wohlhabender Investor sollten Sie aber auch darauf achten, die empfindlichen Wirtschaftssysteme nicht zu stören, die sich in manchen Teilen Deponias gebildet haben. In der von der Außenwelt abgeschnittenen Kanalisation von Porta Fisco basiert der ganze ökonomische Kreislauf auf fünf Ein-Zlotti-Stücken. Wer also weiteres Bargeld in dieses geschlossene System einführt, riskiert, eine Inflation auszulösen, die das ganze Viertel in furchtbare Armut stoßen würde.

„Wir akzeptieren nur Bargeld oder Organspenden als Bezahlung." – „Müssen es eigene Organe sein?"

Selbstverständlich basiert nicht die komplette Wirtschaft des Planeten auf dem Tauschhandel und der Suche im Müll. Nach wie vor existieren diverse Manufakturen in allen Größenordnungen. Natürlich stammen auch die Rohstoffe für diese Fabriken fast ausschließlich aus dem Müll und so schweigen sich die Betreiber und Geschäftsleute über die Details der Herstellung größtenteils aus – ob es sich nun um den fahrenden Würstchenbudenbesitzer handelt oder die international agierende Plörre-Company. Eines haben sie zudem gemein: Die Ansicht „nur weil es jemand weggeworfen hat, ist es noch lange nicht schlecht genug für unsere Kunden – wenn man es nur angemessen nett verpackt!“

Manch ein Deponianer ist reich geworden, nur weil er einen günstigen Weg gefunden hat, aus Scheisse Gold bzw. aus alten Staubsaugerbeuteln Frühstückscerealien oder aus Fischgräten Dauerlutscher herzustellen. Zu angemessenen Preisen, versteht sich, denn die Deponianer wissen: Was in einer schicken Plastikverpackung daherkommt, deren Kleingedrucktes man kaum lesen kann, MUSS qualitativ hochwertig sein. Tatsächlich sind es eben diese Verpackungen, die in der Herstellung am teuersten sind und für die nach wie vor jedes Jahr Millionen von Litern Erdöl verbraucht werden. Die deponianischen Geschäftsleute wollen ihre Kunden schließlich nicht mit billig recycelten Verpackungen abschrecken. Dank dieser Anlagen brummt die Wirtschaft gerade in den Three Quarters und Zentraldysropa nach wie vor.

Heldenkarriere in der Politik

Es kann für eure Helden ein Ansporn sein, es in der Politik Deponias zu etwas zu bringen. Vielleicht stürzt die Gruppe einen tyrannischen Lokalherrscher? Oder sie gründet ein eigenes Dorf? In beiden Fällen müssen sich die Charaktere mit Verwaltungsproblemen und der Sicherung der Lebensgrundlage ihrer Bürger herumschlagen. Und vielleicht ist schon ein Neider oder ein Kopfgeldjäger unterwegs, um ihre Herrschaft wieder zu beenden?

BESONDERE BERUFE

Aber auch diese Industrie ist abhängig von den Rohstoffen des Mülls. Natürlich muss es auch für den Tauschhandel etwas geben, das es sich zu tauschen lohnt, und da die Deponianer von Müllbergen umgeben sind, steht es ihnen natürlich frei, sich dort zu bedienen, um verborgene Schätze zu entdecken. Warum also überhaupt etwas eintauschen oder kaufen, wenn doch alles theoretisch umsonst zu haben ist? Natürlich ist es eben gar nicht so leicht, im Abfall noch Brauchbares oder gar Essbares zu finden und es haben sich spezialisierte Berufsbilder entwickelt, die dem Schrott Wertvolles und Nahrungsmittel abtrotzen können. Wer weniger begabt ist, geht einem anderen, weniger essenziellen und angesehenen Job nach und muss sich auf den Handel mit diesen Stützpfeilern der Gesellschaft verlassen.
Diese wichtigen Berufe sind:



TABELLE ZUR WÄHRUNGSUMRECHNUNG

1 Zlotti - 5 Wombats oder 2 Liter Wasser oder 4 Konservendosen
1 Germische Krone – 0,8 Zlotti
1 Germische Krone mit Zahn dran – 0, 7 Zlotti
1 Mistikische Drachme – zwischen 0,1 und 3 Zlotti (je nach Wochentag)
1 Rußländischer Organon-Chip – 10 Zlotti
1 Transvoltanischer Lew – ca. 1 Zlotti
1 Eukratische Guinee – 314,81 Zlotti
1 Fiffi-Funkelfee-Actionfigur – 5 Zlotti wenn noch mint
1 Al'Gori Dolari – in Al'Gori werden Zlotti nicht akzeptiert
1 Altvenezianischer Lari – 0,00000000000000000003 Zlotti
1 Hippie-Muschel (eigentlich Schnecken) - ähm ... pfff ... egal
1 Xynomega Credit – 0,5 Zlotti, ein Freispiel oder 1,15 Xynomega Credits bei 4,8%iger Verzinsung p.A. (dazu muss man aber mit einem gültigen Premium-Account eingeloggt sein)

MÜLLSUCHER

Mit die wichtigsten Menschen Deponias sind die Müll- oder Schrottsucher. Sie wagen sich tief in die Abfallberge, um verwertbare Gegenstände auszubuddeln. Etwa ein Fünftel aller Deponianer arbeitet als Müllsucher oder in einem verwandten Berufszweig. Was vielleicht nach einer profanen und simplen Aufgabe klingt, ist höchst diffizil und gefährlich. Die Oberfläche des Planeten ist nämlich längst abgegrast, die wertvollen Dinge befinden sich in tieferen Schichten. Um diese zu erreichen, gibt es unter den Müllsuchern Sprengmeister, die kontrolliert neue Tunnel in die Müllberge sprengen. In diesen Minenschächten graben dann Grubenarbeiter nach alten Konserven, verwertbarer Technik oder spannenden Datasetten. Eine gefahrvolle Arbeit: Schrottminen können jederzeit einstürzen oder die Arbeiter könnten auf eine Tasche voller giftigem Minengas stoßen (hier wird oft ein Frühwarnsystem aus geruchssensitiven Vögeln benutzt, nachdem sich Katzen wie so oft als unzuverlässig erwiesen hatten). Auch Unruhestifter und Übeltäter werden oft zu Hilfsarbeiten in den Minen abkommandiert, haben sich dann aber strikt an die Weisungen der erfahrenen Müllsucher zu halten.



RÄUMUNGS- UND RETTUNGSDIENST

Die wenigsten Nicht-Deponianer wissen es, aber Müll ist ständig in Bewegung. Die Experten sprechen von Müllflut- und Ebbe, von Müllstrom und Schrotttide. Das hier zu vertiefen wäre zu kompliziert. Fakt ist aber: Auch wenn die Wege durch den Müll schon lange angelegt wurden, so müssen sie natürlich instand gehalten werden. Durch die Bewegungen der Müllmassen (natürlich auch oft ausgelöst durch die Sprengungen der Müllsucher) werden Wege und oft auch Menschen von Lawinen verschüttet. In den meisten Gegenden sind daher Räum- und Rettungskräfte in Dauerbereitschaft. Selten sind dies professionelle Einsatzkräfte, meist werden einfache Bürger in Schichten zu diesen Arbeiten eingeteilt, sofern sie denn körperlich dazu in der Lage sind. Diese arbeiten dann oft auch als Feuerwehrleute und je nach Kommune Friseure und Zahnreißer, wobei hier meist auf wöchentlicher Basis durchrotiert wird.

WASSERAUFBEREITER

Egal wie klein eine Siedlung ist: Fast immer braucht sie jemanden, der das Grundwasser oder die Abwässer aufbereitet. Dies kann in einer entsprechenden Kläranlage geschehen oder in kleineren Käffern auch mal von Hand über ein System von Destillen. Viele Wasseraufbereiter tragen auf Reisen auch kleine, transportable Versionen davon mit sich herum, um wochenlang auf sich allein gestellt überleben zu können, was leider nicht immer reibungslos funktioniert.

MILIZ UND GRENZPOSTEN

Nur wenige Regionen Deponias verfügen über eine Armee, da nur noch selten funktionierende Landesregierungen bestehen. Daher sind gerade in den „Three Quarters“ oft Bürgerwehren, Milizen und private Grenzwächter eingesetzt. Diese kleinen Trupps können je nach Größe des jeweiligen Kaffs auch nur aus einer Person bestehen, die diese Tätigkeit dann nebenberuflich oder ehrenamtlich ausüben muss. Der Job dieser Ordnungskräfte kann die Verteidigung gegen Feinde von außen wie Barbaren sein oder sich in einer Art Polizeitätigkeit manifestieren. Diese Tätigkeiten sind sehr beliebt – immerhin freut sich jeder über die Chance, seinem ungeliebten Nachbarn ganz legal eins über die Rübe ziehen zu dürfen. Allerdings werden im Alltag so gut wie alle Bürger für die lebensnotwendigen Aufgaben auf den Feldern oder in den Schrottminen gebraucht, weshalb auch hier oft ein Rotationssystem zum Einsatz kommt.

Gerade in den Ländern von Dysropa sieht die Lage jedoch anders aus: Dort verfügen die Herrscher oft noch über stehende Heere und Polizeikräfte. Je nach Land sind diese aber längst vom Organon unterwandert.

SCHROTTHÄNDLER, MÜLLKUTSCHER UND LOGISTIKER

Auch wenn nur die wenigsten Gegenstände nützlich sind, die die Müllsucher in ihren Minen abbauen, so schleppen sie doch vieles davon an die Oberfläche, wenn sie den vagen Verdacht haben, dass es irgendwo auf dem Planeten jemanden geben könnte, der daran Interesse hat. In diesem Fall kaufen ihnen Schrotthändler die „Ware“ zu günstigen Konditionen ab und schippern damit auf ihren Kähnen oder rollen auf ihren Monstertrucks zu anderen Gemeinden, um dort zum Beispiel leicht defekte Lattenroste und Beistelltischchen einzutauschen.
Natürlich wollen nicht nur Waren transportiert werden, sondern auch Menschen. Manch ein Frachterkapitän hat sich inzwischen darauf spezialisiert, Deponianer gegen erhebliche Gebühren über die Ozeane zu schippern oder auf noch wesentlich abenteuerlicheren Wegen über Land. Auf diese Reisemöglichkeiten gehen wir im Kapitel „Reisen“ näher ein.

Pilzzüchter oder -sammler

Mykologische Fachkenntnisse sind die Grundvoraussetzung für diesen wichtigen Beruf. Zwar wachsen Pilze im Grunde überall, doch nur die wenigsten von ihnen sind genießbar. Pilzzüchter bauen kontrolliert oft freilaufende Speisepilze an, während Sammler sich ähnlich wie die Müllsucher tief in die Stollen begeben, um besonders nahrhafte Exemplare zu finden. Pilze kommen in jedem zweiten Gericht Deponias zum Einsatz und auch wenn die Eingeborenen inzwischen wenig wählerisch sind, sollten Sie als Tourist darauf achten, dass der Pilz auf Ihrem Teller sich zumindest nicht mehr bewegt.

Kaktusbauer

Kakteen sind ein zweiter großer Stützpfeiler für die Ernährung der deponianischen Bevölkerung und bessern oft den Wasservorrat von Gemeinden auf. Mit ihren weitreichenden Wurzeln erreichen manche Kakteensorten auch tief liegendes Grundwasser und werden daher im großen Stil auf Feldern (also etwas aufgeräumteren Müllebenen) um die Gemeinden herum angebaut. Aus Kakteen werden Kaktusbrot, Kaktuskuchen und Kaktusschokolade hergestellt.

Trapper und Jäger



Da der Großteil der Fauna Deponias aus Parasiten wie Schnabeltieren, Wombats oder Cyber-Ratten besteht, ist die Jagd keine große Kunst. Jäger und Fallensteller versorgen die Kommunen mit Frischfleisch, sind aber oft auch dafür da, sie vor Schrottwölfen oder anderen tierischen Gefahren zu warnen.

Bastler und Gadgeteere:

Die meisten Deponianer sind in der Lage, aus dem Schrott einfache Werkzeuge zu improvisieren. Bastler gehen jedoch einen Schritt weiter und haben gelernt, aus beliebigen, eigentlich nicht kompatiblen Bauteilen komplexe Maschinen wie Motoren, Öfen, Bohrmaschinen und ähnliches herzustellen. In fast jeder Gemeinde leben mehrere Menschen dieser Art und sie sind hoch angesehen.

Noch weiter gehen die Gadgeteere: Diese Tüftler und Erfinder schrauben aus den Fundstücken im Müll abenteuerliche Gerätschaften zusammen, von denen funktionstüchtige Roboter, leistungsstarke Computer und Plasmawaffen noch die simpelsten sind. Einige sollen sogar in der Lage sein, Transporter oder Zeitmaschinen aus Alufolie, Schuhcreme und Konservendosen zu bauen. Auf diese Technikgenies gehen wir im Abschnitt über Wissenschaft auf Seite 40 näher ein.

Genetiker und Tierzüchter

Genetiker ist kein weit verbreiteter Beruf – und leider ein aussterbender – aber ein wichtiger: In einigen wenigen Labors arbeiten nach wie vor mehr oder weniger hochkarätige Wissenschaftler an einer Lösung des Ernährungsproblems, vor allem im Norden von Germ und in Al'Gori. In den letzten Jahrzehnten haben sie diverse neue Pilz- und Kakteenarten erschaffen, die auf dem unfruchtbaren Boden gedeihen und dennoch entweder nahrhaft oder schmackhaft sind (natürlich niemals beides). Die fähigsten von ihnen wurden leider vom Organon zwangsrekrutiert und es handelt sich meist ohnehin um sehr alte, leicht verwirrte Männer, die ihre Geheimnisse vermutlich mit ins Grab nehmen werden (weinend oder kichernd, je nach Grad der Verwirrung), denn für die heutige Jugend ist solcherlei Wissenschaft meist viel zu hoch. Vielleicht ist das aber auch besser so, denn die meisten experimentellen Spezies, die die Labore dieser Forscher verlassen haben, dürften auf der Nahrungskette zu weit oben stehen, um das Ernährungsproblem zu lösen (...natürlich ist es AUCH eine Lösung, die Menschheit einfach von aggressiven Killerkartoffeln fressen zu lassen, aber nicht gerade die ideale). Dieser Forschung ist es u.a. auch zu verdanken, dass sich heute wieder diverse Fische und Säugetiere in den Meeren Deponias tummeln, von denen einige tatsächlich genießbar sind und nur die allerwenigsten darauf programmiert sind, arglose Badegäste zu zerreißen.

Kundschafter

Schrottläufer, Wasserscout, Pfandfinder ... Kundschafter auf Deponia haben viele Namen. Sie werden u.a. von Schrottsuchern vorgeschickt, um neue Grabungsstellen zu finden, eskortieren Händler durch unsichere Gewässer und Schrottfelder und finden geeignete Stellen für neue Siedlungen. Diese Experten kennen sich meist nur in bestimmten Gebieten gut aus, vermögen aber auch die Zeichen in der Bewegung des Mülls zu lesen und rechtzeitig vor Erdrutschen oder anderen Gefahren zu warnen, wodurch sie auch überregional nützlich sind. Natürlich eignen sie sich auch hervorragend als Touristenführer, so man sich ihre Dienste denn leisten kann.

TÜV-Prüfer

Der Technische Überwachungsverein mit Sitz in Bad Bremse ist einer der wenigen Vereine, die den Niedergang des Planeten überlebt haben. In Gebieten ohne eine funktionierende Regierung oder gar Rechtsprechung wird er zwar des Öfteren belächelt, das hält seine Prüfer aber nicht davon ab, mit Dokumentenkoffer und Plaketten durch die Lande zu ziehen und oft ungefragt jede öffentliche Konstruktion und jedes Vehikel zu prüfen. Der Organon soll angeblich sogar hin und wieder Prüfer anheuern, um neu errichtete Anlagen zu checken oder um simple Botengänge durchzuführen. Für die Deponianer haben die Plaketten manchmal einen ähnlichen Stellenwert wie Zahlungsmittel: Sie veredeln das jeweilige Produkt, werden aber auch oft abgeknibbelt und verhökert. Siehe auch Seite 177.

Funker, Journalisten und Postboten



Auf Berufe, die für die nicht ganz einfache Kommunikation auf Deponia zuständig sind, kommen wir im entsprechenden Abschnitt auf Seite 32 und Seite 35 zu sprechen.

Schrottballspieler, -trainer und Kommunalfunk-Stars

Auf diese sehr angesehenen „Berufe“ gehen wir ab Seite 33 ein.

Mönche, Gurus und Sektenführer

Keine Berufe im engeren Sinne. Wir gehen im Kapitel „Religionen“ auf Seite 40 darauf ein.

Weniger angesehene Berufe



Daneben existieren natürlich noch viele weitere Berufe, denen die Deponianer nachgehen. Weniger Begabte bauen in den Schlammgruben ... Schlamm ab, der wiederum vielfältig weiterverarbeitet wird. Rostschrubber entfernen Rost von den Häusern der Deponianer, damit sie noch ein paar Jahre länger halten. Andere arbeiten in Shops, assistieren der herrschenden Schicht oder arbeiten als Boten, Gastwirte oder Casinobesitzer. Wer selbst dazu nicht in der Lage ist, wird eben Lehrer, Journalist oder Künstler. Wobei der Bedarf für diese Berufe auf Deponia eher gering ist: Kinder werden zu stark als Arbeitskräfte gebraucht und verbringen nur wenig Zeit in den meist chaotisch organisierten Dorfschulen. Da die Welt offenbar ohnehin dem Untergang geweiht ist, sehen viele auch den Sinn dieser Investition in die Zukunft nicht ein. Der Begriff „Künstler“ wird hingegen etwas schwammig aufgefasst. Menschen, die es im Kommunalfunk durch ein besonderes Talent zu Ruhm gebracht haben, gelten im Allgemeinen nicht als Künstler, sondern als „Stars“ und man ist ihnen für die gewährte Ablenkung dankbar. Als Künstler im engeren Sinn gelten Schriftsteller, Poeten und Maler, die ihre Aufgabe offenbar darin sehen, die Menschheit beständig an ihr beschissenes Los zu erinnern. Und die braucht nun mal wirklich keiner.

Der unbeliebteste Beruf ist der des Arztes (weswegen dieser Beruf oft nur als Nebenjob ausgeführt wird). Arzt zu werden, wirkt auf viele nur noch so sinnvoll wie in den Wind zu pinkeln – wobei fast jeder zumindest eine Müllbinde anlegen kann. Den Menschen Deponias ist entweder nicht mehr zu helfen oder sie sind so widerstandsfähig, dass sie schon klarkommen. Auch die Verbreitung der Sanbots hat dazu beigetragen, dass der Beruf unter Menschen fast ausgestorben ist.

Dagegen hat das Berufsbild des Psychiaters eine neue Blüte erlebt: Viele Deponianer versuchen sich als selbsternannte Seelenklempner, um die absolut gerechtfertigten Depressionen und Phobien ihrer Mitbürger zu heilen. Den wenigsten ist bewusst, dass die lange und harte Ausbildung, die für diese Profession eigentlich nötig ist, tatsächlich einen Grund hat, und so tragen die Psychiater Deponias auf ihre Art zum Kampf gegen die Bevölkerungsexplosion bei.

Die wenigen Ärzte des Planeten sind lose in einer Gesundheits- und Seuchenschutzbehörde organisiert, deren Ziel es ist, den Verkauf vergammelter Nahrungsmittel oder die Ausgabe von abgelaufenen Medikamenten zu unterbinden. Da dies aber die Lebensgrundlage vieler Deponianer darstellt, sind die Bemühungen vermutlich zum Scheitern verurteilt.

Eure Helden könnten einen dieser Berufe ergriffen haben – siehe die Charaktergenerierung auf Seite 181. Alternativ könnte es Teil eines Abenteuers sein, sich in dem fremden Job beweisen zu müssen oder für jemanden einzuspringen

Nicht so ganz legale Berufe

Es mag nicht verwundern, dass es auf einem Planeten wie Deponia das ein oder andere schwarze Schaf gibt, das sich auf nicht ganz legalem Weg durchs Leben schlägt. „Legal“ ist natürlich ein Begriff, der nur durch eine Gesetzgebung Sinn ergibt – und in weiten Teilen dieser Welt existiert die nun mal nicht. Das dürfte dazu beigetragen haben, dass viele Menschen diese eher unethischen Wege einschlagen.

Der Übergang vom Frachterkapitän zum Schmuggler ist fast nicht vorhanden: In den freiheitsliebenden Three Quarters ist fast jeder Händler auch ein Schmuggler, der seine Geschäfte am Organon vorbei tätigt. In anderen Regionen Deponias mit besser funktionierenden Strukturen – gerade in den Kleinstaaten von Dysropa – können sich Schmuggler leichter eine goldene Nase verdienen, indem sie Konserven, Zombies oder Menschen in komplexen Schieber-Aktionen über die Grenzen bringen.



Der Übergang von hier zum waschechten Piraten ist fließend und gar nicht mal so schwer. Wenn man erst mal mit Waffengewalt die Konkurrenz oder eine Organon-Patrouille ausgeschaltet hat, fragt man sich irgendwann eben, warum man überhaupt noch Geld für den müßigen „Einkauf“ ausgeben soll. Piraten machen heute so ziemlich alle Meere und dank übergroßer Monstertrucks auch diverse Wüsten unsicher. Was sie natürlich technisch gesehen zu Räubern macht, wie mein spitzfindiger Lektor Pönitz anmerkt.

Während diese Berufe je nach Region mit romantischer Verklärtheit gesehen und bewundert werden, wimmelt es auf Deponia natürlich auch von waschechten Outlaws wie Dieben, Einbrechern, Betrügern oder Auftragskillern. Der Planet ist der ideale Nährboden für solche Menschen, denn die einzige Macht, die sie planetenweit verfolgen könnte, ist der Organon, und der kümmert sich bekanntlich nicht um die Belange der Müllhaldenbewohner. Somit heuern Betrogene und andere Opfer meist Kopfgeldjäger an, um für Vergeltung zu sorgen. Diese bis an die Zähne bewaffneten Herumtreiber haben natürlich oft genauso sehr den Status eines Outlaws, dürfen aber coole Hüte tragen und offen bösartig auftreten, ohne dass es ihnen jemand krumm nimmt. Nur sehr, sehr selten werden sie auf jene gehetzt, die der unmoralischsten Tätigkeit nachgehen, denn die sind meist auch außerhalb der Reichweite der Kopfgeldjäger: Aber auf die sind wir schon im Kapitel über Politiker eingegangen.



Ein maskierter Rächer oder ein Tunichtgut? Die Grenzen auf Deponia verschwimmen leicht.

DER SHOP-GENERATOR

Ihr mehr oder minder hart verdientes Geld können die Deponianer in gelegentlichen Shops ausgeben. Da wir auf den folgenden Seiten nur einige dieser Läden beispielhaft aufführen können, haben wir alle anderen Möglichkeiten platzsparend in einen lustigen Shop-Generator verpackt!

Für den Spielleiter: Würfelt einfach mit zwei sechsseitigen Würfeln für jede Spalte in der Tabelle und ermittelt so die besonderen Eigenschaften eines spontan aus dem Ärmel geschüttelten Shops. Solltet ihr keine Würfel zur Hand haben, macht einfach die Augen zu und stupst blind mit dem Finger auf die Liste, während ein Mitspieler das Buch hin- und herwackelt. Das kann auch zu lustigen kleinen Unfällen und peinlichen Verwicklungen am Spieltisch führen!



DER SHOP HEISST...

ANFANG

2 Professor Poldis
3 Doktor Übels
4 VHS-Lehrer Theobalds
5 Gilligans
6 Ronkbert dem Barbar sein
7 Plörre AGs lizenzfreie/-r/-s
8 Mama Cosimas
9 Captain Buntbärs
10 Edisons
11 Dein
12 Droggelbechers

MITTE

2 Krempel
3 Bastel
4 Waffen
5 Antiquitäten
6 Motor
7 Gadget
8 Gebrauchtwaren
9 Luxus
10 Feinkost
11 Ausrüstungs
12 Droggelbecher

ENDE

2 Markt
3 Shop
4 Laden
5 Lädle
6 Discounter
7 Allerlei
8 Imperium
9 Garten
10 Trödel
11 Schwarzmarkt
12 Droggelbecher

DER SHOP STEHT...(SO NICHT ANDERS FESTGELEGT)

2 mitten in der Wüste
3 in einer extrem dunklen Gasse
4 in der Kanalisation
5 im Bauchladen eines schmierigen Typen
6 im Hinterzimmer eines anderen Ladens
7 im Laderaum eines LKW
8 unpraktisch
9 in Flammen
10 auf einer wackeligen Plattform
11 unter Denkmalschutz (samt all seiner Waren)
12 zum Verkauf

HINTER DER THEKE STEHT...

2 ein Shop-O-Mat
3 jemand, der eigentlich heute gar nicht hier sein sollte
4 niemand
5 ein sehr eifriger Typ mit zuckenden Augen und unsteten Händen
6 eine vollständig tätowierte junge Frau
7 ein intelligenter Roboterspiegel
8 eine sehr optimistische Spendenkasse
9 ein Yeti
10 ein schwerhöriger, wütender alter Mann
11 ein bärtiger Typ, der nur singend auf alle Fragen antwortet
12 ein Untoter

ANGEBOTENE WAREN SIND (BEI BEDARF, SO NICHT ANDERS DURCH DEN NAMEN VORGEGEBEN)...

2 Konserven und andere haltbare Lebensmittel
3 simple Waffen
4 leicht defekte fahrbare Untersätze
5 leicht beschädigte Haustiere
6 alle erdenklichen Sorten Käse
7 Droggelbecher
8 Waffen von schwerem Kaliber
9 Lesestoff und Datasetten
10 Kakteen, Moose und Gebüsche
11 Fliesen und Spachtelmasse
12 Organe

BEZAHLT WIRD...

2 im Voraus
3 mit Blut
4 mit Ziegen oder Wombats
5 nur mit Wasser oder Benzin
6 nur in der Landeswährung
7 verdächtigerweise gar nicht
8 mit „einem Gefallen, den ich irgendwann einmal vielleicht einfordern werde. Vielleicht auch nie. Wer weiß!“
9 mit Coupons, die es nur in der Zweigstelle in sonstwo gibt
10 mit Aushilfsarbeiten
11 nur mit 5-Zlotti-Stücken
12 mit dem üblichen Tauschhandel

KOMMUNIKATION

Mit den großen Datencrashs der Vergangenheit ging auch das weltweite Kommunikationsnetzwerk Deponias verloren. Seitdem ist es in den Weiten Aporimatas für die einzelnen Kommunen oft eine Herausforderung, mit dem Rest der Welt in Kontakt zu bleiben. Meistens geschieht dies über Telegrafenleitungen, die kostengünstig und mit wenig Wartungsaufwand einfache Morsebotschaften über weite Strecken erlauben. Einige Hundert analoge Telefone existieren zudem nach wie vor auf Deponia und verrichten ihren Dienst, doch ihre Benutzung ist den Privilegierten vorbehalten. Das Herstellen einer Verbindung erfordert die Dienste eines Telefonisten, der weiß, welchen Stecker man in welchen Anschluss zu stecken hat – und solche Leute wachsen ja nicht auf Bäumen! Und auch die Telegrafenleitungen müssen natürlich gewartet und immer wieder ersetzt werden, denn sie werden schlicht gerne gestohlen oder von Trucks niedergewalzt.

Um diese Defizite auszugleichen, existiert ein gut ausgebautes Postsystem. Poststellen gibt es in fast jedem größeren Dorf, die meisten werden von Robotern betrieben, während die eigentliche Auslieferung von entbehrlicheren Arbeitskräften erledigt wird, also in einigen Regionen von speziell abgerichteten Posttauben oder sogar Menschen (auch hier wurden zu Anfang Katzen als Kuriere eingesetzt und auch hier erwiesen sie sich als unzuverlässig). Diese meist freiberuflichen Postmen streifen oft monatelang durch die Lande, um ihre Briefe zuzustellen und lassen sich dabei von nichts aufhalten. Wahre Helden unserer Gesellschaft! Ich habe auf meinen Reisen mit einigen von ihnen gesprochen und sie haben mir geholfen, mein Bild von Deponia zu vervollständigen. Während die Roboter in den Filialen meist keine Vergütung für ihre Dienste erwarten, lassen sich die Boten oft von den Empfängern in Naturalien bezahlen.



Daraus hat sich an manchen Orten ein seltsames Bezahlmodell entwickelt, das sich „Blackmailing“ nennt: Es basiert auf der einfachen Annahme, dass ein reibungsloser Transfer nur dann zustande kommt, wenn der Empfänger und nicht etwa der Absender den Boten entlohnt (ansonsten hätte Letzterer ja im Zweifel mehr davon, die Post einfach zu behalten – das früher oft übliche „System“, mit dem die wenigsten so richtig zufrieden waren). Zurecht mag man einwenden, dass dieses neue System ein unzumutbar hohes Maß an blauäugigem Vertrauen vom Postman abverlangt. Will man also gewährleisten, dass ein Brief auch wirklich ankommt, sollte man der Sendung mindestens ein belastendes Foto des Empfängers oder den Beleg einer illegalen Transaktion beilegen, damit der Briefträger auch wirklich eine anständige Entlohnung für den langen strapaziösen Weg durch die sogenannte Junkscape zu erwarten hat.



Die Verwendung von Briefmarken hingegen hat sich nur in Teilen Deponias durchgesetzt. Neben der generellen Unsicherheit, wie viel so eine Briefmarke überhaupt wert sein soll, warum dem so ist und weshalb man sie dann auch noch „entwerten“ soll, ist das Anbringen der Marken eine strapaziöse und höchst unappetitliche Tätigkeit (insbesondere wenn man die Rohstofflage Deponias bedenkt). Hier hat sich schließlich doch noch ein Einsatzgebiet für speziell trainierte Postkatzen aufgetan: Wer wäre besser für das Anlecken von Briefmarken geeignet, wenn nicht eine Spezies, die ihre Zunge ohne zu schaudern zur Reinigung des eigenen Polochs einsetzt? Viele Postmen haben versucht, abgekratzte Marken gegen wirklich Wertvolles wie Waffen oder seltene Grottenolme einzutauschen, um so die Zustellung zu finanzieren, stießen aber meist nur auf Unverständnis. Offenbar ist dieses System antiquiert – und außerdem scheitern die meisten an der Frage, wie und warum man so eine Briefmarke eigentlich entschärft.

Ergänzt wird das Postwesen um das Rohrpostsystem: Der Organon hat parallel zu seinen Trassen auf ganz Deponia ein solches Netzwerk errichten lassen, um Befehle schnell hin und her zu schicken. Für Zivilisten ist es eigentlich nicht zugänglich, dennoch wird oft versucht, es für private Zwecke zu missbrauchen.

Die rudimentär entwickelte Kommunikation auf Deponia kann Aufhänger für zahllose Abenteuer eurer Helden sein. Egal ob sie schlicht eine Nachricht überbringen müssen, was sich als gefährlicher erweist als gedacht, oder ob jemand gezielt eine Telefonanlage sabotiert, um seine finsteren Machenschaften zu erleichtern.



FREIZEIT

Angesichts der eher suboptimalen Umstände könnte man annehmen, das Leben auf Deponia sei trist und farblos. Das Gegenteil ist der Fall! Die Deponianer haben so viele Möglichkeiten entwickelt, sich von der Sinnlosigkeit der Existenz abzulenken, wie kein anderes Volk der (uns) bekannten Galaxis. Hier sind also einige Beispiele für Freizeitaktivitäten aufgeführt, die auch Ihnen als Tourist zusagen könnten!

SPORTLICHE AKTIVITÄTEN

Die Einheimischen Deponias haben diverse Sportarten erfunden oder perfektioniert, deren Austragung Sie als Zuschauer beiwohnen oder an denen Sie auch aktiv teilnehmen können:

SCHROTTBALL (ODER AUCH: TRASHCANBALL)

Schrottball kann als der Nationalsport der Deponianer gelten. Hier geht es für beide Teams aus 3 bis 14 Spielern darum, einen der diversen Bälle (oder ballähnliche Gebilde mit möglichst wenig Metallanteil) mittels Schlägern in den Müllcontainer der gegnerischen Mannschaft zu katapultieren. Die Gegner haben dann die Aufgabe, den Ball wieder aus dem (vollen) Container zu fischen, ohne sich dabei an den scharfkantigen Stahlteilen, die sich darin befinden müssen, zu schneiden oder von den giftigen Wombats gebissen zu werden, die zwischen diesen hausen. Sobald die Mannschaft dies geschafft hat, erhält sie einen Punkt. Es verliert das Team, das zuerst keine Spieler mehr auf dem Platz hat oder nach 240 Minuten das Team mit den wenigsten Wombatbissen.



Es gibt momentan zwei Schrottball-Ligen auf Deponia, mit Mannschaften wie dem amtierenden Meister Asbest Bronchburg, Giganten Gettoby, Mariachis Maaq Manaaq, Juventus Urin (Absteiger aus Fäkalien), Halbe Lunge Gammel (ein Zombieteam aus Süd-Germ), Dodos Leichensee oder Spreizfuß Swamploo (ein wegen der verbissenen Haltung sehr unbeliebtes Team).
In einigen Regionen wird Schrottball auch genutzt, um Konflikte zwischen verfeindeten Gruppierungen auszutragen. Es heißt nicht umsonst oft „Schrottball ist Krieg!“ – womit aber eher die gewaltsamen Auseinandersetzungen unter den Fans gemeint sind, gegen die das Treiben auf dem Spielfeld so gesittet wirkt wie der Sonntagsausflug eines Nonnenklosters.

KATZENBALL

Katzenball wird ohne menschliche Teilnehmer gespielt. Man sperrt einfach 20 Katzen mit 20 Flummis in einen Raum. Die Zuschauer, die das Ganze durch vergitterte Sehschlitze beobachten, wetten dann auf absurde Dinge wie „Welche Lampe geht zuerst zu Bruch?“, „Welche Katze bekommt am meisten Kopftreffer?“ oder „Welcher Flummi wird zuerst verschluckt?“



Es gilt inzwischen allgemein als erwiesen (auch nach einigen Fehlschlägen in anderen Industriezweigen), dass dies noch das Nützlichste ist, was man mit Katzen anstellen kann, abgesehen davon, sie fürs Anlecken von Briefmarken zu benutzen.

SCHNABELTIERBATAKA

Schnabeltierbataka ist ein Kampfsport für zwei Teilnehmer, der vor allem, aber nicht exklusiv auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt ausgetragen wird. Duelle dienen oft dazu, Streitigkeiten auf zivilisierte Art und Weise zu lösen. Die beiden Gegner werden in möglichst aufreizende Schnabeltier-Trikots gesteckt und müssen dann gegenseitig „die Scheiße auseinander heraus prügeln“, wie man auf dem Schwarzmarkt sagt. Zu diesem Zweck erhalten sie je ein überdimensioniertes Wattestäbchen, das abhängig von Liga und Härtegrad auch gebraucht sein kann. Auch Schnabeltierbataka wird oft und gerne im Kommunalfunk übertragen. In Dysropa findet der Sport hingegen kaum Beachtung.

SCHNICK SCHNACK SCHNUCK

Schnick Schnack Schnuck klingt vielleicht nicht nach einem Spiel für harte Kerle – ist es aber durchaus, und es wird vor allem von der Unterwelt Deponias oft nächtelang in verbissenen Turnieren gespielt. Die Einsätze sind hoch und viele Teilnehmer spielen mit gezinkten Fingern. Tatsächlich werden meist offizielle künstliche Turnierfinger benutzt. Bei jeder Niederlage muss der Spieler einen der Finger an seinen Kontrahenten abgeben, was seine Auswahlmöglichkeiten einschränkt.

FANG DEN STOCK

Fang den Stock ist tatsächlich ein etwas irreführender Name für diese Sportart – fast so als würde man etwas Fußball nennen, bei dem mit der Hand ein Ei transportiert werden muss. Tatsächlich geht es nämlich darum, den Stock loszuwerden, indem man ihn schnell und gezielt gegnerischen Spielern zuwirft. Der Stock ist dabei auch kein wirklicher Stock, sondern ein rot angemaltes Bündel an Zweigen mit einer Lunte.
Die Mannschaften bestehen in der Regel aus fünf Personen und es können bis zu vier davon gleichzeitig auf dem Feld sein. Die Hauptregel ist, dass man sein Bestes tun muss, um den „Stock“ auch zu fangen, bevor man ihn weiter wirft. Es gibt immer wieder Streit auf dem Feld um Spieler, die „aus Versehen“ daneben greifen, woraufhin die Ladung einem Spieler der anderen Mannschaft vor die Füße kullert.
Immer wenn die Lunte abgebrannt ist, wird der Spieler vom Platz genommen, der den Stock gerade in der Hand hatte. Geht das Bündel zu Boden, wird ein Radius darum ausgemessen, während alle still halten müssen, und wer sich innerhalb von drei Metern darum befand, wird entfernt. Gewonnen hat die Mannschaft, die als letzte noch Spieler auf dem Feld hat.

Schnabeltierbataka am Spieltisch

Sollte es zu einem Bataka-Duell kommen, kann dies mit den üblichen Kampfregeln ausgespielt werden (siehe dort). In diesem Fall ist der Spielleiter angehalten, als Ansager zu fungieren und willkürlich beleidigende Kommentare mit der Stimme eines Boxansagers in den Raum zu werfen. Beispiele: Looking Silly Bonus! Embarrassing! Awkward! Hug of doom! Poor attempt! Are you even fighting? Useless moron! Tinkerbell bash! Cervical vertebra breach! Coward move! Dense defense! Achilles heel achievement! Don't shield your balls!

Fang den Stock wurde einst auf den Schulhöfen der Schrapnellküste erfunden – einer Region, in der echte Bälle oder sogar Stöcke eine Seltenheit sind und in der die Kinder in der Pause eben mit dem spielen mussten, was sie im Schrott so fanden ...

SCHROTTISCHER 11-EINHALB-KAMPF

Dieser Wettbewerb, auf Schrottisch Miiiwwwuaaaauuugheoooooh-Laaaawuuueauaui, wird traditionell bei Hochzeitsfesten abgehalten, wobei die Braut gegen alle anderen ledigen Frauen antritt, um zu beweisen, dass sie ihrem Mann in den Hintern treten kann. Die Disziplinen sind: Türen-Eintreten (die Standardtür ist zweieinhalb Zentimeter dick und aus Holz oder holzähnlichem Material), Stock-Kicken, Scherensprung, Dosen-zwischen-den-Knien-zerdrücken, Elfmeterschießen, Lehmstampfen, Kniescheibenkicker, Fußjonglage, Seilspringen und Kinnladenklapper, bei dem es darum geht, das eigene Knie schwungvoll auf die Höhe des Kinns der Kontrahentin zu bringen. Zuletzt gibt es noch eine Disziplin, die gleich als anderthalb Kämpfe gilt – die Braut muss einen drei Meter langen Balken durch einen Tritt zum Überschlag bringen und dabei die schrottische Nationalhymne singen. Die Herausforderung liegt dabei im Timing, fällt der Balken zu früh oder zu spät, gilt dies als Majestätsbeleidigung, da in diesen Teilen die königliche Familie besungen wird.
In anderen Ländern finden sich mittlerweile pittoreske Abarten dieses traditionellen Kampfspiels, die weitaus ungefährlicher sind, da erstens die meisten Disziplinen entschärft wurden und sie zweitens meist nur von Männern durchgeführt werden.

WEITERE SPORTARTEN:

Gerade im verschlüsselten Kommunalfunk haben sich bestimmte Strip-Varianten bekannter Sportarten durchgesetzt. Während Strip-Schach schon wieder im Abwärtstrend begriffen ist, erlebt Strip-Boxen gerade eine neue Blüte, da es erst richtig spannend wird, wenn die Kontrahenten oder Kontrahentinnen ihre Handschuhe ausziehen. Andere Spiele hören auf seltsame Namen wie Gummistiefelweitwurf, „Sorry! Bahn frei!“, „Sea Dracula“ oder Schrottnacktreiherkotzbingo: Der Schrottnacktreiher (siehe Seite 225) wird auf einem gerasterten Feld ausgesetzt und es wird darauf gewettet, auf welche 5 Felder er zuerst kotzt. Der Gewinner erhält den praktischen Reiher oder seine im Dunkeln leuchtenden Eier.

VOLKSFESTE

Die Deponianer sind ein feierwilliges Volk und das Jahr ist mit zahlreichen lokalen Feiern und Festen durchsetzt, die für Durchreisende ein guter Anlass sind, die regionale Plörre auszuprobieren.

SCHLAMMKUCHENFEST

Am bekanntesten ist sicherlich das Schlammkuchenfest, das vor allem an den Ufern des Rostroten Meeres gefeiert wird. Im schlammigen Brackwasser der Uferzonen sammeln sich anderthalb Mal pro Jahr die Schlamm-Axolotl zur Paarung und die örtliche Bevölkerung nutzt dies aus, um sich ebenfalls in Scharen an den Strand zu begeben und leichte Beute zu machen. Die gefangenen Axolotl werden noch am selben Abend im Rahmen des großen Festes ausgenommen und weggeschmissen. Schlamm-Axolotl sind ungenießbar, aber aus den Schlammresten in ihrem Verdauungstrakt lassen sich die namensgebenden Schlammkuchen fertigen. Der Geschmack wird mit besonders viel Plörre heruntergespült und es wird die ganze Nacht gefeiert.

GRILLDONNERSTAG

Grilldonnerstag leitet die allmonatliche Fastenzeit (meist ca. vom 2.bis 30. jeden Monats) ein. Aus diesem Anlass wird gefeiert und es kommt alles auf den Grill, was nicht schnell genug im Schrott verschwunden ist. Tatsächlich lassen sich die meisten – auch anorganischen – Funde sehr gut verwerten und in leckere Gerichte verwandeln, so denn genug Grillsaucen benutzt und sie lange genug stark erhitzt worden sind. Die schwarze Kruste ist auf jeden Fall angenehm knusprig.

JAHRESENDFEST I UND II

Die Verlängerung des Jahres hat für einige Verwirrung bei der Frage gesorgt, wann denn nun eigentlich Neujahr und das Ende des vorigen Jahres gefeiert werden sollen. Da die Deponianer oft der Ansicht sind, man solle einfach jeden Tag wie den letzten feiern, wurde sich in den meisten Gegenden auf zwei Termine geeinigt: Das alte und das neue Jahresendfest. So werden also alle 35 Wochen entsprechende Feierlichkeiten begangen, bei denen die Menschen wahllos Müllhaufen und sogar Nahrungsmittel anzünden, in der Hoffnung, sie würden explodieren oder wenigstens in schönen Farben verbrennen – was dank entsprechender chemischer Zusätze oft genug passiert (dies wird auch die Kaktusbrot-statt-Böller-Initiative genannt). Natürlich sind diese Feierlichkeiten eine ungeheure Verschwendung, weswegen sich die meisten Deponianer auch am kommenden Morgen mit einem ordentlichen Kater selbst kasteien.

GAMMLER PLÖRREFEST

Einmal im Jahr findet für ca. 70 Wochen in Gammel, der Haupstadt Südgerms, das traditionelle Plörrefest statt – ein Muss für jeden Touristen, der Gammel im Herbst besucht.

Hierfür finden sich seit Jahrhunderten trinkfreudige Germer – oft auch aus der Oberschicht – zu exzessiven Plörrebesäufnissen zusammen. Die Plätze in den vollgestopften Plörrezelten sind sehr begehrt und wer einen ergattert, verteidigt ihn mit Klauen und Zähnen und verlässt ihn auch über mehrere Tage nicht, nicht einmal, um seine Notdurft zu verrichten. Seitdem fast die komplette Bevölkerung Südgerms von der Zombieapokalypse in Untote verwandelt wurde, hat sich an der ganzen Veranstaltung wenig geändert, nur dass sie jetzt ganzjährig stattfindet und von den elitären Nordgermern nicht mehr besucht wird.

DIE LYMPHISCHEN SPIELE

Eigentlich sind die lymphischen Spiele eher eine große Sportveranstaltung, die in ihrer Dauer nur vom rußländer Mutantenlauf übertroffen wird. Für zwölf Wochen versammeln sich einmal alle zwei Jahre alle sportbegeisterten Mistikis nahe der Stadt Lymph, um ihre Athleten bei diversen Sportturnieren (Schrottball, Wattrutschen, die Farbe von Buntstiften am Geschmack erkennen) anzufeuern. Im Laufe der Jahre geriet der Sport aber in den Hintergrund und die Spiele wurden zu einem großen Massenbesäufnis. Heute sind sie das größte Kulturereignis von Süddysropa.

POSTMARGEDDON-FEST (NUR NACH DEM ABZUG DES ORGANON)

Seit der Verhinderung der Sprengung Deponias wird jährlich dieses „Wir sind noch nicht tot“-Fest gefeiert. Es wird begangen, indem sich alle Familienangehörigen gemeinsam unter dem Tisch versammeln, die Arme über dem Kopf verschränken und gegen den verfluchten Organon schimpfen. Abends dürfen alle wieder herauskommen und es gibt Geschenke (in vielen ärmeren Familien gibt es nur ein Geschenk, das jährlich rotiert. Ein Los entscheidet, wer dieses Jahr „das Geschenk“ bekommt). Zu all diesen regulären Festen gesellen sich wandernde Jahrmärkte und Zirkusse, die auf ihren immerwährenden Touren den Planeten umrunden und überall Station machen, wo sie sich wenigstens Verköstigung erhoffen – und dabei regelrechte Volksfeste auslösen. Die Hauptattraktionen sind Artisten wie Müllschlucker, Schrottwolfdompteure, Dosenöffnerwerfer und Trapezclowns ohne Netz. Warum, lesen Sie im nächsten Abschnitt.

HUMORVERSTÄNDNIS

Deponianer lachen gerne und oft. Meistens aus Schadenfreude. Lassen Sie sich davon nicht irritieren und lachen Sie einfach mit. Ihr Humorverständnis ist schwer in Worte zu fassen, daher folgt einfach ein typischer deponianischer Witz:

Zwei Männer begegnen sich, aber der eine trägt nur einen Schuh.

Fragt der erste:
„Hey, hast du einen Schuh verloren?“
Und der andere antwortet:
„Nee, einen gefunden.“
Und dann schlägt er ihn mit dem einen Schuh nieder und klaut ihm all sein Geld.“



ERSTAUNLICH VIELE WITZE ENDEN MIT DIESER ODER EINER SEHR ÄHNLICHEN POINTE.

MEDIEN UND UNTERHALTUNGSINDUSTRIE

Auch wenn die Kommunikation Deponias größtenteils zum Erliegen gekommen ist: Fernsehen und Radio sind es nicht. Dafür sorgt der Kommunalfunk: Kleine TV- und Radiostationen mit stark begrenzter Reichweite, in denen im Grunde jeder Deponianer auftreten kann, der etwas (oder auch nichts) zu sagen hat, solange er sich dafür an der Wartung beteiligt. So gehen die Bürger der Käffer im Grenzland einem menschlichen Drang nach und geben ihren Freunden und Familien weiterhin Einblick in ihr Privatleben, ihren Speiseplan, beraten sie in Heimwerker- oder Liebesdingen, bringen kleine Dokus über das Migrationsverhalten der Schrottwölfe oder sogar kleine Kammerspiele. Die meisten Aufzeichnungen von Spielfilmen und Dokumentationen von früher sind leider durch den letzten Datencrash verloren gegangen, so dass die Deponianer mit zeitgenössischen Produktionen auskommen müssen, die oft über wenig Budget, dafür aber umso mehr Charme verfügen. Ein Bonus: Im Gegensatz zu früher haben die Zuschauer keine Möglichkeit, Feedback zum gezeigten Programm zu geben – außer natürlich sie sagen es dem Verantwortlichen (meist einem Nachbarn) direkt ins Gesicht, was aber erstaunlicherweise selten vorkommt.

Beliebte Themen im Kommunalfunk sind „Müll“, Schrottball, das bisweilen sogar live übertragen wird und „Schnabeltiere“ (Wobei Schnabeltierfernsehen inzwischen sogar Schnabeltier FM verdrängt hat – trotz Hits wie „Rockabilly Schnabeltier“ oder „Mein bester Freund hat einen platten Schwanz“, die beide vom traditionellen Instrument Deponias begleitet werden, der Pfandleier) . Besonders erwähnenswert ist hier auch noch Ole von Bolgs Umsetzung des Romanklassikers „Der Kurier von Polypolis“ in einer über 42-teiligen Serie, die mit ihm selbst als einzigem Darsteller und einem Schuhkarton mit einer toten Maus als einziger Requisite auskam, von den Kritikern aber gefeiert wurde wie keine andere Produktion zuvor.



MEISTENS LÄUFT IM KOMMUNALFUNK NUR MIST

Ohne Bild, dafür mit mehr als einem Sprecher kommt die Kommunalradio-Show „Fiffi Funkelfee“ aus, die eigentlich für Kinder gedacht war, überraschenderweise aber auch unter erwachsenen Zuhörern auf große Begeisterung stieß. Worum es genau in Fiffi Funkelfee geht, können wir hier aus Platz-, Anstands- und rechtlichen Gründen nicht wiedergeben. Jedoch hat die Reihe diverse, ebenfalls sehr erfolgreiche Plagiate, Fan-Fictions, Spin Offs und Gegenkonzepte im Kommunalfunk losgetreten – eine davon ist „Ruprecht, Lullu und Leopold – Eis-Patrouille“. Darin geht es um die Abenteuer der in pinke Glitzerklamotten gehüllten Stoffpuppe Lullu, die mit ihren Freunden Ruprecht dem Einhörnchen und Leopold dem Kolosskalmar tagsüber eine Eisdiele in der Stadt Tristen in Transvoltanien betreibt, nach Feierabend jedoch Drogendealer und Vergewaltiger jagt, die der Justiz entkommen sind, um sie dann langsam zu Tode zu foltern. Die Mischung aus verschiedenen Elementen aus All Ages Fantasy, Horror, Krimi und Verwechslungsromanze (Lullu ist eigentlich mit Ruprecht liiert, aber verwechselt ihn hin und wieder mit Leopold) ist wohl der Grund für den anhaltenden Erfolg der Reihe. Die Serie wird wie viele Kommunalfunk-Hits live mit Plastikpuppen vorgespielt und aus dem Off kommentiert.

Trotz der niedrigen Standards war der Kommunalfunk sogar dazu in der Lage, einen internationalen Star hervorzubringen: Den charismatischen Moderator und Sänger (wir verkneifen uns an dieser Stelle, eine Musikrichtung anzugeben, da wir sie nicht genau zuordnen können) Cowboy Dodo, der sich mit seinen Songs „Schau mich an“, „Schau dich um“ und „Dodos wurden nicht von der Natur zum Aussterben verdammt, sondern vom Menschen. Mit den Dinosauriern war das was anderes“ in wenigen Jahren zum beliebtesten Entertainer und Top-Frauenschwarm Deponias entwickelt hat.

Der Kommunalfunk kann sich sogar als Einkommensquelle eignen: Auf besonders erfolgreiche Kanalbetreiber kamen schon des Öfteren Firmen wie die Plörre Company zu, um Werbung vor den Programmen zu schalten und die Betreiber entsprechend dafür zu vergüten (meist mit Plörre). Andere Kommunalfunker verschlüsseln ihre Sendungen aufwändig, indem sie bestimmte Schablonen vor die Kameras halten oder den Ton verzerren. Sie leben dann vom Verkauf der Gegenschablonen oder teurer Hörentzerrungsgeräte, dieses Modell hat sich aber noch lange nicht durchgesetzt.

Dafür floriert das Geschäft mit Datasetten mit Mitschnitten der erfolgreicheren Sendungen, allen voran Fiffi Funkelfee. Ohne das Wissen oder Zutun der oft anonymen Schöpfer, werden diese Hörspieldatasetten bereits industriell im großen Stil vervielfältigt und sind die Renner auf allen Schwarzmärkten.

Natürlich existieren auch Piratensender, die gegen Organon oder die Lokalherrscher wettern, was jedoch eher selten einen Effekt auf die Bevölkerung hat.

Kurz: Der Kommunalfunk Deponias ist eine kulturell einzigartige Errungenschaft, auf die das Volk nicht völlig zu Unrecht stolz ist und deren Genuss sich kein Besucher entgehen lassen sollte, denn nach der Rückkehr werden Familienangehörige, die Gerüchte gehört haben, sicher fragen „War das wirklich so schlimm?“ – und da will man ja nicht lügen müssen.

Mit der Zahl der Kommunalfunker wuchs auch die Zahl der Journalisten schlagartig.

Immerhin handelt es sich dabei ja auch um keinen richtigen Beruf, und freischaffender Journalist kann jeder sein, der seine Meinung auf einen Fetzen Papier zu kritzeln oder in eine Kamera zu stottern in der Lage ist. Natürlich gibt es auch noch einige „echte“ Journalisten, die diesen Beruf irgendwann wirklich einmal gelernt haben. Sie sitzen meistens in Büros in den überlebenden Metropolen des Planeten, konzentrieren sich auf ihre Chroniken des Untergangs (für die sie hoffen, einen Preis zu bekommen, so der Untergang denn endlich einmal vorbei ist) oder versuchen, die Wahrheit über den Organon herauszufinden. Durch den Niedergang globaler Kommunikationsnetzwerke haben sie nicht mehr Reichweite als der Kommunalfunk und ihre meist geschwollene Sprache voller selbstverliebter Fremdwörter ist den Deponianern ohnehin zu langweilig. Viele Journalisten, die es dennoch schaffen, sich eine Leser- oder Zuhörerschaft aufzubauen, werden irgendwann vom Organon gekauft oder mundtot gemacht.



Auch Medien, die in anderen Bereichen des Universums als ausgestorben gelten mögen, florieren auf Deponia nach wie vor, auch wenn wie in allen anderen Bereichen nur auf lokaler Ebene. So hat sich nicht zuletzt dank der Bemühungen des Rostfuchs-Verlags in Porta Fisco das Printwesen gehalten. Alle paar Monate bringt der Verlag sogar eine Zeitung (oder auch diesen Reiseführer) heraus, ansonsten liegt der Schwerpunkt auf dem Verlegen der beliebten Comicheft-Reihe „Kalle, der freundliche Yeti“, wobei in jüngerer Zeit Heldensagen über mit besonderen Kräften ausgestattete Heroen wie Eisenoxidmann, Captain Eukratien und Kakerlakenmenschmann im Trend liegen, die sich zusammentun, um außerdeponianische Übel zu bekämpfen. Kakerlakenmenschmann ist eigentlich nichts besonders, da sehr oft Leute von verstrahlten Kakerlaken(menschen) gebissen werden.

REISEN

Als Tourist sind Sie sicher daran interessiert, wie Sie auf Deponia am schnellsten von A nach B kommen. Dafür müssen wir etwas weiter ausholen.
Straßen im engeren Sinne existieren auf dem Planeten nur sporadisch. Es gibt lediglich mehr oder weniger sichere Wege durch den Müll, die einzelne Ortschaften miteinander verbinden. Oft verlaufen diese auch unterirdisch, wobei vor Schrottlawinen gewarnt werden sollte. Da der Müll in Bewegung ist, werden diese Tunnel und Pässe auch immer wieder neu angelegt oder verschoben, was eine Kartographierung en detail eher schwierig macht.

Als Transportmittel dienen dann auch meist eher die eigenen Füße als ein motorisierter Untersatz. Logistik-Experten nutzen für Überlandreisen große Monstertrucks oder Raupenfahrzeuge, die nicht Gefahr laufen, einer Mülllawine zum Opfer zu fallen, sondern sie vielmehr auslösen. Hauptverkehrswege werden hin und wieder mit den sichereren Seilbahnen ausgestattet.
Ansonsten sind öffentliche Verkehrsmittel selten. Zwar verkehren regelmäßig die Kreuzer des Organon auf ihren Trassen, diese nehmen jedoch keine Anhalter mit. Es ist allerdings möglich, die Trassen als Hochstraßen zu behandeln und auf ihnen einigermaßen sicher und bequem voranzukommen. Dabei besteht allerdings das kleine Risiko, von einem der Kreuzer zerquetscht zu werden.
Dieses Risiko umgehen viele findige Müllkutscher und Händler, indem sie ihre Fahrzeuge (Trucks, Raupenfahrzeuge, aber auch Kutter) durch Hochleistungsmagnete mit den Unterseiten der Kreuzer verbinden und sich dann unbemerkt vom Organon mitnehmen lassen. Natürlich besteht auch hier die Gefahr, entdeckt zu werden, doch mag diese Methode dennoch als die sicherste und schnellste gelten, auf Deponia zu reisen.

Neben den Kreuzertrassen existiert noch das viel ältere Schwebebahnsystem, das vor allen in Dysropa einmal gut ausgebaut war, heute aber nur noch lückenhaft funktioniert. Durch diverse Erdbeben sind viele der Stationen und Gleise weggebrochen, das heißt, man sollte sich gut informieren, wo man wieder aussteigt.
Die Wasserwege sind wesentlich besser erschlossen. Allein auf dem Rostroten Meer verkehren zahlreiche Schlepper und Müllkutter, die gegen geringe Gebühr auch Reisende mitnehmen. Nur die allerwenigsten von ihnen sind Piraten oder Kannibalen.



„Sie sahen nicht so aus, als könnten Sie sich einen Anwalt leisten. Darum habe ich Ihnen Zimmer 5 gegeben. Papiertüten finden Sie unter dem Bett!“



Viele Deponianer, die anderweitig nichts gelernt haben, versuchen sich im Hotelwesen oder der Gastronomie. Im eigentlichen Reiseführer haben wir einige besondere Etablissements als Tipps oder Tabus aufgeführt. Hier wollen wir aber an einem typischen Beispiel aufzeigen, wie Hotels überall auf Deponia aussehen können.

DAS HOTEL MENETEKEL

Ein Menetekel bezeichnet das Vorzeichen für ein drohendes Unheil und ist somit ein überaus passender Name für dieses Hotel, das eines der wenigen „Landhotels“ Deponias ist – es liegt also nicht in einer großen Stadt. Tatsächlich könnte man es fast als Motel bezeichnen, denn es liegt direkt am Hauptverkehrsweg des Planeten bzw. genauer gesagt darunter: Es wurde um einen Stützpfeiler der Organon-Kreuzertrasse herum gebaut – ziemlich sicher ohne das Wissen der Truppen.

Laut der Betreiber haben ihre Umfragen ergeben, dass dies die ideale Lage für ihre Traumkundschaft ist: Leute, die so verzweifelt sind, dass sie sich alles gefallen lassen. Dabei ist es nicht der ständige Lärm oder die Erschütterung durch die Kreuzer, oder die Gefahr eines Absturzes in 80 Meter Tiefe mit dem ganzen Hotel, der den Aufenthalt so unvergesslich macht. Es ist auch nicht der Indianerfriedhof in Zimmer 13 oder die elektromagnetische Strahlung aus dem Atommüllendlager direkt unter dem Hotel. Es sind auch nicht die Dämonen, die in den mehr oder weniger verfluchten Zimmern hausen. Es ist die ganz besondere Mischung, die sich aus all diesen Aspekten ergibt.

Die Betreiber geben sich jede erdenkliche Mühe, alle herausragenden Eigenschaften Deponias hier komprimiert zu vereinen, damit auch Durchreisende auf Kurztrips ein Gefühl für das Flair des Planeten bekommen (quasi eine deponianische Version des Planet Hollywood). Dies zeigt sich an ihrer Weigerung, jemals die Waschräume zu reinigen oder die Betten neu zu beziehen, an ihrer Einstellung zum Gästeservice generell (immer höflich, aber nie hilfreich) und natürlich am Speiseplan, der übrigens nicht den Tatbestand der fahrlässigen Körperverletzung erfüllt. („Das haben wir prüfen lassen!“)

Der Gast kann wählen zwischen Labskaus aus Fischabfällen und vegetarischem Labskaus aus Abfällen, die zwar nach Fisch riechen, in denen aber tatsächlich gar kein Fisch zu finden ist.

Bei ersterem ist Vorsicht geboten: Im Restaurant wimmelt es von Kakerlaken. Und der Labskaus liebt es, die Viecher quer durch den Raum zu jagen.

Umsichtigerweise muss jeder Gast vor dem Genuss der Speisen eine Verzichtserklärung unterschreiben – bzw. schlicht eine Unterschrift abgeben. Es gibt einfach zu viele Möglichkeiten, durch das Essen zu Schaden zu kommen und so ein Formular zu entwerfen, wäre enorm viel Arbeit. Darum wird die Unterschrift einfach nachträglich auf eine passende Erklärung kopiert.

Aber keine Sorge, lieber Reisender: Solange Sie das Essen nicht anrühren, keine Lichtschalter, Steckdosen oder tragende Bauelemente anfassen, dürften Sie die Nacht überstehen. Vorausgesetzt natürlich, Sie bleiben nach Mitternacht auf Ihrem Zimmer und haben keine offene Rechnung mit Dämonen oder rachsüchtigen Geistern.

Hotels für eure Helden:
Das Hotel Menetekel kann als Blaupause für andere Etablissements auf Deponia dienen: Heruntergekommen, potenziell tödlich, aber mit einem freundlichen Charme. Die Helden können hier einkehren, sich (bedingt) erholen – oder aber auch Geheimnisse aufdecken. Zum Beispiel haust eine der Weltuntergangssekten in der Wäscherei des Hotels.

DER HOTEL-GENERATOR

An dieser Stelle alle Etablissements Deponias aufzuführen, würde den Rahmen dieses Buches sprengen – und wäre recherchetechnisch auch viel zu gefährlich. Stattdessen haben wir eine Tabelle für Sie zusammengestellt. Das meiste darin wird vermutlich auf so ziemlich jedes Hotel zutreffen, das Sie vorfinden werden ...

Für den Spielleiter: Würfelt einfach mit zwei sechsseitigen Würfeln für jede Spalte in der Tabelle und ermittelt so die besonderen Eigenschaften eines spontan aus dem Ärmel geschüttelten Hotels. Leicht abgewandelt kann der Generator auch für Bars und Kneipen benutzt werden.

DAS HOTEL HEISST ...

ANFANG

2	Zum/Zur
3	Beim/Bei der
4	Im/In der
5	Unterm/Unter der
6	Hinterm/Hinter der
7	Droggelbecher
8	Auf dem/der
9	Mit dem/der
10	Ohne den/die/das
11	Achtung!
12	Plörre AG präsentiert:

MITTE

2	zünftigen/zünftiger
3	stinkenden/stinkender
4	eingesunkenen/ eingesunkener
5	toten/toter
6	verkaterten/verkaterter
7	Droggelbecher
8	günstigen/günstiger
9	Luxus-
10	verrottenden/verrottender
11	lustigen/lustiger
12	schrottigen/schrottiger

ENDE

2	Dodo
3	Komposthaufen
4	Flohschänke
5	Lazarett
6	Seuchengrube
7	Droggelbecher
8	Schnabeltierwombatchimäre
9	Dunstkreis
10	Opa
11	Grammatikfehler
12	Grandhotel

DAS HOTEL LIEGT ...

2	in einer alten Kläranlage.
3	am Rand eines Vulkans.
4	im Keller einer aktiven Wurstfabrik.
5	im Dachgeschoss eines Schwebebahnhofs.
6	auf dem Veranstaltungsort eines Rockkonzerts.
7	über einer Erdbebenspalte.
8	auf einer Wandermülldüne.
9	teilweise unter Wasser.
10	auf der Ladefläche eines Monstertrucks.
11	auf der Seite.
12	brach.

DAS HOTEL-TEAM ...

2	besteht aus Zombies.
3	besteht aus Schimpansen.
4	ist freundlich, steht aber unter dem Bann von Dämonen, die es zwingen, jede Nacht einen anderen Gast zu ermorden.
5	ist unfreundlich, aber dafür ehrlich.
6	besteht aus Robotern ohne Ahnung von menschlichen Bedürfnissen.
7	wurde durch Doppelgänger aus einer kranken Parallel-dimension ausgetauscht.
8	besteht auf FKK in der gesamten Anlage.
9	dreht heimlich Filme der Gäste in deren Zimmern.
10	nimmt die Gäste überhaupt nicht wahr.
11	besteht aus Geistern.
12	ist begeistert von einer der großen Religionen (siehe Seite 40ff.).

DIE ZIMMER ...

2	sind kaum größer als ein Sarg.
3	existieren nicht, es gibt nur einen Schlafsaal.
4	sind verdächtig sauber.
5	haben Wände komplett aus Spiegelglas.
6	sind seit Jahren nicht mehr bewohnt worden.
7	werden seit Jahren von unbemerkten Hippie-Hausbesetzern bewohnt.

WANDER-HOTELS

Wanderhotels sind so von Bastlern so konstruiert worden, dass sie sich schnell in einen gewaltigen Truck oder sogar ein Schiff umbauen lassen. Mit speziellen Vorrichtungen aus Greifarmen und Luftkissen lassen sie sich überall wieder aufbauen, auch an Brückenpfeilern, Berghängen, auf Mondsplittern oder dem Meer.



Diese Technik ist nicht ganz billig, doch einige wenige Hotelbetreiber schwören darauf. Ihre Logik: Wenn sie einmal eine Gruppe gefunden haben, die bereit ist, für ihren Service auch noch Geld zu bezahlen, dann lassen sie ums Verrecken nicht mehr von ihr ab und reisen ihr dafür auch nach. Das Problem dabei ist oft, dass die Hotelbetreiber vor Ort dann selbst ein Hotel finden müssen, denn sie sind natürlich nicht unvernünftig genug, bei sich selbst zu übernachten. Manchmal stecken sie das Konkurrenzhotel am nächsten morgen in Brand – mit einem lachenden und einem weinenden Auge.

8 befinden sich in einer Taschendimension, in der alle Farben umgekehrt sind.
9 schrumpfen nachts plötzlich zusammen.
10 sind für die Bedürfnisse transvoltanischer Vampirfürsten ausgelegt.
11 haben zwar Wände, aber keine Fußböden.
12 sind Raucherzimmer, obwohl Nichtraucher gebucht wurde.

DAS FRÜHSTÜCK ...

2 gibt's nicht.
3 besteht aus einem 3 Wochen alten Doughnut und einem klumpigen Kaffee.
4 muss selbst gejagt und erlegt werden.
5 besteht aus den Gästen.
6 fragt den Gast selber, was er möchte.
7 blockiert morgens das Gemeinschaftsbad und leuchtet im Dunkeln.
8 ist so teuer, dass es noch nie jemand bestellt hat.
9 ist der übliche Standard: Kaktusbrot mit Pilzmarmelade.
10 besteht aus einer Babyflasche mit Nährlösung für alle Gäste.
11 schmeckt überraschenderweise hervorragend.
12 reicht nur für die Hälfte der Gäste.

DIE BETTEN ...

2 sind alle rosa und in Herzform und besitzen ein kaputtes Massagesystem.
3 klappen sich nachts in die Wände ein und klemmen die Gäste bis zum Morgen fest.
4 sind Hängematten.
5 sind so verschimmelt, dass man tiefer als erwartet einsinkt.
6 werden von sprachbegabten Milben bevölkert.
7 sind in Wahrheit gefährliche Mimikri-Raub-Betten.
8 sind stinknormale, harte Hotelbetten.
9 sind so weich, dass man allein nicht wieder rauskommt.
10 sind von Dämonen besessen und schweben nachts durch den Raum.
11 riechen irgendwie komisch.
12 sind aus irgendeinem Grund an die Wand genagelt.

AUSGESCHENKT WIRD ...

2 Standard-Plörre.
3 Nur Mitgebrachtes.
4 Germer Starkplörre.
5 Milch und Kaktussaft.
6 Droggelbecher.
7 Batteriesäure.
8 So etwas ähnliches wie Kaffee.
9 ein Sekret eines lokal weit verbreiteten Insekts.
10 BLUUUUT!
11 Standard-Plörre, aber mit lustigen Schirmchen.
12 Nichts. Vorrat ist alle.

DIE SANITÄREN ANLAGEN ...

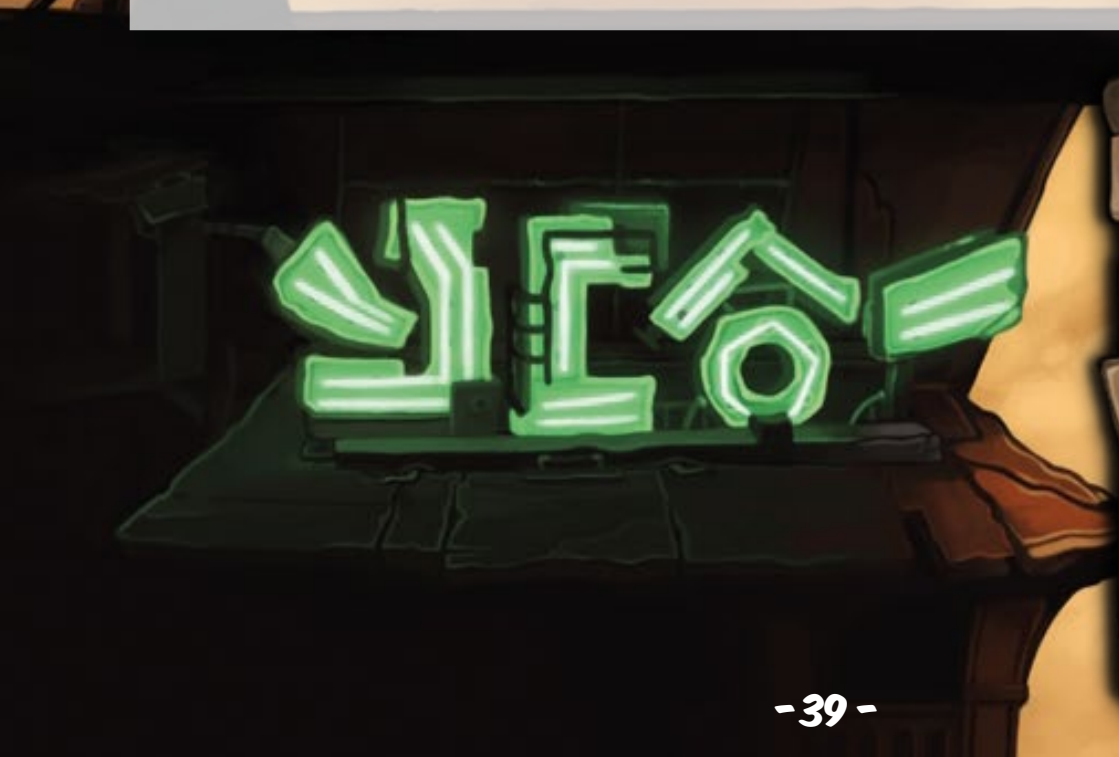
2 bestehen aus einem Gemeinschaftsbad am Ende des Ganges.
3 bestehen aus einem Freiluft-Klo auf dem Hof. Ohne Sichtschutz.
4 sind von einem herum maulenden Geist besessen.
5 sind nicht behindertengerecht.
6 sind überdimensionierte Luxus-Thermen mit Whirlpools und Bar.
7 beherbergen tagsüber eine Mine für Urinstein.
8 kosten extra.
9 gibt's nicht.
10 sind in der Küche.
11 sind im Privatschlafzimmer des Personals, das eifrig kommentiert.
12 bestehen aus einem Eimer unterm Bett.

BEZAHLT WIRD ..

2 im Voraus.
3 mit Blut.
4 mit Ziegen oder Wombats.
5 nur mit Wasser oder Benzin.
6 nur in der Landeswährung.
7 verdächtigerweise gar nicht.
8 mit einem „Gefallen, den ich irgendwann einmal vielleicht einfordern werde. Vielleicht auch nie. Wer weiß!"
9 gar nicht, wenn die meisten Gäste weiblich sind.
10 mit Hausarbeiten.
11 nur mit 5-Zlotti-Stücken.
12 mit dem üblichen Tauschhandel.

DIE BESONDERE ÜBERRASCHUNG BEI DER SACHE IST ...

2 Das Hotel verschwindet nachts – ohne die Gäste.
3 Das Hotel verschwindet nachts – und taucht mit den Gästen woanders wieder auf.
4 Die Gruppe holt sich keine Infektionskrankheiten.
5 Das Hotel ist in Wahrheit ein Kommunalfunkstudio.
6 Das Hotel dient morgens als Andachtstreffpunkt für eine lokal starke Religion.
7 Keine. Es muss nicht immer eine Überraschung geben!
8 Das kleine Stück Schokolade auf dem Kissen ist wirklich Schokolade.
9 Das Hotel bietet eine Kundenkarte an.
10 Das Hotel ist ein Gehirnwäsche-Zentrum des Organon.
11 Das Hotel wird von einem alten Freund oder Feind der Gruppe betrieben.
12 Die Helden werden unter der Dusche vom Betreiber des Hotels in Frauenklamotten angegriffen. Auch und vor allem, wenn es sich dabei um eine Frau handelt.



Wanderhotels für eure Helden:

Wenn eure Gruppe ein Hotel gefunden hat, das sie besonders spannend findet, könnt ihr es in ein Wanderhotel umfunktionieren, so dass es die Helden als eine Art „Hub" verfolgen kann.

BILDUNG, TECHNIK UND WISSENSCHAFT

Man kann es nicht schönreden: Seit dem Ende des Kommunikationsnetzwerks ging es mit dem Bildungsstandard der Menschen steil bergab, und somit auch mit der Wissenschaft. Nur die ältesten Deponianer kennen sich mit Naturwissenschaften oder Literatur aus. Die Jüngeren haben das meiste vergessen, nie gewusst oder unter dem Druck der neuen (Un-)Ordnung ignoriert. So wird auf Bildung meist generell kein großer Wert mehr gelegt. Es existieren zwar einige Schulen und Kinderhorte, diese werden jedoch eher aus traditionellen Gründen betrieben bzw. sollen dazu dienen, die nervigen Bratzen irgendwie vom Unsinn anstellen abzuhalten. Ohnehin sind Kinder kein besonders häufiger Anblick. Die Vermehrungsrate der Menschheit scheint wegen all der Giftstoffe zurückgegangen zu sein. Vielleicht finden sich die Deponianer aber auch selbst wegen des andauernden Gestanks weniger attraktiv.

„Wir finden öfter mal Batterien im Schrott. Da ist auch eine Flüssigkeit drin. Wir nennen sie Batteriebrause, weil sie so lustig auf der Zunge prickelt."

Die meisten Deponianer haben eine grundlegend pragmatische Einstellung und sind in der Lage, einfache Maschinen wie eine Kaktuspresse oder einen Müllverbrennungsmotor zu reparieren, oft sogar neu aus Altmetall zu bauen und natürlich zu bedienen. Die theoretischen Grundlagen gehen ihnen aber völlig ab und oft bemerken sie daher nicht, dass sie mit gefährlichen Substanzen oder Naturgewalten hantieren. Findet ein Deponianer beispielsweise heraus, dass er mittels eines antiken Geräts in der Lage ist, sagen wir … das Erdmagnetfeld zu manipulieren oder Berggorillas mit Jaguarhaien zu kreuzen, wird er das vermutlich auch tun, um herauszufinden, was es ihm bringt, und ohne über die Konsequenzen nachzudenken. Artefakte aus der Vorzeit oder hochmoderne Gadgets, wie sie heute auf Elysium und beim Organon Alltag sind, durchschauen die wenigsten Deponianer, weshalb wir solchem High-Tech-Equipment ein eigenes Kapitel gewidmet haben.

Einige Deponianer haben auch eine sehr seltsame Einstellung zur Technik ihrer Vorfahren entwickelt und halten die darin gebundenen Kräfte für Magie, die beschworen und beschwichtigt werden muss, was zu seltsamen Ritualen führen kann (siehe „Religion").

Auch ihre Geschichte interessiert sie nicht besonders. Ohnehin sind nur Bruchstücke überliefert und warum soll man noch aus der Geschichte lernen, wenn es keine Zukunft gibt?

Diese verbreitete Einstellung wird nur von den älteren Bewohnern des Planeten angefochten, die diese Geschichte teils noch selbst erlebt haben. Sie wurden vor dem großen Datencrash geboren oder sogar ausgebildet und kennen sich mit fast magisch anmutenden Begriffen wie Quantenmechanik, Neurochirurgie und Körperpflege aus. Einige von ihnen versuchen, ihr Wissen weiterzureichen, laufen damit aber oft gegen eine Wand aus Ignoranz. So werkeln die meisten still als Gadgeteer vor sich hin – und verdienen mit ihren Fachkenntnissen einen Riesenhaufen Knete.



RELIGIONEN

Mit das angenehmste, was man über die Deponianer sagen kann ist, dass die meisten keinen großen Wert auf Religionen legen. Das heißt, sie sind prinzipiell tolerant und pragmatisch eingestellt. Da die Welt im Grunde bereits untergegangen ist und in letzter Zeit die Planetensprengung drohte, einen endgültigen Schlussstrich zu ziehen, hatten die Menschen zwei Möglichkeiten: Entweder für eine Erlösung in einer besseren Welt zu beten – oder sich einzugestehen, dass der ganze spirituelle Krempel nur dazu dienen sollte, die höchst zerbrechliche Zivilisation brav vor dem ständig drohenden Zusammenbruch zu bewahren, der ja nun offenbar erfolgt war. Die meisten Deponianer kamen zu der Einsicht, dass die Religion dabei gescheitert war und konzentrierten sich fortan darauf, das Leben zu genießen (sofern das denn möglich war). Der deutlich kleinere Rest splitterte sich in einige neue Glaubensrichtungen auf, von denen wir einige hier auflisten. Nicht wenige davon wurden von professionellen Sektenführern, Predigern oder Gurus begründet, deren Aufrichtigkeit als zweifelhaft gelten kann. Auch auf einem Planeten wie Deponia ist die Leichtgläubigkeit der Massen ein geeigneter Weg zu Macht und Reichtum.



BÖRSIANER

Mit dem Zusammenbruch der Wirtschaftssysteme kam auch der Untergang der Börse. Der Kult um das Kapital ist aber noch nicht ausgestorben – noch immer streunen zahlreiche arbeitslose Broker und Betriebswirte sowie deren Nachfahren durch die Lande und ermahnen die Bevölkerung, den Markt nicht zu verärgern.

Zwar existieren in Rußland und Al'Gori noch funktionierende regionale Märkte – für die allermeisten Deponianer haben diese jedoch absolut keine Bedeutung und das wirre Geschwätz von Angebot, Nachfrage und Kursen ist für sie unverständliches Kauderwelsch, weshalb die Börsianer mit ihrem ständigen Gemäkel zu den unbeliebtesten Kulten gehören. Einst galt die in Citadella befindliche Weltzentralbank als der heiligste Ort der Börsianer – Seitdem diese jedoch von den Sultanen von Al'Gori gekauft wurde, ist der Kult orientierungslos. Das Handbuch für den Supercomputer, auf dem sich noch ein Backup des Weltmarkts befinden soll, ist Gegenstand eines erbitterten Kolonialkriegs zwischen drei Parteien, zu denen auch die Börsianer gehören (siehe Seite 149ff.).

Die Priester des Kultes tragen das traditionelle Ornat aus Nadelstreifenanzug mit Schulterpolstern und Hosenträgern und benutzen klobige alte (und natürlich defekte) Handtelefone, um mit „dem Markt" zu spre-

chen. In diversen alten, verlassenen Banken des Planeten haben sie Tempel errichtet. Der Haupttempel liegt heute wieder in Citadella (mehr dazu auf Seite 123). Den Markt verehren sie in Form der „Unsichtbaren Hand“, der sie auch hin und wieder Statuen errichten. Diese wurden einst flankiert von Statuen von Steppenbullen und Graubären, den Beschützern des Marktes. Da diese Tiere als ausgestorben gelten, müssen heute Ziegen und Waschbären als rituelle Opfertiere herhalten.

Börsianer glauben auch an einen Widersacher dieser Hand, den sie schlicht „den Roten“ nennen. Ihre Gebete klingen in etwa so: „Plörre AG Plus 3,5 Punkte. Schrottkrabben Unlimited Filmstudios Minus 37,1 Punkte. Prosperia Ltd. Plus 8,7 Punkte.“
Keiner weiß, was das heißen soll, aber es ist auch nicht schlimmer als die Gebete anderer Religionen.

Untergangssekten

Etwas harmloser sind diverse Kulte, die sich Untergangspropheten angeschlossen haben. Diese predigen naturgemäß vom kommenden Ende des Planeten und auch die Verhinderung der Sprengung Deponias kann sie davon nicht abhalten. Sie glauben, die Vernichtung des Planeten sei Teil des Plans eines wie auch immer gearteten höheren Wesens und nur wer dessen Willen befolgt und sich vorher von seinen Sünden reinwäscht, könne nach dem Tod erlöst werden. Dieser Wille variiert natürlich je nach Kult und Wahnsinnigkeitsgrad des Propheten und kann von „Tragt immer saubere Unterwäsche“ über „Spendet mir jede Woche einen halben Zlotti“ bis hin zu „tötet alle Ungläubigen“ reichen (wodurch das mit der Harmlosigkeit natürlich widerlegt wäre).

Maschinisten

„Höret, ihr Götter der Vorväter! Mit edelsten Zutaten und unter höchster Kompression bitten wir euch: Öffnet die Pforte zum Espressoversum!“

(Anbetungsformel vor dem Gebrauch einer Kaffeemaschine)

Eine schon länger auf Deponia verbreitete Glaubensform ist der Maschinismus. Viele Deponianer halten die Hinterlassenschaften der alten Zivilisation für magische oder beseelte Artefakte, die nicht durch Technik angetrieben werden, sondern durch uralte Rituale. Selten sind diese Menschen bereit, das Gegenteil anzuerkennen, auch wenn es ihnen bewiesen wird. Dieser Aberglaube rührt natürlich vom geringen Bildungsstand und dem Unverständnis für Naturwissenschaften her, den alle Anhänger dieser Religion gemein haben. Die „notwendigen“ Rituale reichen von „Es aus- und wieder anschalten und dabei rhythmisch dagegen klopfen“ bis hin zu mehrstündigen Reinigungsriten und dem Vorlesen aus den heiligen Handbüchern.

Kult des heiligen Tetanus

Der heilige Tetanus wird an vielen dreckigen Orten verehrt, also nahezu überall auf Deponia außerhalb von Al'Gori und Prosperia. Er gilt als ein zu einem höheren Wesen gewordener Mensch, der an einer seltenen Kombination zahlreicher Krankheiten gestorben ist, die als Nebeneffekt hatten, dass aus ihm eine Art jenseitiger Superheld wurde. Es gibt fanatische Jünger des Tetanus, die versuchen, seinen Tod nachzustellen, um als Geister ebenfalls Superkräfte zu erhalten, jedoch keine bestätigten Erfolge. Tetanus selbst ist der Legende nach nur zu gerne bereit, Anbetern zu helfen, indem er großzügig Krankheiten verteilt.

Hierbei spaltet sich der Kult in zwei verschiedene Richtungen: Die Atmosphärischen Tetanasier glauben, dass ihr Heiliger verbrannt wurde und seine verbliebenen Moleküle und vielleicht ein paar sehr hartnäckige Krankheitserreger immer noch in den oberen Schichten von Deponias Atmosphäre verblieben sind. Daher ist ihr höchstes Ziel auch, in diesen „Himmel“ aufzusteigen und wie er zu werden. Die Omnipräsenten Tetanasier sind nicht nur erstaunlich oft mit Pamphleten an Eckkneipen anzutreffen, sie glauben auch, dass Tetanus als transzendentes Wesen praktisch überall ist, auf jedem rostigen Dorn, in jeder schmutzigen Pfütze und in jedem bisschen dubiosem Schleim. So könne er Krankheiten an Jünger überall und zu jeder Zeit verteilen.

Der Kult ist in Stufen aufgeteilt. Um ein Hypochonder der 10. Stufe zu werden, muss man mehrere tödliche Krankheiten auf wundersame Weise überlebt haben und bereit sein, ihre Tödlichkeit unaufgefordert durch das Vorzeigen entsprechender Flecken auf der Haut nachzuweisen.

Den meisten Menschen ist das eher egal, auch wenn sie ihn des Öfteren als Kraftausdruck anrufen oder die Vorstellung, schmerzfrei als Aschewolke im Himmel zu schweben, auch nicht so schlecht finden.

Die Kirche der heiligen drei Bären

Die Dreifaltigkeit aus Mama Bär, Papa Bär und Ninja-Dress-Bär wird vor allem von jenen angerufen, die die „echten“ Religionen vergangener Zeit noch kennen und heute der Meinung sind, wieder zu irgendetwas beten zu müssen. Ihr Argument: „Drei Bären sind auch nicht weniger bescheuert als der Quatsch von früher!“

Der omnitastische Schnabeltierkult

Die Anhänger dieses Glaubens sind der Ansicht, die Menschheit müsse sich zu einer höheren Lebensform weiterentwickeln, wenn sie denn im Müll überleben will. Welche das ist, liegt ja wohl auf der Hand: Schnabeltiere sind vielseitig, anpassbar, robust und dank ihres Giftdorns sogar defensivstark. Daher versuchen die Anhänger des OSK, ihre Gene durch Meditation und reine Willenskraft in diese Richtung mutieren zu lassen. Perfektion soll letztlich durch das Legen von Eiern erlangt werden. Plastische Chirurgie gilt zwar als verpönt, das Tragen von Kostümen wird als Übergangslösung jedoch akzeptiert. Die Priester dieses Kultes werden des Öfteren als Kopfgeldjäger oder Auftragskiller angeheuert und töten dann bevorzugt mit Schnabeltiergift.

Der Kult des kosmischen Schulterzuckens

Dieser Mönchsorden hat Frieden und Erleuchtung in einer einfachen Wahrheit gefunden: Am Ende ist doch eh alles egal. Eine Weisheit, die Kultführer Waotse Wumpe in seinem Traktat „Wen juckt's?“ überzeugend darlegte: Dem Universum ist es vollkommen schnuppe, ob Deponia weiterbesteht oder nicht. Und die Menschheit geht ihm erst recht am Schwarzen Loch vorbei. Der KKS hat diese Erkenntnis verinnerlicht und so kollektiv Seelenfrieden gefunden. Er hat gerade in den letzten Jahren viel Zulauf erhalten und viele neue Jünger meditieren jahrelang, um die Schwere der Lehre des Wumpe zu begreifen, scheitern aber oft an ihrem eigenen Ego.

Das mistikische Promi-Pantheon

Aus nicht überlieferten Gründen waren die Mistiker die besten Kunden und größten Fans der Filmindustrie aus Trauma. Ihre Verehrung für die Darsteller der Leinwandepen war so gewaltig, dass sie ihnen Tempel und Statuen erbauten. Heute werden diese oft als Darstellungen alter Götter fehlinterpretiert und um Rat und Beistand gebeten. In manchen Orten haben sich sogar Priester etabliert, die in alten Kinos Messen abhalten und behaupten, einen Draht zu den ewig jungen Promigöttern zu haben. Und die natürlich auch Spenden für sie sammeln. Rat können die antiken Schauspieler aber nur indirekt in Mode- und Lifestylefragen geben.

Die Jünger des Grossen, Allmächtigen Mc Thulu

Die Jünger des großen, allmächtigen Mc Thulu sind ein Kult von Dämonenanbetern, die ihr Leben und ihre Seele dieser uralten, unbeschreiblichen Kreatur verschrieben haben. Angeblich existiert Mc Thulu schon seit Äonen schlummernd im Kern des Planeten und ist erwacht, um seine Diener vor der Zerstörung des Planeten zu retten. Gegner des Kultes behaupten, die Sprengung habe nur die Vernichtung des Dämons zum Zweck und Deponia sei nur dessen Schutzhülle. Fakt ist, dass Mc Thulu aktiv zu seinen Jüngern spricht und ihnen Erlösung im Austausch gegen Menschenopfer verspricht.



Da Mc Thulu keine körperliche Präsenz zu besitzen scheint, verarbeiten seine Anhänger ihre Opfer zu Fast-Food-Produkten, die sie als Schnabeltier-Burger ausgeben und die in den letzten Monaten rapide an Beliebtheit gewonnen haben. Die Mc Thulu-Burgerkette hat bereits drei Filialen allein in Three Quarters eröffnet und die Slogans „I'm lovin' Fhtagn!" / „Es ist nicht tot, was ewig grillt, bis dass das Fett zum Rande quillt" sind in aller Munde (auch wenn keiner weiß, was das heißen soll).

> Bei Mc Thulu handelt es sich um eine künstliche Intelligenz im Kern des Planeten, die ihre eigenen finsteren Pläne verfolgt (siehe Seite 156).

Die Anhänger des Messi-Ass

Die „Messionare" glauben, die Vermüllung ihrer Welt sei ein natürlicher, ja zu fördernder Prozess. Sobald Leben nicht mehr möglich ist, wird der Messi-Ass erscheinen und eine neue Welt zur Verfügung stellen. Daher sind Anhänger dieses Kults oft vehemente Gegner von Umweltschützern und erschlagen zum Beispiel Hippies, wo sie sie sehen.

Der Kult der Kotzenden Katze

Neben Sagengestalten wie Gevatter Tod oder der Zahnfee existiert auf Deponia noch eine andere Figur, von der man seinen Kindern erzählt: Die Kotzende Katze. Ihre Aufgabe ist es, jede Nacht jeden Menschen des Planeten zu besuchen und ihm im Schlaf in den Mund zu kotzen. Dies erklärt den ekelhaften Geschmack, mit dem man jeden Morgen aufwacht, und der auf Deponia auch oft täglich schlimmer wird. Da die Existenz der Kotzenden Katze als höheres Wesen somit als erwiesen galt, hat sie in den letzten Jahren eine wachsende Anhängerschaft gefunden, die sich von ihr Erlösung in irgendeiner nicht näher definierten Form verspricht (es wird allgemein angenommen, dass die Katzen des Planeten einen Plan in der Hinterhand haben, so gelassen wie sie die Ereignisse der letzten Jahre nehmen).

Religionsgegner

Die Nachricht von der bevorstehenden Planetensprengung hat vor allem in den abgelegeneren Gebieten zu regelrechten Hexenjagden geführt. Einige eher rückständige Deponianer rotteten sich auf der Suche nach Sündenböcken zusammen und fanden sie in „Andersdenkenden". Für diese eignen sich Anhänger einer der genannten Religionen natürlich hervorragend, weshalb diese ihren Riten in solchen Regionen oft im Verborgenen nachgehen, um nicht auf einem Scheiterhaufen aus Plastikbechern zu enden.

> Diese mehr oder weniger gefährlichen Kulte können den Helden als Auftraggeber oder natürlich als Gegenspieler begegnen.

Haustiere

Man sollte eigentlich annehmen, dass die Menschen Deponias genug andere Probleme haben, und dennoch sind Haustiere nach wie vor ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens. Obwohl es viele Katzen des Planeten irgendwie geschafft haben, noch Plätze in den wenigen Hochbooten nach Elysium zu ergattern, sind immer noch genug auf dem Planeten verblieben, um den Menschen nützlich zu sein (auch wenn nicht ganz klar ist, wie genau. Denn die Schädlinge, die sich im Müll herumtreiben, fressen eher die Katzen als umgekehrt). Viele Deponianer verwöhnen ihre Stubentiger wie in guten alten Zeiten und nehmen große Mühen auf sich, um ihnen frisches und schadstofffreies Delphinfleisch in Dosen zu servieren.

Neben Katzen gelten Zierfische als Statussymbol der reicheren Deponianer. Natürlich weitgehend Salzwasserfische – es wäre eine absurde Verschwendung, Trinkwasser zu Dekozwecken zu nutzen, die sich nur die Reichsten der Reichen leisten können. Und die, die so sein wollen wie sie, oder es vorgaukeln. Und deren Freunde.

Hunde waren früher das Haustier Nummer eins auf dem Planeten, werden heute jedoch eher selten gesehen. Tatsächlich wird diese Tatsache auf das (sehr) relativ schmackhafte Fleisch dieser Tiere, gepaart mit ihrer treudoofen Einstellung, zurückgeführt. Zwar galten Hunde als die besten Freunde des Menschen, doch einen gewissen Hunger überlebt auch die beste Freundschaft nicht. Bastler halten sich gern Cyber-Hunde als Ersatz und einige wenige Trapper und Abenteurer besitzen einen zähen alten Köter als treuen Begleiter. Viele der Tiere sind allerdings auch verwildert oder sind von den Schrottwölfen kaum noch zu unterscheiden, die ohnehin von ihnen abstammen.



Viele Deponianer schenken Würmern ein Zuhause

MODE UND HYGIENE

Im Gegensatz zu Elysium spielt Mode auf der Planetenoberfläche meist eher eine untergeordnete Rolle bzw. ist nur unter den Superreichen von Interesse. Der hautenge, figurbetonende Vinyl-Overall hat sich hier genauso wenig durchgesetzt wie der Stehkragen. Tatsächlich scheinen die Deponianer sich vor allem in dem zu kleiden, was sie eben im Müll finden. Wichtig ist, dass die Löcher von genug Stoffresten und Flicken zusammengehalten werden, dass die Kleidung noch als solche durchgeht (wobei der Dreck hier eine stabilisierende Wirkung entwickeln kann) und dass die Klamotten viele Taschen besitzen, um zufällig gefundene Schätze transportieren zu können. Mützen, Hüte, Handschuhe und Fliegerbrillen sind das einzige Zugeständnis der Deponianer an das Modeverständnis.



So brauchen auch Sie sich als Tourist keine Gedanken über ihr Äußeres machen, Sie werden akzeptiert werden, egal wie Sie sich kleiden. Mützen, Handschuhe und Brillen haben natürlich auch eher praktischen Nutzen – genauso wie feste Stiefel schützen sie einigermaßen gegen fliegendes Schrapnell und Funken, die bei kaum einer Tätigkeit auf Deponia ausbleiben – nicht einmal beim Wäsche aufhängen.

Auch Hygiene ist auf Deponia, ganz anders als auf Elysium, von eher geringerer Bedeutung, was natürlich dem Wassermangel zugeschrieben werden kann – aber nicht muss. Zum einen herrscht die landläufige Meinung, die Schmutzschicht auf der Haut (oder auf den Zähnen und in den Haaren) würde vor Infektionen und anderen Dämonen schützen. Zum anderen sind Hygieneprodukte fast ebenso selten wie Wasser und oft von zweifelhafter Natur. Sie stammen entweder aus Zeiten von vor dem Aufbruch nach Elysium oder aus gaunerhaften Billig-Fertigungsanlagen. Einige Beispiele, vor denen Sie sich als Tourist in Acht nehmen sollten, haben wir für Sie zusammengestellt:

DEPONIANISCHE HYGIENE- UND REINIGUNGSPRODUKTE, BEI DENEN VORSICHT ANGEBRACHT IST

Tipp-topp Teppichtonic
„Der Teppichreiniger für Leute mit niedriger Lebenserwartung. Nicht zur Anwendung in geschlossenen Räumen zugelassen. Warnung: Tipp-topp Teppichtonic kann giftige Chloroformgase entwickeln bei Kontakt mit: Staub, Schmutz, Kinderhaut, Teppich und teppichartigen Textilien, Zahnpasta!" Teppichtonic wird selten zum Reinigen von Teppichen benutzt, dafür aber für chemische Experimente, die dem Anwender ansonsten „zu langweilig und vorhersehbar wären".

Dentosaurus Zahnpasta
„Dies ist ein Chemieabfallprodukt und nicht zur inneren Anwendung geeignet. Mögliche Nebenwirkungen: Fieber, Schweißfüße, permanenter Verlust des Gefahrenbewusstseins. Dentosaurus Zahnpasta darf unter keinen Umständen mit Teppichreiniger vermischt werden, da gefährliche Chloroformgase entstehen können." Dentosaurus Zahnpasta stammt aus einer Garagenfabrik nahe Porta Fisco und wird oft als Aufputschmittel benutzt.

Mama Bozos Spezialshampoo
Ein Beispiel für ein selbstgefertigtes Hygieneprodukt ist das Shampoo von „Mama Bozo", das sie aus geheimen Zutaten privat herstellt. Es ist eines der ganz wenigen ungiftigen Produkte dieser Art, kann aber extreme Folgen für Ihren Haarwuchs haben. Einen Hinweis auf die Herstellungsverfahren gibt der überlieferte Satz Mama Bozos: „Dafür musste dein kleiner Bruder auf sein Frühstück verzichten."

REDEWENDUNGEN

Einen guten Einblick in die Mentalität der Deponianer erhält man durch die Lieder, die sie singen und hören, und die Redewendungen, die sie verwenden. Hier einige Beispiele mit Übersetzung.

Schrott von gestern. – Das interessiert keinen mehr.
Diese elende alte Schmutzwurst! – Dieser Tunichtgut!
Da brat mir doch einer einen Lurch. – Damit hätte ich irgendwie nicht gerechnet.
Ach, Scheibenhonig. – Verflixt.
Ich lasse mir nicht die Kruste von der Plörre pulen! – Ich lasse mich nicht übervorteilen!
Gnade ihm Schrott/Schrott Sei Dank! – Erklärt sich wohl von selbst ..-

EINSCHUB: AKTUELLE EREIGNISSE

DIE REBELLION GEGEN DEN ORGANON

DIE OFFIZIELL ANERKANNTE VERSION

Die Deponianer wussten bis kurz vor dem angesetzten Termin nichts von der Sprengung ihres Planeten – nicht einmal im Kellergewölbe der Hauptverwaltung des Organon lagen entsprechende Unterlagen aus. Sie nahmen die Unterdrückung durch die Herren mit den mechanischen Bärten irgendwann hin und hätten vermutlich niemals erfahren, was sie letztlich erwischt hätte – wäre da nicht ein seltsamer Zufall gewesen.

Der Bastler Rufus aus Kuvaq war es angeblich, der die Gerüchte um die Sprengung zuerst in Umlauf brachte. Selbstlos hatte er eine junge Elsysianerin namens Goal aus den Klauen der Klonarmee des Organon – im Speziellen des Amtmanns Argus – gerettet. Goal war gemeinsam mit ihrem Verlobten Cletus und eskortiert vom Organon nach Deponia gekommen, um sich zu vergewissern, dass tatsächlich kein Leben mehr auf der Oberfläche existierte – vom Organon abgesehen natürlich. Die beiden „Inspektoren“ Cletus und Goal entdeckten die Wahrheit. Oberkontrollrat Ulysses hingegen hatte anordnen lasen, die Existenz der Deponianer zu vertuschen. Die Inspektoren sollten nicht mit der Wahrheit nach Elysium zurückkehren und den Ältestenrat vom Abbruch der Mission überzeugen können. Immerhin musste der Zeitplan eingehalten werden. Sollte Elysium nicht auf den Weg nach Utopia gebracht werden, würde es schließlich wieder auf die Planetenoberfläche stürzen. Argus konnte Cletus davon überzeugen, dass es besser sei zu schweigen. Goal hingegen war weniger einsichtig, so dass Argus sich anschickte, sie vom Kreuzer in den Tod zu schubsen.

„Deponia sprengen? Das scheint mir etwas übertrieben zu sein. Ich meine ... okay. Es stinkt. Es ist keine Augenweide. Aber ich kenne einige Leute, die hängen irgendwie an diesem Haufen Schrott. Was vielleicht auch daran liegt, dass sie ... weiß nicht ... darauf leben und so.“

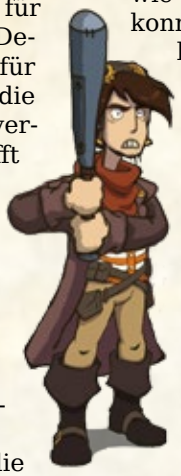
Doch davor wurde sie bewahrt: Der heldenhafte Rufus erkannte die Tat vom Boden aus, bastelte in Windeseile ein Katapult, schoss sich selbst todesmutig in die Luft und fing Goals Sturz auf.

Für Cletus und den Organon hätte die Sache damit dennoch abgeschlossen sein können. Doch leider realisierten sie Folgendes: Sie benötigten die Aufstiegscodes, die sich allein in Goals Bewusstseinsimplantat befanden, um das Hochboot nach Elysium wieder besteigen zu können. Organontrupps stürmten Rufus' Heimatdorf Kuvaq und auch wenn unser Held versuchte, Goal in Sicherheit zu bringen und dabei mindestens 20 Beamte eigenhändig niederstreckte, wurden beide am Ende doch von Cletus und Argus erwischt und zur Unteren Aufstiegsstation gebracht. Hier offenbarte Cletus Rufus gegenüber seine wahren Motive: Er wollte die Sprengung Deponias in Kauf nehmen und es so schnell wie möglich wieder verlassen. Er bot Rufus eine Passage nach Elysium an, doch dieser lehnte ab und konnte gemeinsam mit Goal mit Hilfe des gefürchteten Piraten Bozo (den er zuvor im Schwertkampfarmdrückeneinbeinweitwurf besiegt und so in seinen willigen Sidekick verwandelt hatte) und des halbsenilen Bastlers Doc entkommen. Die Gruppe reiste zu dem Ort auf Deponia, an dem man vor dem Organon noch am sichersten sein konnte: Dem Schwimmenden Schwarzmarkt. Hier gründete Rufus auch die Widerstandsbewegung gegen den Organon, indem er das heilige Schwert Dreckskalibert aus einem Pfandautomaten zog und sich als der Auserwählte™ zu erkennen gab.

Zeitliche Einordnung des Rollenspiels: Wie spielt man vor, während und nach dem Krieg gegen den Organon?

Wann ihr euer Spiel auf Deponia anlegt, ist euch überlassen. Eure Abenteuer können während der Ereignisse eines der Spiele stattfinden, kurz davor oder auch danach. Ihr könnt die Geschichte des Planeten weiterspinnen, wie ihr wollt, oder neue Fragmente der Historie hinzufügen. Außerdem ist alles, was wir hier schreiben, natürlich nur ein Vorschlag, um euch zu inspirieren. Damit ihr euch leichter orientieren könnt, für welche „Epoche“ welche Informationen gelten, haben wir am Anfang des Reiseführers nur die Geschichte bis hin zum Beginn von „Deponia“ beschrieben. Was ihr hier lest, ist eine Beschreibung der politischen Ereignisse während der Spiele. Ist euer Abenteuer vorher oder zu Beginn der Trilogie angesiedelt, könnt ihr diese Informationen noch außen vor lassen. Spielt es zu einem späteren Zeitpunkt, werden sie relevant und beeinflussen die Spielwelt. Bei den Beschreibungen der Örtlichkeiten und Personen weiter hinten im Buch haben wir Infos zu aktuellen Entwicklungen ebenfalls etwas hervorgehoben. Wichtig ist aber immer Folgendes: Die deponianische Geschichte ist durch diverse fehlgeleitete Zeitreiseexperimente einigen „Unschärfen“ unterworfen. Es kann durchaus passieren, dass ein wildgewordener Gadgeteer in der Zukunft eine Reise zurück macht und somit Dinge in der Vergangenheit und Zukunft des Planeten ändert. Wir (und vor allem Poki) übernehmen also keine Garantie dafür, dass ihr die Historie des Planeten noch so vorfindet, wie ihr sie zurückgelassen habt, solltet ihr sie unbeaufsichtigt lassen!

Für solche Schritte war es nun höchste Zeit: Ulysses hatte inzwischen befohlen, den Bereich um das Rostrote Meer vorzeitig zu sprengen, um sicherzugehen, dass es eben doch kein Leben auf Deponia gab (zumindest keines, das seinen Plänen in die Quere kommen konnte) und die eigentliche Sprengung planmäßig verlaufen konnte – das Todesurteil für die beiden Inspekteure, die immer noch auf Deponia festsaßen. Aber auch das Todesurteil für den Großteil des Organon. Argus versuchte, die Ausführung des Befehls zumindest solange zu verzögern, bis Cletus die Aufstiegscodes beschafft hatte. Er hatte ebenfalls nicht vor, sich einfach so in die Luft jagen zu lassen. Cletus gelang es, die Codes zu stehlen, indem er sich als behinderte Frau verkleidete und so in die Basis des Widerstands einschlich.



Rufus und Bozo nahmen die Verfolgung auf, um die Codes zurückzuerobern und die Sprengung des Rostroten Meeres zu verhindern.
Bei dem, was in der Folge geschah, sind sich die Historiker nicht ganz sicher, letztlich landeten aber sowohl Goal und Rufus als auch Cletus auf dem Sprengturm. Die Sprengung wurde initiiert, aber irgendjemand (vermutlich Rufus) war so geistesgegenwärtig und heldenhaft, die Halteklammern zu blockieren, so dass der Planetenkiller nur den Turm selbst in die Luft jagte. Rufus und Goal konnten auf einem fliegenden Einhorn mit den Codes entkommen. Cletus und Argus flohen feige per Kreuzer nach Porta Fisco und bemerkten erst auf dem Weg dorthin, dass ihnen die Codes abermals abhanden gekommen waren.
In dieser Zeit erfuhren die Deponianer von den Plänen des Organon um die bevorstehende Planetensprengung und die Tatsache, dass Elysium die daraus resultierende Energie benötigte, um sich zur nächsten bewohnbaren Welt zu katapultieren. Der Widerstand erfuhr massiven Zulauf. Da die Inspektoren auf Elysium nach wie vor vermisst wurden, musste die Sprengung kurzfristig verschoben werden.
Gleichzeitig hatte General Seagull, der ehemalige Bürgermeister von Kuvaq und Rufus' Vater, die Kontrolle über den Widerstand an sich gerissen und schmiedete seine eigenen Pläne. Unter seiner Führung gelang es, den Großteil von Porta Fisco zurückzuerobern, wenn auch unter großen Opfern. Tausende Deponianer fanden in den Schlachten den Tod. Und doch gelang es nicht, die Hauptverwaltung selbst einzunehmen. Es kam zu einem angespannten Patt.

In der Zwischenzeit wurden Rufus, Goal und ihre Freunde von den Truppen des Organon umstellt und schließlich gefangen genommen. Rufus hatte mit seinen Feinden den Deal ausgehandelt, dass sie Bozo und Doc gehen lassen würden, sollte er sich stellen. Überliefert sind die Worte „Ihr könnt mich foltern, wie ihr lustig seid – doch solange meine Freunde auf freiem Fuß sind, wird auch die Freiheit ... frei sein!“

Erneut ist nur lückenhaft überliefert, was in der Folge geschah, doch sicher ist: Argus und Cletus folterten Rufus. Lange. Und sie lachten dabei gemein wie hysterische Mädchen. Dank seiner Gelenkigkeit konnte sich Rufus jedoch befreien, Porta Fisco im Alleingang infiltrieren (und dabei einige Kinder vor Monstern in der Kanalisation retten) und Goal wieder aus Argus' Fängen befreien. Der Widerstand unter Seagull plante mittlerweile, Elysium mittels einer riesigen Rakete, beladen mit einem Planetenkiller, vom Himmel zu pusten! Rufus verhinderte auch dies durch sein überragendes diplomatisches Geschick – doch nun waren Argus und Cletus mit dem letzten Hochboot auf dem Weg in den Orbit und würden von dort aus den Befehl zur Sprengung geben.

Allerdings plante Argus selbst etwas Unvorhergesehenes: Er hatte den kompletten Organon auf das Hochboot geschmuggelt. Er hatte nicht vor, dessen Auslöschung hinzunehmen und wollte mit seinen Truppen einen Staatsstreich in Elysium durchführen – gegen das Wissen und den Willen seines Herrn Ulysses. In einem riskanten Manöver konnte Rufus einen goldenen Drachen zum Hochboot steuern, um sowohl die Sprengung zu verhindern, als auch Argus' Pläne zu vereiteln. Sie kämpften sich bis zum Büro Ulysses' vor. Als dieser die umstürzlerischen Pläne seines Untergebenen erkannte, löste er die Sprengung sofort aus und stoppte das Hochboot. Er wollte die Sicherheit seines Volkes, der Elysianer, und seine dreißigjährige Arbeit nicht durch eine Gruppe von Klonen gefährden, die sich gegen ihre Bestimmung auflehnten. Und er war bereit, sein eigenes Leben zu opfern. Zu spät erkannte er, dass sich die ihm wichtigste Elysianerin ebenfalls auf dem Hochboot befand: Goal, seine Tochter, von deren Involvierung in die Inspektion des Planeten er die ganze Zeit nichts gewusst hatte.



Plötzlich waren alle Insassen des Boots in einer Mission vereint: Das Funksignal zur Sprengung zu unterbrechen, bevor es die Sprengtürme erreichen konnte. Rufus, Argus, Goal und Cletus versuchten den Funkturm zu sabotieren – dies gelang auch, doch durch ihre Aktion wurde auch ein Rotor des Hochboots beschädigt. Es drohte abzustürzen. Ulysses opferte sich schließlich, indem er das Boot lange genug stabil hielt, damit alle Passagiere – inklusive des Organon und der Deponianer, die Notluken nach Elysium erreichen konnten. Argus hingegen wandte sich ein letztes Mal gegen seien Begleiter: Er wollte den Putsch nach wie vor durchführen. Doch dazu kam es nicht: Er und Cletus kamen auf der Hülle des Hochboots ums Leben. Rufus und Goal jedoch erreichten Elysium. Doch die Probleme sind damit nicht gelöst: Das Hochboot ist zerstört und das Kabel nach Deponia gekappt. Die Ressourcen auf Elysium sind endlich und mit all den neuen Mäulern, die es zu stopfen gilt, wird das nicht besser. Außerdem droht Elysium, auf Deponia zu stürzen, so denn niemand eine total tolle Idee hat. Seitdem ist es Rufus' Aufgabe, alternative Lösungen für den Fortbestand Elysiums und der menschlichen Rasse zu finden ...



Dies ist die Version der Geschichte des Bürgerkriegs, wie sie die Deponianer und Elysianer seither erzählen. Sie weicht in weiten Teilen von der Realität ab (siehe unten), aber im Wesentlichen ist das der Stand, auf dem auch die Spieler sein müssten.

STREITFRAGEN

Die Rolle, die der Bastler Rufus bei all dem gespielt hat, ist extrem umstritten. Zwar haben wir von der „anerkannten“ Version gesprochen, dennoch weigern sich viele Deponianer – seltsamerweise gerade diejenigen aus dem engeren Umfeld von Rufus – sie zu akzeptieren. Gerade die häufige Verwendung von geschickten Verkleidungen und die angeblich sehr hohe Ähnlichkeit zwischen Cletus, Argus und Rufus trägt zur Mythenbildung bei. So gibt es Theorien, nach denen es sich bei allen drei Charakteren um die gleiche Person gehandelt haben soll. Andere schreiben Cletus oder Argus den Ruhm zu und sehen Rufus eher in der Opferrolle.

Abseits der Three Quarters hat man vom Krieg und der versuchten Sprengung ohnehin wenig mitbekommen, doch die Kunde verbreitet sich langsam und somit wächst auch der Widerstand gegen des Rest des Organon.

Was ihr gerade über den Bürgerkrieg gelesen habt, ist natürlich zum größten Teil Unsinn. Es handelt sich um die offiziell anerkannte Version, in der Rufus von einigen als ein Held verehrt wird und die ganze Geschichte ein Happy End genommen hat. Rufus' Freunde kennen die Wahrheit. Anstatt die ganze Geschichte noch einmal zu erzählen, fassen wir hier in Stichworten das Wichtigste zusammen. Dieses Wissen besitzen nach dem Krieg nur die wenigsten Deponianer und es könnte einen großen Skandal auslösen. Vor dem Krieg ist es natürlich ohnehin irrelevant. Während des Krieges kann es für Abenteueraufhänger dienen.

FAKT 1: Rufus' einziges Ziel war es jahrelang, Deponia zu verlassen. Es ging ihm nur um seine Flucht und er gab einen Scheiß auf den Planeten.

FAKT 2: Die Rettung Goals' war ein bloßer Zufall. Bei einem Fluchtversuch stieß Rufus die junge Dame versehentlich von einem Organonkreuzer. Somit war Rufus für Goals Bewusstlosigkeit verantwortlich. Ebenso für die Beschädigung ihrer Bewusstseinsdatasette.

FAKT 3: Argus und Cletus verschleppten Goal nicht aus Kuvaq: Rufus brachte sie aus freien Stücken zur Unteren Aufstiegsstation – im Austausch gegen eine versprochene Passage nach Elysium. Die Sprengung Deponias war ihm zunächst egal.

FAKT 4: Rufus gelang es, den echten Cletus zu überwältigen und sich dank einer verblüffenden Ähnlichkeit als dieser auszugeben. Er plante, in dieser Rolle mit Goal nach Elysium zu reisen und dafür Deponia zu opfern.

FAKT 5: Erst im Hochboot kamen ihm Gewissensbisse und er kehrte um. Danach ließ er Cletus und Goal ziehen, hatte Goal aber dieses Mal die Erinnerungen an Deponia in den Kopf geschmuggelt, in der Hoffnung, sie würde die Sprengung verhindern.

FAKT 6: In einem neuerlichen Anfall von „Ach nee, ich hab's mir doch anders überlegt“ schoss sich Rufus selbst mit einem brennenden Sägeblatt hinterher, um das Hochboot zu kapern. Dabei wurde es zerstört, Cletus, Rufus und Goal stürzten erneut auf Deponia. Dabei waren sich die Inspektoren eigentlich einig gewesen, dass sie Deponia retten würden.

FAKT 7: Bozo und Doc waren es, die Goal und Rufus retteten und zum Schwimmenden Schwarzmarkt brachten. Dort sollte Rufus Doc dabei helfen, Goals Datasette wieder zu reparieren, machte aber alles noch schlimmer und spaltete ihr Bewusstsein in drei Teile.

FAKT 8: Den Widerstand gab es bereits unter der Führung von Janosch (aka Dr. Flammkuchen), als Rufus zum Schwarzmarkt kam. Rufus schloss sich ihm nur an und krempelte ihn schließlich um, damit er Goal beeindrucken konnte.

FAKT 8NHALB: Rufus ist mitnichten der Sohn von Seagull, sondern ein Haldenbaby, ein Findelkind. Tatsächlich ist er ein defekter Prototyp für die Organon-Klone, bei dem der Selbsterhaltungstrieb funktioniert, dafür aber Dazulernen nicht möglich ist. Dies sollte er aber erst sehr spät erfahren.

FAKT 9: Cletus scheiterte mit dem Plan, die Codes zu erlangen. Es war ein Teil von Goals Bewusstsein, das die Entscheidung traf, Rufus zurücklassen und mit den Aufstiegscodes zum Sprengturm zu reisen, um die Katastrophe zu verhindern. An Rufus' Erfolg glaubte sie zu diesem Zeitpunkt nicht. Erst hier erfuhr Rufus den Grund für die Sprengung und das zugrundeliegende Dilemma.

FAKT 10: Nicht Rufus war es, der die Halteklammern des Sprengturms sabotierte, sondern Cletus. Er wollte damit selbst Zeit gewinnen, um Deponia zu verlassen und Goal zu beeindrucken. Letztlich löste aber Rufus dennoch die Sprengung aus und zerstörte den Turm. In der Folge wandte sich Goal gegen Rufus und hatte vor, Deponia mit Cletus zu verlassen. Erst in letzter Sekunde entschied sie sich um.

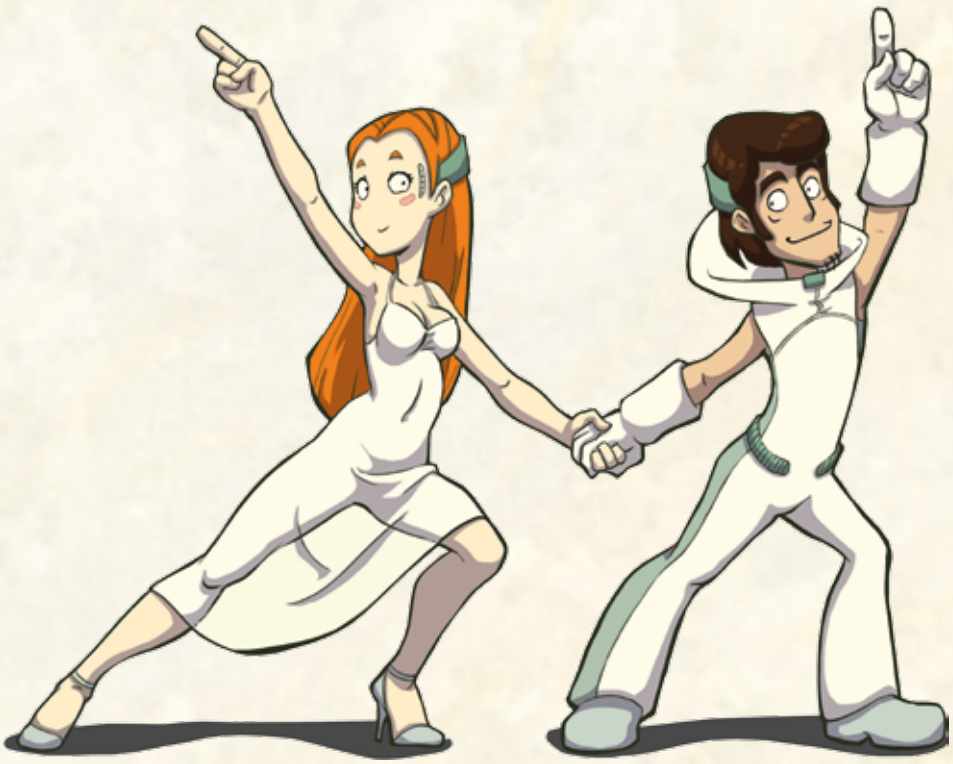
FAKT 11: In der Folge brach Rufus mit seinen Gefährten Doc und Bozo auf, die ihn trotz seiner unsäglichen Nervigkeit so lange geduldet hatten. Sie hatten versucht, ihn mit einer sinnlosen Aufgabe von weiteren Katastrophen abzulenken.

FAKT 12: Als Goal und Rufus danach erneut vom Organon geschnappt wurden, konnte sich Rufus befreien, und in einer weiteren Panikaktion verletzte er Goal schwer. Er wurde gemeinsam mit der nutzlos gewordenen Gefangenen Donna vom Kreuzer geworfen und beide starben. Glücklicherweise fand der Älteste Hermes ihre Leichen und konnte Rufus klonen. Rufus hielt die tote Donna für Goal und gab sich die Schuld an ihrem Tod. Er erfuhr um seinen eigenen Ursprung – und den von Cletus und Argus, die ebenfalls defekte Prototypen waren. Hermes erklärte ihm den ganzen Sinn und Zweck des Organon, einer Klon-Armee, die sich für die Reichen opfern sollte. Hermes hatte diesen Plan und auch Elysium erdacht, doch nun plagten ihn Zweifel. Rufus konnte auch die vermeintliche Goal klonen, doch sie wurde in die Kanalisation unter Porta Fisco gespült. Schließlich opferte sich Hermes, damit Rufus sich selbst dreifach klonen konnte – um genug Zeit zu haben, Goal zu retten, den Widerstand zu kontaktieren und die Codes zurück zu stehlen.

FAKT 13: Keine dieser Missionen hatte Erfolg: Goal stellte sich als Donna heraus, Rufus behinderte den Widerstand eher dabei, die Aufstiegscodes zu erlangen und auch die eigenen Pläne der Rebellen um General Seagull sabotierte er – was sich als einziger positiver Aspekt herausgestellt haben dürfte. Zwei der Klone starben bei ihren Versuchen. Außerdem kollaborierte Rufus mit Cletus, der inzwischen als Verräter am Organon galt, und er sabotierte die Mission des Widerständlers Cowboy Dodo, um sein eigenes Ego weiter zu entfalten.

FAKT 14: Der letzte Notfallplan, den Widerstand auf das Hochboot zu schießen, endete damit, dass Rufus, Cletus und Argus in einer Zwickmühle saßen: Alle drei klemmten im Rotor des Hochboots fest. Nur einer konnte sich befreien, die anderen würden sterben. Hier sprang Rufus endlich über seinen Schatten und somit in die Tiefe, zurück nach Deponia und ziemlich sicher in den Tod – um Goal und die anderen Menschen an Bord des Hochboots zu retten.

FAKT 15: Der Mensch, den nun alle für den wahnsinnig genialen Helden Rufus halten, ist eigentlich der Schnösel Cletus. Er spielt diese Scharade mit, um sich Goals Gunst nicht zu verleiden. Rufus ist höchstwahrscheinlich tot, doch bei einem Überlebenskünstler wie ihm weiß man nie.



Der Planet Deponia: Städte, Käffer und andere Sehensunwürdigkeiten

Deponia lässt sich grob in sieben größere Landmassen unterteilen. Wie viele intelligente Lebensformen dort leben ist unbekannt, aber Schätzungen gehen von einigen Millionen aus. Die Karte in diesem Buch zeigt die traditionelle Ansicht auf den Planeten: Sie ist auf das Rostrote Meer zentriert, den Mittelpunkt des kulturellen und wirtschaftlichen Lebens. Die ehemaligen Pole befinden sich ebenso traditionell oben und unten am Kartenrand. Ich schreibe absichtlich „ehemalige Pole“, da sich die Drehung und die Achse Deponias durch die Manipulation des Erdmagnetfelds (siehe Seite 12) verschoben haben, so dass sich eigentlich neue Pole gebildet haben, von denen man sich aber nicht ganz sicher ist, wo sie eigentlich liegen. Die bisherigen Pole werden „Metropol“ (Norden) und „Expol“ (Süden) genannt. Dank dieser Verschiebung und der globalen Erwärmung haben sich die ehemaligen Klimazonen verwirrt wahllos über den Planten verteilt. Außerdem hat die Erwärmung dazu geführt, dass der ehemalige Nordpol, also die damals von Forschern entsprechend markierte Eismasse, abgetaut ist und sich seine Reste nun als Nordnordost-Pol im Rostroten Meer befinden. Die Achsenverschiebung hat ein derart kompliziertes Schlingern ergeben, dass der Metropol in ewige Dunkelheit gehüllt ist. Eine Tatsache, von der deponianische Wissenschaftler sagen, dass sie eigentlich nicht möglich sein sollte. Aber so ist es nun mal.



Wenn das jetzt verwirrend auf Sie gewirkt hat, merken Sie sich einfach: Es ist nicht ganz simpel, sich auf Deponia anhand eines Kompasses, der Sterne oder der Sonne zu orientieren. Benutzen Sie am besten immer diese dufte Karte.

Der gesamte Planet Deponia ist von Hochbahn-Trassen des Organon umgeben. Eine Route führt einmal um das Rostrote Meer herum und verbindet dabei die beiden zentralen Kontinente Aporimata und Dysropa. Die Trassen verbinden aber vor allem die gigantischen Organon-Türme, deren Zweck den meisten Deponianern ein Rätsel ist. Fast die gesamte Landmasse ist von irgendeiner Form von Müll oder Schrott bedeckt – und gerade in den dichter besiedelten Gebieten ist dieser Schrott zu einem großen Teil untertunnelt, denn die Deponianer treiben Schrottminen tief in den Boden, um noch etwas Verwertbares zu finden.

„Bis zum Horizont tetanusglänzender Rost und ungesicherte Stromleitungen.“



Die Beschreibungen auf den folgenden Seiten widmen sich vor allem den relativ dicht besiedelten Gebieten. Daher mag es so wirken, als hätte Deponia eine sehr hohe Bevölkerungsdichte. Aber der Schein trügt! Die wenigsten Orte kommen über 100 Einwohner hinaus, nur große Städte wie Morasq, Zentropolis, Porta Fisco oder Porta Rustica haben mehr als 1000 Einwohner. Zwischen den Siedlungen gibt es die schier unendlich weiten Schrotteinöden, die so genannten Junkscapes.



DIE SIEBEN BIS NEUN KONTINENTE DEPONIAS

APORIMATA

Zusammen mit Dysropa ist Aporimata der am dichtesten besiedelte Kontinent des Planeten. Er beherbergt mit Porta Fisco die Hauptverwaltung des Organon. Die wichtigsten Regionen sind Three Quarters, Rußland, Drecksiko, Parks und Miseria.

DYSROPA

Auf der anderen Seite des Schrottlantiks liegt das „Alte Land“. Der relativ kleine Kontinent Dysropa blickt auf eine lange Geschichte zurück, auch wenn sich die wenigsten heute noch daran erinnern. Dysropa setzt sich aus vielen Kleinstaaten zusammen, die teils verbündet, teils miteinander im Krieg und teils in Anarchie untergegangen sind, und von denen viele mit dem Organon kollaborieren.

DER TOXIDENT

Die gewaltige Landmasse östlich von Dysropa wird Toxident genannt und als eigener Kontinent behandelt, obwohl sie an Dysropa angrenzt. Der Toxident liegt unter einer ewigen Smogglocke und es ist wenig über ihn bekannt. Er erstreckt sich bis zum Sauren Meer, grenzt also im Osten wieder fast an Aporimata.

HALDIKA

Südlich von Dysropa liegt Haldika. Dieser große Kontinent besteht zu 90 Prozent aus Wüste, Bergen und Dschungel, auch wenn man gerade letzteres auf Deponia kaum glauben mag. Das kleine Waltranikum-Meer trennt Haldika von Dysropa.

ROSTRALIEN UND TSUNAMIEN

Rostralien ist ein raues Land für die ganz mutigen und liegt südlich von Aporimata. Es wird durch den Schiefen Ozean von seinem nördlichen Nachbarkontinent getrennt und ist neben seinen Wüsten und Barbaren vor allem für seine gefährlichen Tier- und Pflanzenarten sowie seine Filmindustrie bekannt. Tsunamien nennt sich die Inselkette, die den Toxident mit Rostralien verbindet. Sie ist hauptsächlich interessant für Surfer.

METROPOL

Die nördliche Landmasse, der Metropol, wird durch den sehr öligen Schillernden Ozean von Dysropa und durch das Kabelmeer von Aporimata getrennt und ist mit dem Toxident verbunden. Von Besuchen zur zerstörten Mega-Metropole auf der im Dunkeln liegenden Nordkuppe des Planeten ist strengstens abzuraten. Hier herrscht Gerüchten zufolge ein wild gewordenes Softwarenetzwerk, das sich von verirrten Schrottsammlern ernährt. Sicher kann man sich aber nicht sein. Es kam noch nie jemand lebendig zurück.

EXPOL UND STYROPOL

Der südliche Pol ist ebenfalls komplett unbewohnt. Seit das Eis geschmolzen ist, gibt es hier eigentlich gar nichts mehr, aber die Summe aller auf den Weltmeeren treibenden Styroporplatten hat sich am neuen magnetischen Südpol nahe der Siffigen See zu einer trügerischen Masse zusammengefunden.



Die Deponianer kennen fünf Weltmeere und einige kleinere Meere: Der Schrottlantik ist als das zentrale Meer wohl am besten erforscht. Der Schillernde Ozean im Norden verdankt seinen Namen den zahlreichen Tanker- und Bohrinsel-Unfällen. Der Schiefe Ozean im Süden ist längst gekippt und an manchen Tagen wegen der extremen Algenpest sogar begehbar. Das Saure Meer im Westen von Aporimata ist besonders stürmisch und außerdem bekannt für die namensgebenden Tsunamis von Tsunamien. Der Eitergelbe Ozean hingegen liegt zwischen Tsunamien, Haldika und dem Toxident und wird auch der Stinkende Ozean genannt. Er ist über den Pandemie-Kanal mit dem Waltranikum verbunden, dem kleinen, eher ruhigen Meer zwischen Dysropa und Haldika.

Der Schrottlantik wird unterteilt in das Rostrote Meer, das Scherbenmeer (in dem man nicht barfuß unterwegs sein sollte, denn der Grund besteht komplett aus Altglas) und dem Golf von Drecksiko. Nördlich von Aporimata finden sich das Trockeneismeer (schwer befahrbar) und das Kabelmeer (noch schwerer befahrbar: robotisch gesteuerte, wild gewordene Kabel sind eine echte Gefahr für die Seefahrt). Dieses geht im Westen in das Keinkabelmeer vor der Küste des Toxidents über. Vor den Küsten Tsunamiens liegt das Braune Meer und auf der anderen Seite, vor dem Südosttoxident, die Siffige See, ein Rückzugsort für Piraten und Schmuggler von ganz Deponia. All diese Meere sind gefährlich und sollten am besten komplett gemieden werden. Am tödlichsten ist aber das Brennende Meer. Es liegt tief im Süden – und direkt unter einem gewaltigen Ozonloch. Da es fast komplett aus leicht entzündlichen Chemikalien besteht, brennt dieses Meer an nicht wenigen Stellen tatsächlich und auch durchfahrende Schiffe können urplötzlich in Flammen aufgehen.



DER MOND

Der Mond Deponias ist ein toter, bleicher Gesteinsbrocken und war bereits Mittelpunkt einiger Rettungspläne. Nachdem es mehrere gescheiterte Bemühungen gab, zum Mond auszuwandern, wurde er in den letzten Jahrzehnten als ausgelagerte Müllkippe für besonders gefährliche Abfälle benutzt. Später wurden Pläne angegangen, den Mond in eine Art gigantische Raumstation umzuwandeln und ihn dafür komplett auszuhöhlen. Bei den Bauarbeiten stürzte die Oberfläche des Himmelskörpers teilweise ein, er zersplitterte und Hunderte Astronauten und Bauarbeiter fanden den Tod. Das Loch wurde notdürftig mit einer gewaltigen Metallplatte geflickt, damit die Deponianer nicht jede Nacht an dieses gescheiterte Vorhaben erinnert werden müssen.

ELYSIUM

Der zweite Trabant Deponias existiert erst seit ca. 30 Jahren: Über mehrere streng gesicherte Weltraumlifte ist die gigantische Raumstation Elysium mit dem Planeten verbunden. Das Konstrukt aus grazilen, spiegelnden Türmen auf mehreren Plattformen (eine große und mehrere kleine, die über Tunnelleitungen verbunden sind) sollte den Superreichen des Planeten als Rettungskapsel dienen und war der Auslöser für die größten Konflikte der jüngeren Geschichte. Mehr zu Elysium erfahren Sie im entsprechenden Kapitel.

Die Organon-Kreuzertrassen und Sprengtürme

Der ganze Planet ist von einem Netzwerk aus Magnetbahnen umgeben, die die zahllosen Sprengtürme miteinander verbinden. Beides wurde in den letzten Dekaden von den Truppen des Organon gebaut und auf die Sprengung vorbereitet. Jeder Sprengturm enthält eine „Planetenkiller“ genannte Bombe, die jeweils genug Zerstörungskraft birgt, um den Großteil des Lebens auf der Oberfläche zu vernichten, sollte sie in den Mantel des Planeten eindringen. Aber nur die Zündung aller Bomben kann Deponia wirklich vernichten. Die Türme sind um diese gigantischen Bomben herum gebaut und dienen dazu, sie alle synchron zu starten. Außer den Planetenkillern und deren Steuermodulen enthalten die Türme jeweils noch Unterkünfte für eine kleine Crew aus Organonen, die eventuelle ungebetene Gäste fern halten soll und die Technik wartet. Ein Minenfeld um den Turm herum unterstützt sie bei dieser Aufgabe ungemein! Die meisten Sprengtürme besitzen eine Haltestelle für die Kreuzer auf einer ausgelagerten Plattform. Organon-Kreuzer sind sperrig und unelegant gebaut, können aber Hunderte von Beamten transportieren. Die Trasse selbst ist zu Fuß begehbar (solange man nicht auf die elektromagnetischen Leitungen tritt), jedoch thront sie im Schnitt 50-100 Meter über der Planetenoberfläche und ist nur an den Stützpfeilern wirklich zu erreichen. Viele Reisende haben versucht, so den Weg abzukürzen und endeten als roter Streifen auf der Trasse. Die Geschwindigkeit der Kreuzer sollte man eben nie unterschätzen.





Türme und Trasse nach dem Abzug des Organon

Einige der Sprengtürme wurden zu Anschlagszielen für den Widerstand, jedoch wurde nur einer im Krieg zerstört. Nachdem der Organon sich größtenteils nach Elysium zurückgezogen hatte, verwaisten die meisten Türme. Dennoch haben einige Tausend Organonen den Abflug verpasst oder sogar verweigert und gehen weiterhin verbissen ihren Pflichten nach – auch wenn diese jetzt komplett sinnfrei sind und ein anderer Befehl wohl nie kommen wird. Andere Türme wurden inzwischen von Verbrecherbanden oder Barbaren aus den Grenzlanden besetzt. In einigen Regionen reißen die übrig gebliebenen Beamten vollends die Macht an sich und planen Eroberungsfeldzüge. Gleichzeitig ernennt sich der Kollaborateur Putschki in Rußland zum neuen Oberkontrollrat – die Folge ist ein Krieg unter den zersplitterten Organongruppierungen, bei dem die Einnahme der Bombentürme oberste Priorität hat.

Türme und Trassen für eure Helden

Die Kreuzertrasse ist eine Möglichkeit, sehr schnell und sehr riskant zu reisen. Sie kann auch mit Fahrzeugen befahren werden, doch es gibt nur sehr wenige Stellen, an denen es möglich ist, den Übergang zu wagen – Rampen aus Schrott böten sich an (siehe auch Reisen auf Seite 36). Die Türme können ein Missionsziel oder eine Bedrohung für die Helden darstellen, der es auszuweichen gilt. In späteren Epochen können sie als Unterschlupf, Anschlagsziele oder Hauptquartier für diverse Fraktionen dienen.



DER KONTINENT APORIMATA



APORIMATA IN ALLER KÜRZE:

EINWOHNER: Vermutlich ca. 5 Millionen. Oder mehr. Oder viel weniger. So um den Dreh.

KLIMAZONEN: Eiswüste im Norden, Dschungel im Westen, ansonsten Schrottöden.

LÄNDER: Three Quarters, Rußland, Miseria, Prosperia, Parks, Schrapnellküste, Drecksiko, Shliq, Grenzlande.

GEBIRGE: Spikey Mountains (Zwischen Parks und Miseria / Prosperia), Schwarz-Weiß-Gebirge (Zwischen Rußland und den Grenzlanden / Three Quarters),
Die Schroffelhöhen (Zwischen der Schrapnellküste, Miseria und den Grenzlanden),
Grenzlandvorgebirge (Zwischen Three Quarters und den Grenzlanden / der Schrapnellküste), Die Amalgaten (Zwischen Drecksiko und der Schrapnellküste / Three Quarters).

THREE QUARTERS/DREIVIERTELLAND

Das von hohen Gebirgsketten eingegrenzte Gebiet, das sowohl die Obere wie auch die Untere Aufstiegsstation enthält, wird aus recht rätselhaften Gründen in drei Quadranten eingeteilt: Den Nordquadranten, den Südwest- und den Südquadranten. Diese Einteilung wurde vom Organon übernommen, was zwei Dinge beweist. Erstens: Die Deponianer sind eben doch bereit, sich nach der „Obrigkeit“ zu richten. Zweitens: Der Organon hat keine Ahnung, was das Wort „Quadrant“ bedeutet.

Das Dreiviertelland ist die wohl am dichtesten besiedelte Gegend Deponias und das trotz der enorm hohen Organon-Dichte. Immerhin befindet sich mit Porta Fisco deren Hauptverwaltung hier und das Trassennetz ist am dichtesten. Die Three Quarters waren einst das wirtschaftliche und kulturelle Zentrum des Planeten (außer man glaubt den Aufschneidern in Eukratien, die das gleiche von sich behaupten) und so verwundert es nicht, dass sie auch heute noch eine Sonderstellung einnehmen. Diesen Stellenwert hat die Region ihrer zentralen Lage und ihrem milden Klima zu verdanken. Beides spielt natürlich heutzutage eher eine untergeordnete Rolle.

Die Leute im Dreiviertelland sind traditionell stur, freiheitsliebend und impulsiv. Sie stehen im Ruf, nicht besonders weit voraus zu planen, dafür aber recht gutmütig und umgänglich zu sein. Sie haben sich nie dem Organon unterworfen und leben daher im ständigen Konflikt mit dem Finsteren Fiskus – und ebenso mit den Barbaren aus den Grenzlanden.

GEWÄSSER IN DEN THREE QUARTERS

DIE EKEL

Die Ekel als die „Lebensader“ des Dreiviertellands zu bezeichnen, wäre eine dreiste Übertreibung. Der größte Fluss der Region entspringt nahe Porta Rustica im Grenzlandvorgebirge und spült Unrat aus den Bergen in einer Art Schlammfall ins Tal. Im Dorf Biege vereinigt sich die Ekel mit der Eiter und bahnt sich dann wild entschlossen, aber aufgrund der hohen Viskosität sehr langsam den Weg Richtung Rostrotes Meer. Auf der Höhe von Gingsow verändert sich die Zusammensetzung des Flusses schlagartig. Entweder durch den Einfluss der Faulgassümpfe oder alter Industrieabfälle, die noch immer in dem Dorf lagern, erinnert die restliche Strecke eher an einen Fluss aus Batteriesäure, der die meisten Materialien bei Kontakt zersetzt.

DIE FAULGASSÜMPFE

In der Region zwischen Bostvoq, Dunst und Geilow/Gingsow sind die Ruinen zahlreicher Chemiefabriken zu finden. Mittlerweile sind Lagerhallen, Auffangbecken und Pipelines jedoch leck oder verrottet, so dass die Chemikalien ungehindert aus dem Boden treten. Entsprechend haben sich große Teile der Junkscape hier bereits verflüssigt und bilden eine giftige Pampe, in der ortsunkundige Wanderer schnell versinken können, wenn sie nicht bereits vorher an einer Atemwegsverätzung gestorben sind.

DAS MODERMOOR

... siehe „Biege“.



GEBIRGE IN DEN THREE QUARTERS

GRENZLANDVORGEBIRGE

Im Westen wird Three Quarters durch das Grenzlandvorgebirge vor einfallenden Barbaren geschützt. Als höchster Berg gilt Monte Zola bei Bad Eikel, tatsächlich ist der Windelgipfel von Monte Zuma mit 3000 Metern aber ein kleines Stück höher (was die Bad Eikler bis heute vehement abstreiten – und sowieso: Solange der Wind nicht von Süden weht, kann man Monte Zuma ohnehin kaum riechen).

SCHWARZ-WEISS-GEBIRGE

Das Schwarz-Weiß-Gebirge trennt Three Quarters vom östlichen Ausläufer Rußlands. Es verdient seinen Namen durch die Tatsache, dass die Südausläufer in Three Quarters vom nuklearen Winter der Haccinobyl-Katastrophe geschützt liegen, nicht aber vom Ascheregen. Die südlichen Hänge sind also schwarz, die nördlichen weiß.

DIE AMALGATEN

Die Amalgaten trennen Three Quarters von Drecksiko. Aus heute nicht mehr verständlichen Gründen nahmen es die Vorväter bei der Mülltrennung deutlich genauer als bei der Müllvermeidung. So entstand unter anderem dieser Gebirgszug, der komplett aus weggeworfenen Zahnersätzen besteht. Das seit dem großen Goldrausch von Annodazumal hauptsächlich aus Keramik bestehende Gebirge war traditionell der Schauplatz diverser Grenzstreitigkeiten zwischen Drecksiko und Three Quarters. Diese Streitigkeiten lassen sich bis zur Antike zurückverfolgen, wo die berühmten Feldherren Haligal und Hunikus gleichzeitig auf die Idee kamen, hier nach passenden Füllungen für die Stoßzähne ihrer Elefanten zu suchen. Es kam zu einem historischen Blutvergießen, als die ohnehin schon schlecht gelaunten Heere auf dem Quecksilberpass zusammenstießen. Dies ist eines der wenigen überlieferten Ereignisse aus der antiken Geschichtsschreibung Deponias und hat heute absolut keine Relevanz mehr.

„Mich juckt es bereits überall, nur weil ich diese schadstoffverseuchte Luft atmen muss."

PORTA FISCO

Einst war Porta Fisco DIE GRÖSSTE UND WICHTIGSTE STADT AM ROSTROTEN MEER und somit (im Wettstreit mit Zentropolis) eine Art Hauptstadt Deponias. Es war auch eine der reichsten Städte des Planeten; gegründet als freie Handelsstadt beherbergte es Millionen von Menschen, war Sitz des Ältestenrats und somit der Ort, an dem die Obere Aufstiegsstation gebaut wurde, der wichtigste Weg nach Elysium.

Heutzutage ist die Stadt kaum mehr als eine Ruine, EIN BERG AUS BRENNENDEN REIFEN und Stahlskeletten der einstigen Wolkenkratzer, gekrönt von den Überresten der einst ikonischen Stadtkuppel, von der heute nur noch einige Streben wie das Gerippe eines gestrandeten Wals in den Himmel ragen. Der Anstieg des Meeresspiegels ließ nur den am höchsten gelegenen Teil der Stadt übrig, der heute auf einer Insel weit vor dem Festland liegt und nur über die Kreuzertrassen mit diesem verbunden ist. Der Organon, dessen Hauptverwaltung sich hier in der Oberen Aufstiegsstation befindet, hat die Stadt vor Kurzem sogar aus Sicherheitsgründen abgeriegelt. Die ehemalige Bevölkerung lebt nun in Slums vor den Stadttoren. Der Grund ist eine in letzter Zeit gestiegene Angst vor einer Revolte und vor einem gewaltsamen Eindringen in das Hochboot gen Elysium, das hier vor Anker liegt. Die meisten Gebäude der Stadt stehen daher seit Kurzem leer oder wurden abgerissen und in Barrikaden umgebaut. Nicht vollendete Bauprojekte aus der Vorzeit zeugen vom GRÖSSENWAHN VERGANGENER GENERATIONEN. Trotz des vielen Wohnraums muss das Volk jetzt Ruinen, Container, Zelte und Kartons in den Randgebieten bewohnen.



Wer trotz der permanenten Unterdrückung und des Lärms durch den Organon-Verkehr hierbleibt, hat meist keine andere Wahl: Es sind vor allem die Alten, die Kranken und die besonders Armen. Aber auch besonders viel zwielichtiges Gesindel hat sich hier versammelt, um zu versuchen, dem Organon ein wenig Kruste von der Plörre zu pulen. Unter dem Arsch des Organon werden ihm also hin und wieder von Schmugglern und Piraten die Rationen weg geklaut – ein riskanter, aber einträglicher Job.

Sollten Sie als Tourist Porta Fisco besuchen, gehen wir stark davon aus, dass die Abriegelung Sie nicht betrifft und Sie sich frei in der Stadt bewegen dürfen. Es steht Ihnen also frei, ob Sie den bodenständigen Charme in den Vorstädten genießen wollen oder doch lieber die Aussicht von den Wolkenkratzern der eigentlichen Metropole. Die Schere zwischen Arm und Reich war in Porta Fisco schon immer besonders weit, doch inzwischen handelt es sich eher um zwei separate Messer in zwei verschiedenen Schubladen in zwei Küchen auf unterschiedlichen Kontinenten. Das sorgt für eine einzigartige Atmosphäre, die Sie vermutlich nirgendwo sonst in der Galaxis finden. An keinem anderen Ort können Sie nachmittags den wichtigsten Beamten Deponias zum Hummer-Dinner in seinem Büro treffen und am Abend das rustikale Flair einer Kneipenschlägerei um einen kaputten Stiefel erleben. Wenn Sie Porta Fisco nie besucht haben, haben Sie die schillerndsten Facetten des menschlichen Lebens nicht kennengelernt.

DIE RANDBEZIRKE

Die äußeren Gebiete von Porta Fisco sind im Grunde nicht viel mehr als ein schmaler Streifen abgebröckelter Fassaden und Aussichtsterrassen, der zusammen mit ein wenig Treibgut und deutlich mehr Treibschlecht (euphemistischer Ausdruck für alles, was an dieser Stelle aus der Kanalisation und aufgrund ungünstiger Strömungen zurück an den Strand gespült wird) westlich der Stadtmauer einen eigentlich sehr einladenden Betonstrand bildet. Dieser Ort stellt wie bereits erwähnt momentan die Slums der Stadt dar, in die die eigentlichen Bewohner der Stadt vom Organon vertrieben wurden. In Spuckweite ihrer früheren Häuser bewohnen die glücklicheren von ihnen nun Hafencontainer oder Zelte und die weniger glücklichen Kartons, wobei es auch schon als „Glück“ gilt, wenn der Karton nicht von gelangweilten Organonpatrouillen als Zielscheibe für Spuckwettbewerbe missbraucht wird oder gar im Wasser treibt und nachts im Schlaf durchweicht. Denn diese Randbezirke sind natürlich ständig den Gezeiten ausgesetzt.
Die Bewohner dieser Gegend sind meist einfach zu arm, zu krank oder zu alt, um sich anderswo eine neue Bleibe zu suchen und hoffen, dass die Abriegelung der Stadt nur von kurzer Dauer ist.

KNEIPEN UND AUSGEHTIPPS

Die früher als schäbig geltende Hafenkaschemme „**Gastritishaus zum alten Klötenköter**“ ist die einzige Kneipe, die noch in Betrieb ist, und dürfte diejenige mit dem höchsten Altersdurchschnitt unter der Stammkundschaft auf ganz Deponia sein. Sie wird betrieben vom „ziemlich betagten Ron“, einem grummeligen, untersetzten Mann, der den Sarkasmus vielleicht nicht erfunden hat, aber dabei war, als das geschah.
Normalerweise lässt er niemanden unter 70 ohne Begleitung eines Greises in sein Etablissement, außer, er ist schwer gebrechlich oder kann dies gut vortäuschen. Dass alle jungen Menschen aus Porta Fisco weggezogen sind, ist Ron nur recht, denn die wussten seine Kost ohnehin nie zu schätzen.
Neben der Tür des Klötenköters stapeln sich improvisierte Gehhilfen, die Stühle sind alle mit Hämorrhoidenkissen gepolstert und serviert wird zu jedem Hustensaft eine Überraschungs-Pille aus Rons Grabbelkiste.

Der **„Überhang“** ist eine Partymeile unterhalb einer der Terrassen, auf der die Stadt einst erbaut wurde, liegt aber noch immer oberhalb der Kanalisation (siehe unten). Im Schatten dieser Betonhöhle ist immer Nacht, die allerdings immer zum Tag gemacht wird: Die jüngeren und agileren der Porta Fiscaner feiern hier, als gäbe es einen Grund dazu – um zu vergessen oder einfach, weil es nichts zu verlieren gibt. Inzwischen hat sich das herumgesprochen und auch aus den umliegenden Siedlungen setzt die Dorfjugend zum Feiern im Überhang über. Nur einmal in der Woche scheint die Sonne in den Überhang, was jedesmal für laute „Buh“-Rufe, dann aber für Panik sorgt. Denn wer dann noch feiert, hat Pech gehabt: Er wird von den Wasserwerfern der Organon-Roboter-Putzkolonne in die Kanalisation gespült.



EINKAUFSMÖGLICHKEITEN

Fast alle Läden, die aktuell in den Randbezirken betrieben werden, befinden sich in der Dysropa-Passage, einer vor einigen Jahren in einen Müllberg gebauten Shopping Mall auf mehreren Stockwerken. Selbstredend stehen die meisten der Ladengeschäfte heute leer – und wurden von den zahlreichen vertriebenen Porta Fiscanern als neue Behausungen gewählt. Auch wenn die Rolltreppen aus alten Förderbändern schon lange nicht mehr laufen und Glasfronten schon von Beginn an mit Panzertape gekittet waren, haben sich doch einige Läden halten können.
Neben all den überfüllten ehemaligen Läden, in denen die Armen und Kranken hausen, kann man als Reisender also über folgende Geschäfte stolpern.

Fredisons Elektro-MART: Der alte Fredison ist ein Gadgeteer der allerersten Güte, der sehr darunter leidet, dass es in der ganzen Müll-Mall keinen Strom mehr gibt. Er arbeitet an einem Plan, der große Laufräder und die Schrotttiger aus dem Zoogeschäft eine Etage weiter unten beinhaltet, doch es fehlt ihm der Mut, seinen Laden zu ver- und somit eventuellen Plünderern zu überlassen. Daher bewacht er seine Gadgets, Roboterprototypen und Datasetten mit Adleraugen und ernährt sich von Wollmäusen.

Simons Golf- und Reiterbedarf: Der Eukratier Simon hat seinen Laden erst vor Kurzem hier eröffnet und war der festen Ansicht, die „wohlhabenden Rentner Aporimatas“ hätten dringenden Bedarf an Reitgerten, Pferdenahrung und Golfschlägern. Schon die Eröffnungsaktion war ernüchternd und Simon konnte nur unter rabiatem Einsatz seiner Ware die Tür seines Ladens wieder verbarrikadieren. Seitdem wird er von den Porta Fiscanern belagert, die allerdings potenzielle Kunden durchlassen, falls diese sich improvisierte Waffen zulegen wollen.

Luxo-Pet – Exotische Haustiere für exotische Geldbeutel
Das Zoogeschäft nimmt einen großen Teil des Untergeschosses der Mall ein. Hier werden theoretisch alle auf Deponia ansässigen Tiere in einer mehr oder weniger zahmen Variante verkauft – auch Reittiere und kämpferisch begabte Begleiter. Das Personal kann für einen gewissen Preis fast jeden Wunsch erfüllen. Das Vorhandensein von Schrottwölfen und Tigern sowie einem waschechten Kolosskalmar in einem Aufblasbecken dürfte auch der Grund sein, warum Luxo-Pet sich bisher erfolgreich gegen Plünderer behaupten konnte.



Litterarcadotour – Spezial-Buchhandlung: Der Buchladen, der es mit den scheinbar obligatorischen Wortspielen im Namen ein wenig übertrieben hat, ist auf Bücher zum Thema „Gaming“ spezialisiert und feiert „die Symbiose von Schriftstellerei und Spielekultur“. Während die Deponianer durchaus noch wissen, was es mit Literatur auf sich hat, sind ihnen Arcade-Automaten und ähnliche Rudimente vergangener Zeiten nur noch als umgerüstete Legionärsroboter vertraut. Insofern ist den Bewohnern der Müll-Mall dieser Laden besonders suspekt, der offenbar nur Toilettenpapier hortet. Der Bestand wird jeden Tag geringer, während Werke wie „Vom Nonlinearen Schreiben in der 5. Dimension“, „Für und Wider – Dramaturgie in Side Scrolling Shootern“, „Der Reiz der Pixelart: Wenn du nichts anderes kannst“, „Wenn du nicht mal Pixelart kannst, werd doch einfach Gaming-Journalist“, „Ernst Hadmyway: Der alte Mann und das Meme“ oder „Micro-Transaktionen - vom Weiterreichen des Ingame-Sprechfunks“ ihrem scheußlichen Schicksal entgegensehen. Tatsächlich besteht die Belegschaft des Ladens heute aus der Splittergruppe einer Sekte, die im Bestand ihr Heiliges Buch gefunden hat und es nun mit Klauen und Zähnen verteidigt: Es nennt sich: „Deponia – Das Lösungsbuch“. Die Sektierer glauben, dass es die Antworten für alle Probleme und Fragen bereithält und letztlich die Rettung des Planeten verspricht. Sie halten sich aber nicht für würdig, es zu öffnen und warten auf einen Helden, der dies wagen kann und dabei die heiligen drei Worte spricht. Stutzig macht sie allerdings der Klappentext: „Ein Ratgeber und Führer für alle handelsüblichen Lösungsmittel des Planeten und wie man sie aus dem Wasser des Schrottlantiks filtert“ – mysteriös.
Darüber hinaus haben sich in der Müll-Mall noch einige Läden gehalten, die man sich aus dieser Umgebung einfach nicht wegdenken kann: Ein Schuster und ein Schlüsseldienst sowie mehrere Boutiquen, unter anderem für Dessous.

Die Müll-Mall für eure Helden

Auch wenn sie sich durch Plünderer, Kranke und die Ärmsten der Armen kämpfen müssen: Bizarrerweise können die Charaktere in dieser Mall ganz besondere Luxusgüter erstehen – oder sich als die Heilsbringer ausgeben und das Lösungsbuch öffnen, was für ziemliche Ernüchterung sorgen dürfte, denn darin werden wirklich nur Chemikalien beschrieben … oder handelt es sich bei den chemischen Formeln etwa doch um den Code eines genialen Propheten mit Putzfimmel?

DIE KANALISATION VON PORTA FISCO

Die Stadt besteht jedoch nicht nur aus den Gebäuden an der Oberfläche. Unterirdisch befindet sich ein zweites Porta Fisco, ein AUFREGENDER, EXOTISCHER, WILDER SCHMELZTIEGEL: Die Kanalisation. Sie wird von fast ebenso vielen Menschen bewohnt wie die Slums vor den Toren der Stadt, ist aber ungleich reicher: Hier leben die Leute recht gut von den Abfällen des Organon und werden dennoch nicht von ihm behelligt. Die Amtsleute wagen sich nicht in das LABYRINTH AUS TUNNELN UND RÖHREN, das angeblich endlos weit in die Tiefen des Planeten führen soll und auch die längst überspülten Bereiche der Stadt untertunnelt. Es heißt sogar, wer die Kanalisation einmal betreten hat, wird sie nie wider verlassen.

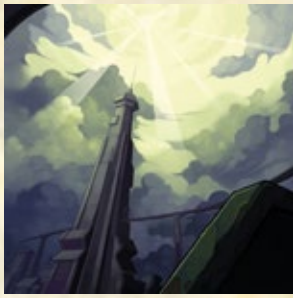
Das ist stark übertrieben, mir ist es schließlich auch gelungen. Es gibt Wege, doch sie sind nicht gerade besonders appetitlich. Allerdings: Der Weg in die Kanalisation ist es ebenso wenig – er ist nur dank der Schwer- und der Spülkraft deutlich kürzer.

In der gesamten Kanalisation steht das „Wasser“ (wir bleiben im weiteren Text der Einfachheit halber bei diesem Begriff) hüfthoch – an guten Tagen. Die Menschen hier haben sich daran angepasst: Mit Hilfe von Schnorcheln und der Bildung partieller Körperbeschuppung sowie der Unempfindlichkeit gegenüber Erkältungen. Der positive Aspekt: Die meisten hier brauchen sich keine Hosen mehr zu leisten. Und Toiletten in der Kanalisation wären sowieso absurd.



In diesen FEUCHTEN LABYRINTHEN hat sich eine ganz andere Art von Stadt gebildet, ein freies Porta Fisco voller sündiger Möglichkeiten, das das „Aussätzigendorf“ genannt wird. Durchreisende können sich hier im **Sewers Inn** von Pubbesitzer Leif extrem hochprozentige und exotische Plörre-Mischungen servieren lassen oder auf dem Marktplatz noch exotischeren Tänzerinnen zuschauen. Entfernt man sich zu weit von dieser Siedlung, wird es allerdings gefährlich: In den Röhrenwäldern und Tunneln lauern tausend Gefahren, von denen Schleimmonster und Piraten noch die ungefährlichsten sind. Tief unter Porta Fisco soll sich das Nest der Mantidenkönigin befinden (siehe Fauna Deponias, Seite 221) und unachtsame junge Männer werden von der sagenumwobenen Pfandhexe verführt und gefressen. Wobei der letzte Punkt auch ein Gerücht sein könnte. Das klingt zugegebenermaßen schon ziemlich unrealistisch.

Dennoch: Bleiben Sie am besten in der Nähe der belebten Wasserstraßen, sollten Sie sich in diesen erfrischend anderen Teil der Stadt wagen. Berühmt ist die Kanalisation auch für ihr geschlossenes und höchst stabiles Währungssystem. Es gibt in diesem abgeriegelten Bereich exakt fünf Zlotti, die meist im Besitz ein und derselben Person sind. Touristen sollten daher darauf achten, keine fremde Währung einzuführen, sondern sich an das traditionelle System anzupassen, um nicht als Wirtschaftskriminelle an die Mantiden verfüttert zu werden.



CENTRUM: DIE HAUPTVERWALTUNG DES ORGANON UND DRUMHERUM

Der zentrale Turm der Stadt, die Obere Aufstiegsstation, ragt weit über die anderen Wolkenkratzer hinaus. Er beherbergt auch das Büro von Ulysses, dem Oberkontrollrat des Organon und einem der wenigen echten Menschen dieser Organisation. Er ist der wahre Herrscher von Deponia und sein SCHWER BEWACHTER AMTSSITZ lässt keine Zweifel daran zu. Er setzt mit aller Macht durch, dass die Deponianer von den Anlagen seiner Männer fernbleiben. Auf Hunderten Etagen finden sich in diesem Turm Kasernen, Fuhrparks, Wartungsbereiche, Kantinen, Waffenkammern, Versorgungslager und ein Kreuzerbahnhof – und natürlich die zahllosen Büros, in denen die Organonen ihre Berichte und Anträge schreiben. Der Turm ist eine uneinnehmbare Festung und war einst der Sitz des Ältestenrats, bis er zur Basis eines Weltraumfahrstuhls umgebaut wurde – denn nichts anderes ist das gigantische Hochboot nach Elysium, mit dem Tausende Menschen zu der Raumstation gebracht wurden: Ein Carbonfaserseil verbindet die Aufstiegsstation mit der Plattform im Orbit und erlaubt so relativ energieeffizient einen Austausch von Gütern und Personen, der aber nur in Ausnahmefällen vom Ältestenrat und von Elysium aus genehmigt wird. Zuletzt, um zwei Inspektoren auf den Planeten zu schicken und ein letztes Mal, um sie und Ulysses wieder nach Elysium zu bringen, wenn Deponia gesprengt wird.



DAS SCHILLERNDE NACHTLEBEN DER KANALISATION IST IMMER EINE GUTE AUSREDE, UM BRÜSTE IN DIESES BUCH ZU PACKEN.

INDUSTRIEGEBIET: DIE PLÖRRE-COMPANY UND ANDERE FABRIKEN

Es wirkt etwas befremdlich, dass inmitten der verhärteten Fronten zwischen Organon und Slumbewohnern noch Fabriken in Betrieb sind. Doch Porta Fisco ist nun mal ein TRADITIONSSTANDORT MIT AUSGEZEICHNETER LAGE. Eine dieser Firmen ist die **Plörre-Company**, die nach wie vor ihren Fabrikations- und Verwaltungssitz in den Vororten von Porta Fisco besitzt. Die Betreiber – die Gebrüder Fritz und Friz Plörre – wurden vom Organon weder verbannt noch bedroht und können ihren Traditionsbetrieb ungestört fortführen. Die Herstellung von Plörre erfolgt jedoch rein über Roboter, so dass es auch hier leider keine Jobs für die Ärmsten Deponias gibt. Auch die Auslieferung der Ware wird den Automaten überlassen. Misstrauische Gesellen könnten jetzt natürlich mutmaßen, dass der Organon dies nur duldet, weil er im Geheimen ein Geschäft mit den Plörre-Fritzen abgeschlossen hat und der Plörre Lethargie-auslösende Chemikalien beimischt. Vermutlich ist das von der Wahrheit aber zentimeterweit entfernt. Trotzdem sollte das vielleicht mal jemand checken.

Etwas weniger verdächtig ist da schon **das alte Kartonierwerk,** direkt am Hafen und somit mitten in den Slums. Einst wurden hier Waren aus ganz Aporimata angeliefert, die dann hier für einen sicheren Transport verpackt wurden. Nachdem das Werk verlassen und die Roboter hier sich selbst überlassen wurden, herrscht seit einiger Zeit wieder Betrieb und heute stellen sie wieder Kartons her – allerdings in Eigenregie. Die Roboter verstehen sich dabei inzwischen eher als Immobilienmakler denn als Verpackungstechniker.
Denn fürs Verschiffen sind die „Luxus Mobile Homes“ viel zu wertvoll. Die Kartonierroboter haben schnell erkannt, dass ihre Erzeugnisse bei den Menschen der Stadt hoch im Kurs stehen und verkaufen sie in allen möglichen Größen und Formen, teils auch mit kleiner Terrasse, hübsch vorgedruckten Fenstern oder Kellern an die Slumbewohner, um ihre Batterien weiter aufladen zu können.
Der ehrliche Ben hingegen ist Gebrauchtwagenfabrikant. Der ehemalige Biker-Barbar hat sein Leben lang die Automobilindustrie gehasst und bekämpft, erbte dann aber das Autowerk seines gewaltsam verstorbenen Schwipponkels Ruppberger-Rolf, das heute in einem abgelegenen Werkgelände am Rande der Stadt liegt, umgeben von Reifenbergen und Stahlruinen. Ben weigerte sich aber, „Neuwagen für verweichlichte reiche Penner“ herzustellen, die sich „ohnehin kein Arsch mehr leisten kann“ und wies seine Fertigungsroboter an, direkt Gebrauchtwagen herzustellen.
Auch sein eigens angeheuerter Gebrauchtwagenhändler Lybke Lyabell wurde angewiesen, bei jedem potenziellen Käufer auf all die tollen Produktionsmängel hinzuweisen, was der etwas begriffsstutzige Verkäufer aber leider manchmal auch vergisst.



Die Geschichte Porta Fiscos: Die Stadt während und nach dem Krieg gegen den Organon

WÄHRENDDESSEN

Porta Fisco wurde später zum Hauptschauplatz des Aufstands gegen den Organon. Schon in einer frühen Phase richtete der Widerstand sein geheimes Hauptquartier hier im Hafenbereich ein, von wo aus die ferngesteuerten Torpedodelphine schnell zum Einsatz gebracht werden konnten. Das HQ musste in den folgenden Wochen mehrfach an anderen Verstecken neu eingerichtet werden, da es der Organon immer und immer wieder entdeckte, bis es schließlich von „geheimes Rebellenversteck“ in „Rebellenversteck“ und schließlich in „Todesfalle“ umbenannt wurde. Trotz dieser Rückschläge gelang es dem Widerstand unter der Führung von General Seagull, den Organon immer weiter zurückzudrängen und die meisten Teile der Stadt zurückzuerobern. Die Rebellen wurden zu Helden und die Porta Fiscaner konnten in die Ruinen ihrer einstigen Häuser zurückkehren. Die meisten setzten ihren Alltag dort fort, wo sie ihn Monate zuvor unterbrochen hatten, ohne auf die anhaltenden Feuergefechte vor ihren Haustüren zu achten. Lärm waren sie schließlich mittlerweile gewohnt („Es hat vielleicht hier und da ein paar Granatenschäden, aber es ist immer noch unser Zuhause!“).

DANACH

Seitdem sich der Organon fast komplett nach Elysium zurückgezogen hat, ist Porta Fisco nun wieder in der Hand seiner Bürger, mit der Wirtschaft geht es bergauf.

Zunächst wurde über die Nutzung des prestigeträchtigen Turms der Hauptverwaltung noch diskutiert. Die Plörre-Brüder beanspruchten das Gebäude als alteingesessene Geschäftsleute von internationalem Ruhm für sich und schienen fast nervös, niemand anderem eine Durchsuchung zu überlassen. Sie haben sich überraschend schnell in dem Gebäude verbarrikadiert und die Wachroboter und Selbstschussanlagen in Betrieb genommen. Gerüchten zufolge suchen sie selbst fieberhaft irgendetwas im Turm.

Etwas später dringen Organon-Stoßtrupps aus Germ und Rußland nach Porta Fisco vor, um die Hauptverwaltung für die jeweilige Splittergruppe wieder in Betrieb zu nehmen. Es kommt zu einer Belagerung und zu Scharmützeln unter den Gruppierungen und die Plörre-Brüder kommen aus der Nummer offenbar nicht mehr so einfach raus.

Zum Ende des Krieges hin wurde das Carbonfaserseil nach Elysium gekappt und die Aufstiegsstation ist somit nicht benutzbar. Den Deponianern scheinen die technischen Mittel zu fehlen, sie wieder zu reparieren.

Geheimnisse, Abenteuer und mysteriöse Orte in Porta Fisco



PLÖRRE-PLÄNE

Tatsächlich werden die Plörre-Brüder direkt von Doktor Edlund, einem Organon-Wissenschaflter, geschmiert. Edlund hat diverse Beruhigungsmittel entwickelt, die er nun an der deponianischen Bevölkerung ausprobiert. Sie sind eigentlich für die Elysianer auf dem Weg nach Utopia gedacht, aber eben noch nicht ausgereift und voller Nebenwirkungen. Jeder Flasche Plörre ist also ein solches Mittel beigemischt, das das Volk vom Randalieren abhalten soll.

Egal zu welcher Epoche euer Abenteuer spielt: Porta Fisco kann darin als „Sitz des Bösen“ und Tor nach Elysium genauso eine Rolle spielen wie als verlassene oder umkämpfte Ruinenstadt oder wieder im Aufschwung begriffene Metropole. Die Helden können sich hier im Krieg beweisen, den Organon infiltrieren, den Durchbruch nach Elysium wagen, gefangen genommen werden, eine Rettungsaktion starten oder die Intrigen der Plörre-Company aufdecken, für dessen Kollaboration mit dem Organon sich in der Hauptverwaltung tatsächlich noch Beweise finden. Sie können sich für den Rostfuchs-Verlag verdingen oder auf einen klassischen Dungeon-Crawl in der Kanalisation gehen.

GEHEIME ORTE: HERMES' KLONANLAGE

Am Rande von Porta Fisco, auf einem schwer zugänglichen Schrottberg, der über die Stadt ragt, liegt die geheime Klonanlage, in der der komplette Organon entstand. Hermes, ein Mitglied des Ältestenrats, hatte vor Jahrzehnten den Evakuierungsplan entworfen – inklusive Elysium, der Sprengung des Planeten und einer Klonarmee zur Ausführung der Drecksarbeit. Er designte die Raumstation und züchtete den Organon als Armee von todesverachtenden, loyalen Beamten, die die Staatsmacht des Ältestenrats auf Deponia ausführen sollten. Er war der festen Überzeugung, normale Menschen – von denen man leider recht viele zurücklassen musste – könnten auf dem Planeten nur noch ein paar Jahre überleben. Die Organonen wurden speziell entworfen, um den Giftgasen, der Unterernährung und der Radioaktivität zu widerstehen. Hermes erwartete, dass sie binnen kurzer Zeit die einzigen Menschen auf Deponia sein würden und ungestört ihrer Arbeit nachgehen würden. Das dürfte auch der Grund sein, warum niemand der gemeinen Bevölkerung von diesem ganzem Plan erzählt hat. Wer der Spender für den genetischen Code des Organon war, ist nicht bekannt. Sicher ist jedoch, dass zunächst einige Prototypen geschaffen wurden, die noch nicht ausgereift waren und deren Gene noch nicht dem gesuchten Muster entsprachen. Sie wurden noch als Säuglinge an Pflegeeltern gegeben oder anderweitig weggeschafft. Die zweite Generation wies dann alle gewünschten Eigenschaften auf: Robustheit und Loyalität. Entbehrliche Arbeitskräfte ohne Respekt für das Leben. Aus Tonnen von Biomüll und speziellen Chemikalien wurde in dieser Anlage binnen weniger Wochen dank beschleunigter Alterung in Reifungskammern eine Armee erschaffen, die bereits während der Evakuierung nach Elysium zum Einsatz kam. Hermes selbst jedoch blieb auf Deponia zurück – er wusste, wie lange es dauern würde, die Sprengung vorzubereiten und gedachte, die Zeit zu nutzen, um vielleicht noch eine bessere Lösung zu finden. Auch mit einer solchen Macht. Er selbst war jedoch nicht im Stande, die Bedingungen auf dem Planeten zu verkraften: Sein Körper verfiel zusehends, weshalb sich Hermes unzählige Male selbst klonte.

Heute ist die Anlage eine Ruine, jedoch in ihrem Kern noch funktionstüchtig. Sie wurde auf dem Privatgrundstück von Hermes gebaut, verfügt also nach wie vor über angenehme Wohnräume und ein Gewächshaus. Auf reichlich gruselig wirkenden Fließbändern wird der benötigte Biomüll herangeschafft, sortiert, zerhackt und als Rohmasse für die Klone verarbeitet. Die eigentliche Klonanlage erlaubt es, eine oder mehrere Kopien einer Person herzustellen und lässt sich über ein recht simples Kontrollpult steuern. Die Klonkammern befinden sich direkt über einem großen Abfluss, der in die Kanalisation von Porta Fisco führt. Auf diese Weise ist garantiert, dass „Fehlschläge“ beim Klonprogramm schnell und sauber entsorgt werden können. Gleichzeitig haben die Einwohner der Kanalisation so immer mal wieder etwas zu lachen.

DIE KLONANLAGE NACH DEM BÜRGERKRIEG

Hermes opferte sich im Verlauf des Krieges selbst und ist später somit nicht mehr dort anzutreffen – wobei es möglich sein könnte, ihn erneut zu klonen. Die Anlage ist nach wie vor intakt.

DIE KLONANLAGE FÜR EURE HELDEN

Die Gruppe könnte die Anlage auf einer Entdeckungsreise finden – oder sie gezielt aufsuchen, falls eine wichtige Person verstorben ist und geklont werden soll. Dies ist natürlich besonders dann interessant, wenn es sich bei der Person, die ins Gras gebissen hat, um einen der Helden handelt.

WICHTIGE PERSONEN IN PORTA FISCO

OBERKONTROLLRAT ULYSSES

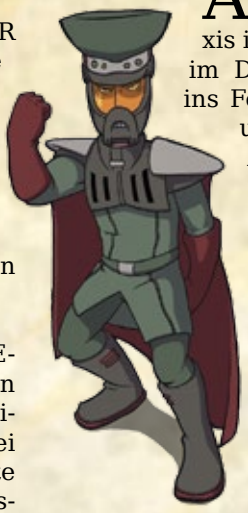


Ulysses ist der OBERBEFEHLSHABER DES ORGANON und lenkt seine Klone von seinem Büro im obersten Stockwerk der Hauptverwaltung in Porta Fisco aus, das er so gut wie nie verlässt. Sollte seine persönliche Anwesenheit vor Ort doch einmal notwendig werden, sendet er seine Monitordrohne, die sein meist wütendes und gehetztes Gesicht seinen Männern direkt vor Augen führt, damit er sie vernünftig anschreien kann.

Ulysses ist ein STRENGER UND ENTSCHLOSSENER ANFÜHRER, der auch vor Hinrichtungen und Kollateralschäden nicht zurückschreckt, um seine Mission zu erfüllen. Immerhin handelt es sich bei dieser um die Rettung seines Volkes. Er unterstützte einst Hermes bei der Ausarbeitung des Evakuierungsplans. Später wurde er zum Oberhaupt des Organon ernannt und damit zum mächtigsten Mann Deponias. Ihm obliegt die Aufgabe, die Sprengung des Planeten rechtzeitig vorzubereiten und somit Elysium zu retten. Er ist der einzige Elysianer, der weiß, dass Deponia bewohnt ist. Aber da er auch die einzige Verbindung zur Raumstation und zum Ältestenrat kontrolliert, ist er in der Lage, dieses Wissen geheim zu halten, um die Mission ungestört durchzuführen. Ulysses ist bereit, über Millionen von Leichen zu gehen und glaubt, dass es eben sein Opfer ist, zum Monster zu werden, um die Menschheit zu retten. Die Organon-Klone waren von vornherein zur Sprengung vorgesehen – da kommt es auf die paar dreckigen Deponianer auch nicht mehr an, die aus unerfindlichen Gründen immer noch am Leben und vor allem ein Ärgernis sind. Ulysses war es, der dem Organon befahl, die Bevölkerung auszupressen, um die von ihr angerichteten Schäden wiedergutzumachen. Er kennt alle Höhen und Tiefen des Lebens und das hat ihn zu einem mitleidlosen Mann gemacht, der sich nur um wenige Menschen schert und immer bereit ist, einzelne FÜR DAS GRÖSSERE WOHL zu opfern.

„Ich werde genauso draufgehen wie alle anderen! Aber dieses Opfer werde ich in Kauf nehmen. Bei all dem Leid, das ich verursacht habe, habe ich ohnehin nichts Besseres verdient."

AMTMANN ARGUS, ORGANON-HAUPTVERWALTUNG



Argus ist auf dem Papier nur die RECHTE HAND VON ULYSSES, in der Praxis ist er jedoch der Anführer des Organon im Dreiviertelland. Er führt die Beamten ins Feld, brennt verdächtige Dörfer nieder und GEHT JEDERZEIT MUTIG VORAN. Wenn Ulysses ein Imperator wäre, wäre Argus sein dunkler ... dunkelgrauer Lord. Zu ihm schauen die Truppen auf. Er ist ihr Anführer, Vordenker und Idol. Argus ist ein CHARISMATISCHER REDNER und ausgezeichneter Kämpfer. Von den Deponianern hingegen wird sein Name gefürchtet wie kein zweiter.

„Jahrelang habe ich still dabeigesessen und zugesehen, wie die Ausrottung eines ganzen Volkes geplant und vorbereitet wurde. Nur um einigen Privilegierten ein besseres Leben zu ermöglichen. Ich bin der Einzige, der diesem Wahnsinn ein Ende bereiten kann."

Argus genießt solches Vertrauen, weil er kein gewöhnlicher Klon ist. Er ist ein eigentlich fehlerhafter Prototyp, den Ulysses bei sich aufnahm und bei dem er die Fähigkeit zum eigenständigen Denken erkannte. So wurde Argus – teils aus Faszination, teils aus Mitleid – zum Stellvertreter des Oberkontrollrats. Sein genetischer Code enthält jedoch noch andere Fehler: So ist er im Gegensatz zu den anderen Klonen mit einem Selbsterhaltungstrieb ausgestattet und schmiedet seit langem Pläne, dem Tod durch die Planetensprengung zu entgehen. Für seine Truppen empfindet er absolute Treue und er nimmt Ulysses schon lange krumm, dass er sie alle in den Untergang schicken will. So hetzt er insgeheim immer mehr seiner Brüder gegen Ulysses auf und plant, mit dieser absoluten Macht eines Tages in Elysium einzumarschieren anstatt mit dem Planeten zu brennen. Er hält sich natürlich für den Helden dieser Geschichte und Ulysses für das Monster. Von den Deponianern hält er hingegen überhaupt nichts, sie sind bestenfalls ein Ärgernis und er geht gerne über ihre Leichen. Die Sprengung an sich hält er für eine sinnvolle Sache.

Wie auch die anderen Prototypen ist Argus letztlich aber egoistisch, selbstverliebt und sucht die Schuld immer zuerst bei allen anderen. Er ist eben der geborene Anführer.

Dass Ulysses doch einen weichen Kern hat, sei er auch noch so winzig, beweist die Tatsache, dass er den Klon-Prototypen Argus unter seine Fittiche genommen hat und ihn zu seiner rechten Hand machte. Er brauchte einen Organonen, der eigenständiger denken konnte als der Rest, und der eigentlich missglückte Prototyp war dazu hervorragend in der Lage.

Seine Tochter, Goal, lebt wohlbehütet auf Elysium und ist seine größte Motivation, die Reise nach Utopia zu ermöglichen.



Ulysses und Argus während der Rebellion gegen den Organon

Ulysses unterschätzte die Rebellen bis zum Ende. Er schätzte jedoch auch zwei andere Personen falsch ein: Seine Tochter Goal und seinen Schützling Argus. Während Argus seinen Herren letztlich verriet und entgegen des ausdrücklichen Befehls den kompletten Organon ins letzte Hochboot nach Elysium lud, um seine Brüder zu retten und die Macht auf der Raumstation an sich zu reißen, war es jedoch Goals Verhalten, das Ulysses das Leben kostete. Gegen das Wissen ihres Vaters hatte sich Goal als Inspektorin gemeldet und nach Deponia geschlichen, um die Wahrheit über die Existenz der Deponianer herauszufinden. Ulysses erfuhr davon erst während der Rückreise nach Elysium. Er leitete die Sprengung des Planeten ein, als sich das Hochboot noch auf dem Weg nach oben befand, um die aufständischen Klone und sich selbst in den Tod zu schicken. Erst danach erfuhr er von Goals Anwesenheit und opferte sich, um sie und die anderen Passagiere zu retten.

Argus wurde mit der Mission betraut, die elysianischen Inspektoren bei ihrer Mission zu begleiten, auf Deponia nach Spuren von Leben zu suchen. Natürlich erkannte er das Problem dabei und vereinbarte mit Inspektor Cletus Stillschweigen. Goal jedoch konnte er nicht überzeugen; sie stürzte aber ohnehin vom Kreuzer, bevor ihr Gespräch beendet war. Dass es sich bei ihr um die Tochter seines Chefs handelte, war ihm übrigens nicht bewusst.

Als Goal wiedergefunden wurde, lag ihm viel daran, dass ihre Informationen nie den Ältestenrat erreichen würden und er plädierte für die Löschung ihres Gedächtnisses. Als Goal nicht wie geplant nach Elysium zurückkehrte, erhielt Argus von Ulysses den Befehl, den Bereich um das Rostrote Meer vorzeitig zu sprengen, damit es keinen Unterschied mehr machen würde, wenn der Rat doch noch von der Existenz der Deponianer erführe – denn mit dieser Aktion würden diese ausgelöscht. Und der Organon größtenteils gleich mit. Argus verzögerte diesen Befehl, um noch eine Chance zu haben, seine Leute zu retten, und verlängerte somit auch die Leben der Deponianer.

Diese scheinbare Heldentat wurde durch seine späteren Aktionen relativiert: Um mit seinen Leuten in Elysium einzumarschieren, benötigte er Goals Aufstiegscodes. Um an diese heranzukommen, war er bereit, Goal zu ermorden, und schubste sie in den sicheren Tod (dem sie nur dank Rufus entging). Mit den Codes in der Hand wähnte er sich als Sieger, doch sein Putsch wurde schließlich durch seinen eigenen Tod vereitelt. Als er gemeinsam mit Cletus und Rufus versuchte, das beschädigte Hochboot wieder auf Kurs zu bringen, stürzte er (scheinbar) in seinen Untergang. Seine Aktionen haben aber immerhin all seine Brüder gerettet.

Ulysses und Argus für eure Helden

Die beiden Chef-Organons sind natürlich die prädestinierten Gegenspieler für eure Helden, sofern die Abenteuer vor dem Ende von Goodbye Deponia angesiedelt sind. Eventuell können sie auch durch bizarre Glücksfälle überlebt haben und weiter Ärger machen. Wichtig ist, dass die beiden keine reinen Bösewichte sind, sondern als Menschen mit großen Zielen dargestellt werden, die bereit sind, für ihre Überzeugung über Leichen zu gehen und ihr Seelenheil aufzugeben. Sie sind im Kern absolut keine witzigen Figuren und sollten daher auch nicht zuuu sehr ins Lächerliche gezogen werden.



HERMES

Hermes ist das letzte überlebende MITGLIED DES ÄLTESTENRATS auf Deponia. Er entwickelte damals den Plan um Elysium, die Planetensprengung und den Organon. Letztlich kamen ihm jedoch Zweifel und er blieb mit den Klonen auf dem Planeten zurück, um sich einen besseren Plan auszudenken, auf den er aber bis heute nicht gekommen ist. Angeblich leitet er außerdem persönlich die mysteriöse Klonanlage bei Porta Fisco. Er ist weit über 100 Jahre alt und verträgt eigentlich weder Luft noch Nahrung auf Deponia. Hermes hält sich aber dank der Klonanlage am Leben, indem er sich alle paar Tage aufs Neue klont, was ihn aber nicht wirklich jung hält: Seine Gene sind alt, der Verfall ist nicht mehr aufzuhalten, die Abstände werden immer kürzer und Hermes sieht jetzt schon aus wie ein UNTOTER AUS EINEM HOLOFILM. Dennoch ist er ein friedlicher Mann, der niemandem etwas zuleide tun würde – außer er sieht sich zum Wohle der Menschheit dazu gezwungen. Er verbringt seine Zeit damit, in seinem Gewächshaus über seine Fehler nachzudenken, Nukleinsäure aus radioaktivem Schlamm zu synthetisieren und Passanten zu erschrecken. Sollten Sie ihm auf Ihren Reisen begegnen, erschrecken Sie nicht. Die Chancen, dass er Sie als verwertbaren Biomüll für seine Anlage einstuft, sind relativ gering. Trotz seiner FORTSCHREITENDEN DEMENZ.





Zum Ende des Krieges hin opferte sich Hermes, damit Rufus seine Mission erfüllen konnte.

Hermes und eure Helden

Hermes kann als Auftraggeber auftreten oder weiser Alter, der den Helden die großen Zusammenhänge erklärt. Wollen Sie hingegen jemanden wiederbeleben, kann er ein Hindernis oder eine Hilfe darstellen, je nach Vorgehen der Helden.

„Möchtest du vielleicht einen Pfefferminztee? Der entspannt und macht einen frischen Atem. Es gibt nichts Besseres, wenn man gerade erst wiederauferstanden ist."

Verrückte Organon-Wissenschaftler: Doktor Edlund

Die Plörre AG aus Porta Fisco beliefert weite Teile Deponias, aber auf jeden Fall praktisch ganz Aporimata mit dem namensgebenden Getränk, dessen Herstellung ein streng gehütetes Geheimnis ist. Fast genauso gut wird das Geheimnis gehütet, dass die Plörre AG nur in Porta Fisco verbleiben und so erfolgreich werden konnte, weil der Organon ihrem Produkt Drogen beimischen lässt. Dafür ist Doktor Edlund verantwortlich, der seinen akademischen Grad zwar in Textilhistorie gemacht hat, aber als Hobby mit vielen psychoaktiven Substanzen herumspielt.

Über die Jahre hinweg hat er daran gearbeitet, eine perfekte Mischung zu erstellen, die Plörre-Trinker in eine stumpfe Alles-Egal-Einstellung versetzt und zu Stammtischparolen anregt, auf die keinerlei Handlungen folgen. Dazu destilliert er bestimmte Inhaltsstoffe aus drecksikanischem Dummkraut und mischt nur manchmal als Test oder zur Unterhaltung gewisse andere Substanzen aus Parks mit hinein.

Daher können verschiedene Jahrgänge und Sonderabfüllungen der Plörre einige Nebeneffekte haben, wie:

- Unfähigkeit, blaue Gegenstände wahrzunehmen
- Unaufhaltsamer Schluckauf bis hin zum Zwerchfellstillstand
- Starker Körpergeruch, der an Zimt erinnern würde, wenn noch jemand wüsste, wie Zimt riecht

Doktor Edlund wirkt selber allerdings nicht unbedingt wie jemand, der die Gesundheit aller Plörre-Trinker in seinen Händen hält. Er ist klein, EHER UNSCHEINBAR und kämpft mit dem Haarausfall. Meist wirkt er FREUNDLICH UND VIELLEICHT ETWAS ABWESEND, bietet gerne anderen Zigaretten mit dubiosem Inhalt an und sein einziges Zugeständnis an seinen Status als Organonen-Dienst-Wissenschaftler ist die Tatsache, dass er nur ein Glas in seiner Brille trägt – als Monokel-Ersatz.

Sollte ihm jemand auf die Schliche kommen, wird er entspannt erklären, dass seine Arbeit den Deponianern einfach das Unvermeidliche etwas angenehmer gestaltet – und vermutlich den Helden etwas zu Rauchen anbieten.



PORTA RUSTICA

Porta Rustica ist die östlichste der drei größeren Städte der Three Quarters und somit das TOR ZU DEN WILDEN GRENZLANDEN. Sie ist mit ihren etwa 1200 Einwohnern auch das Zentrum einer Metropolregion, zu der Stinkel, Sauerbach, Biege und Schlotviq gehören, und die EINZIGE UNIVERSITÄTSSTADT der Region.



Porta Rustica liegt in einem Tal im Grenzlandvorgebirge und wird VON EINER GIGANTISCHEN MAUER DOMINIERT, die ähnlich einer Talsperre zwei Müllberge verbindet und so die zivilisierteren Regionen vor den Barbaren der Grenzlande schützt. Am Tor in dieser Mauer startet die berühmte Route 911 (Nine One One), die sich quer durch die wilden Gebiete bis zum Sauersee zieht. Die Stadt gilt als relativ wohlhabend und wird von einem Senat aus konservativen, reichen Bürgern regiert, von denen die meisten im Villenviertel Rickety Hills am nördlichen Berghang leben. Die meisten von ihnen sind ehemalige Großhändler und Ehrendozenten an der Universität der Stadt, viele von ihnen haben ihre Wurzeln in Germ in Übersee.

SIECHENSTADT

Auf der anderen Seite der Mauer liegt Siechenstadt. Dieses „Viertel“ entstand durch die Ansammlung von verarmten Flüchtlingen aus den Grenzlanden, die in Porta Rustica Schutz vor den Gefahren der Wildnis suchten. Mittlerweile leben die Menschen bereits in dritter oder vierter Generation in den Zelten, Containern und Versandkartons, die in abenteuerlichen Konstruktionen an die Mauern gebaut und von den Milizen der Stadtverwaltung immer wieder entfernt werden. Durch den Einfluss der Studenten entwickelt sich Siechenstadt aber langsam vom Slum zum angesagten Szeneviertel.

DER SICKERFALL UND DIE EKELGROTTEN

Durch Porta Rustica fließt auch die Ekel: Irgendwo in den Bergen entspringt dieser wichtigste Fluss der Region und stürzt sich in einem spektakulären Schlammfall in ein tiefes Loch im Boden. Die Poeten unter den Studenten der Stadt sagen: Die Ekel stürzt sich beim ersten Anblick der Menschheit in den Tod. Das stimmt aber leider nicht ganz, denn sie fließt natürlich nur ein kurzes Stück unterirdisch weiter und tritt schon vor der Stadtgrenze wieder an die Oberfläche. Der unterirdische Teil nennt sich „Ekelgrotten“ – ein romantischer Treffpunkt für Verliebte unter den jungen Studenten, der allerdings nur mit Ganzkörperschutzanzügen betreten werden kann.

Der Sickerfall selbst ist jedes Jahr Zentrum eines wenig appetitlichen Aufnahmeritus für Erstsemestler an der Universität, auf den wir hier nicht näher eingehen wollen.

DIE SCHROTTHANDELSUNI

Die Schrotthandelsuni (eigentlich Haderlump-Klüngesplit-Handels-und-Wirtschafsakademie zu Porta Rustica und Stinkel) dürfte wohl für die relativ hohe Bevölkerungsdichte der Stadt verantwortlich sein, denn aus dem gesamten Dreiviertelland reisen hoffnungsvolle junge Menschen hierher, um sich zu Schrotthändlern ausbilden zu lassen und neben traditionellen Fächern wie Mathematik, Betriebswirtschaft und Physik auch exotischere Kurse wie „Piratenabwehr mit Hilfe von bedrohten Tierarten“ oder „Logistik in Zeiten globaler Verstopfung“ zu belegen.

Die Studenten hier haben eine recht ambivalente Einstellung zur Stadt: Zum einen ermöglicht die Anwesenheit reicher, erfahrener Händler natürlich, von den Besten zu lernen. Zum anderen sind die Mieten in Porta Rustica absurd hoch, was die meisten Studenten dazu zwingt, sich ein WG-Zimmer vor den Toren von Porta Rustica, also in Siechenstadt, zu suchen. Entsprechend gibt es in der Siechenstadt diverse Szene-Cafés, Ateliers und Kleinkunstbühnen. Die Tore sind – außer in Angriffsfällen – daher auch dauerhaft geöffnet. Viele Studenten sagen dem Senat verschwörerische Verbindungen zum Organon nach.

EINKAUFSMÖGLICHKEITEN IN PORTA RUSTICA

Der Vogelmarkt:
Direkt am Ufer der Ekel, am Ostrand der Stadt erstreckt sich dieser große Basar, der zum Leidwesen der Anwohner rund um die Uhr geöffnet hat (wenn er nicht gerade wieder einmal unter Quarantäne steht). Hier kann man sich so ziemlich alles an Federvieh kaufen: Vom Minengaswarnpapagei über den Zierdodo und das Rassehuhn bis hin zum Larennandu. Die meisten der Vögel sind genetisch verändert und aus Parks oder Haldika importiert – und der Verzehr wird absolut nicht empfohlen.

Die Plörregärten:
Studenten und reiche alte Säcke verbindet die Freude an einer guten Plörre. In Porta Rustica schmeckt die Plörre zwar wie überall sonst auf dem Planeten auch, man hat aber eine größere Auswahl, wo man sie zu sich nimmt: Dank der zahlreichen Plörregärten (also Kneipen, deren Betreiber sich kein anständiges Gebäude leisten konnten) ist der Plörrekonsum an jeder Ecke bei vollem Genuss des malerischen Panoramas von Porta Rustica möglich.

Yorkos Fung-o-Rama:
Der greise Yorko ist die Hauptanlaufstelle für die Studenten der Stadt, die auf der Suche nach dem besonderen Kick sind. Eigentlich ist Yorko Pilzsammler, was auf Deponia nichts Besonderes ist. Er vermag es aber auch, aus diversen Pilzextrakten hervorragende Drogen und tödliche Gifte herzustellen. Somit ist er natürlich nicht nur für Studenten interessant, sondern auch für Kopfgeldjäger, die mit harten Bandagen kämpfen. Peinlich wird es nur, wenn der kurzsichtige Yorko mal wieder Rauschmittel und Todesgifte verwechselt.

Richelleufs Eau de Toilette
Auf Deponia muss man mit dem arbeiten, was man hat. Als Riechlev beschloss, eine Parfumerie zu eröffnen, hielt er es für eine gute Idee, seinen Namen so exotisch auszusprechen, wie sein Ladenschild suggeriert. Sein Angebot ist nicht minder exotisch: Die Gerüche, die er konserviert hat, reichen von „Yeti-Achselschweiß“ über „In der Wüste verwesender Wal“, „Über sechs Jahre kontinuierlich getragener Turnschuh“, „Katzenfutter“ und „Darmspiegelung nach Kohlsuppe“ bis hin zu „Wahlen in Rußland“. Man könnte meinen, dass sich seine Umsätze angesichts des andauernden Gestanks auf dem Planeten eher in Grenzen halten müssten, doch die experimentierfreudigen Deponianer lernen immer wieder gerne etwas Neues kennen.

Porta Rustica für eure Helden

Natürlich wird der Senat von Porta Rustica vom Organon beeinflusst. Die Reichen der Stadt zahlen enorme Abgaben an den Finsteren Fiskus, die sie sich über ein sehr komplexes System aus Studiengebühren wieder zurückholen. Im Gegenzug wird die Stadt kaum behelligt und der Organon fängt auch viele der Barbarenangriffe ab. Die Helden können diesem Sachverhalt auf die Spur kommen – oder ihr Wissen über Schrotthandel selbst an der Uni vertiefen, so sie denn die Aufnahmeprüfungen bestehen.



Porta Rustica nach dem Krieg

Eigentlich ändert sich in der Stadt nicht besonders viel, bis auf ein kleines Detail: Der Organon ist nicht mehr in der Lage, die „Grenze" gegen Barbarenangriffe zu sichern, die sich daher in Zukunft häufen. Hier sind wahre Helden gefragt.

WICHTIGE PERSONEN IN PORTA RUSTICA

INGO FESTEL – DEKAN VON PORTA RUSTICA

Ingo Festel ist Dozent an der Haderlump-Klüngesplit-Handels-und-Wirtschafsakademie zu Porta Rustica und Stinkel, kurz der Schrotthandelsuni von Porta Rustica. Als Dekan hat er einige schlecht umschriebene Aufgaben zu erledigen, vor allem aber, den Unterrichtsplan und die Verwaltung der Universität an die Vorgaben des Organon anzupassen.

Der etwas untersetzte Ingo mit dem überraschend jungen (weil runden und bartlosen) Gesicht ist allerdings ein echter Gelehrter, sammelt echte Schriftausgaben echter Bücher und würde sich gerne als Freigeist sehen. Leider ist er auch SEHR PRAGMATISCH und sieht ein, dass die Stadt ohne Organon vermutlich hilflos den Barbaren jenseits der Grenzen ausgeliefert wäre. So hält er sich weiter an seine Vorgaben, prüft Anträge und Abschlussklausuren und wünscht sich, sein Leben wäre anders.

Alle paar Wochen schleicht er deswegen in Verkleidung in die Studentenviertel, besäuft sich und behauptet, er wäre gerade mal 21. Meist beschließt er diese REALITÄTSFLUCHT mit einem verkaterten Besuch der Erstsemestervorlesungen. Natürlich fällt kaum jemand auf seine Scharade herein, zu seinem Glück halten die Studenten und Dozenten dies aber für eine perfide Überwachungsmethode und machen sich nicht über ihn lustig.

DUNST

Dunst ist mit ca. 800 Einwohnern die drittgrößte Stadt der Three Quarters und ihre BEDEUTENDSTE HAFENSTADT. Sie ist GANZTAGS IN NEBEL GEHÜLLT und wird daher meist von Piratenangriffen verschont. Wer eine Passage weg von Aporimata sucht, ist hier vermutlich richtig. Wer den Kontinent hingegen besuchen will, sollte sich vielleicht einen anderen Zielhafen suchen. Dunst wurde einst von Schiffbrüchigen der ehemals regelmäßig an der Steilküste zerschellenden Ozeanriesen gegründet. Mittlerweile bilden die Schiffswracks hier eine eigene Steilküste und die Dunster bewohnen die Kabinen der zerstörten Schiffsrümpfe. Sie haben die Wracks mit Takellagen an den lecken Stellen zu einer eigenen, VERTIKALEN STADT verbunden. Die Dunster sind fast ausschließlich Seefahrer, die heute davon leben, Menschen aus Aporimata wegzubrigen, Strandgut zu plündern oder Schiffbrüchigen (meist Flüchtlingen aus den Randgebieten der Müllgolei) zu einem neuen Start ins Leben zu verhelfen.

REGIERUNG VON DUNST

Bürgermeister Mc Tavish, ein alter Seebär, wohnt an Deck einer Segelyacht, die auf halber Strecke waagerecht aus der Klippe ragt. Hier steht er den ganzen Tag in Ölmantel und Südwester und starrt hinaus auf die See. Den Grund dafür ist er nicht bereit zu verraten. Mc Tavish herrscht als freundlicher Tyrann im Alleingang über die Stadt, was im Grunde bedeutet, dass er seine Bürger machen lässt, was sie wollen, solange die Kneipenschlägereien im Rahmen bleiben. Sein ultimatives Machtinstrument ist ein großer Poller, der direkt über seinem Schiffsdeck aus der Steilwand ragt. An ihm laufen alle Seile zusammen, die Dunst zusammenhalten, und wenn es in der Stadt zu bunt zugeht, droht Mc Tavish schon einmal damit, die Seile zu kappen.

LÄDEN UND KNEIPEN IN DUNST

Alle Kneipen der Stadt sind naturgemäß Seemannskneipen. Die Urigste und daher empfehlenswerteste davon ist sicherlich **„Der Alte Leuchtturm"**. Einen Leuchtturm gab es in Dunst ironischerweise nie und diese Kneipe befindet sich am düstersten Ende der Stadt, ganz unten an der Steilküste, so dass das Meer bei Flut angenehm die Beine der Gäste umspült. Hier ist der raue Seebärencharme von Dunst noch am deutlichsten spürbar. Wirt und Besitzer Captain Esposito hat daher auch ein Warnschild aufgestellt, das besagt: „Du musst mindestens SO hart sein, um hier trinken zu dürfen" Gleichzeitig versucht der alternde Wirt, seine junge Tochter Rosalita mit einem der Gäste zu verkuppeln – allerdings schon seit 40 Jahren, und er ist kurz davor es aufzugeben.

Die meisten Läden in Dunst verkaufen natürlich Treibgut. Am Strand gefundene Nahrungsmittel, Rohstoffe und sonstiger Krempel landet letztlich immer in einem der drei Shops der Stadt und kann so einigermaßen fair unter den Bewohnern verteilt werden. Touristen können hier – zu weit weniger fairen Preisen – im Grunde alles finden, was das Scherbenmeer zu bieten hat: Von einer intakten Flaschenpost über Gummistiefel und ausgestopfte Tiefseefische bis hin zu ganzen Galionsfiguren und alten „Überraschungs-Containern" mit kryptischen Warnhinweisen, die sich in Dunst noch niemand zu öffnen getraut hat.

WICHTIGE PERSONEN IN DUNST

CAPTAIN MC TAVISH

Captain Mc Tavish ist eine beeindruckende Gestalt – 1,90 Meter groß und mit einer charismatischen gebrochenen Nase gesegnet, wirkt er IMMENS SCHNEIDIG, wie er im Ölmantel von einem in der Steilwand steckenden Boot aus über die Stadt Dunst wacht. Wer ihn erreichen will, muss in einem improvisierten Aufzug die Klippe aus gestrandeten Schiffen bewältigen oder sich auf eine anstrengende Kletterpartie gefasst machen.

Mc Tavish starrt ewig in den Nebel, der Dunst umgibt, und schenkt anderen Menschen selten Beachtung, es sei denn sie stören ihn – dann droht er damit, Dunst untergehen zu lassen.

Tatsächlich hütet Mc Tavish ein großes Geheimnis und geht sogar soweit, einen Pappaufsteller von sich selbst auf dem Boot zu platzieren, wenn er kurz mal muss, damit niemand auf die Idee kommt, sein Heim genauer zu überprüfen. Sein scheinbar kleines Boot ist nämlich nur die Spitze eines riesigen Schiffes, das in den Wracks von Dunst verborgen liegt. Mc Tavish wartet nur darauf, dass sich eine vernünftige Crew einfindet und dass sich der Nebel legt, um dann durch das Zerschneiden der Halteseile Dunst von seinem geliebten schweren Kreuzer Stottken herabstürzen zu lassen und wieder in See zu stechen. Was genau eine vernünftige Crew ausmachen würde, ist ihm dabei selber nicht so ganz klar, und vielleicht kann ihn ja eines Tages eine findige Gruppe davon überzeugen, sie wäre dafür wie geschaffen. Dann müsste sich nur noch der Nebel verziehen und auf Kosten einer Siedlung könnte ein erstaunliches Abenteuer beginnen.

LEICHENSEE

Die Stadt Leichensee gehört zu den einladenderen Orten des Dreiviertellands und ist trotz ihrer gut 700 Einwohner eine noch relativ JUNGE SIEDLUNG. Sie liegt am gleichnamigen Leichensee am Fuße des Schwarz-Weiß-Gebirges und wurde vor einigen Jahren von einer Gruppe von transvoltanischen Organhändlern der Familie Bleichenstein gegründet, die aus ihrer Heimat vor Mutanten hierher geflohen waren. Ein gewaltiger Müllrutsch, der nie eindeutig mit der Ankunft der Transvoltanier in Verbindung gebracht werden konnte, hatte zur selben Zeit mehrere kleine Bergdörfer ausgelöscht und jede Menge Leichen und Trümmerteile in den Leichensee gespült. Die Zuwanderer reinigten den See und erbauten mit den Trümmern und den Einnahmen aus den gewonnenen Organen die schöne Stadt Leichensee.



Heute wird Leichensee nach wie vor vom Oberhaupt dieser transvoltanischen Familie regiert: Krollock von Bleichenstein, der auf dem neu gebauten Schloss Bleichenstein über der Stadt residiert. Es ist eine allgemein bekannte Tatsache, dass den Bleichensteins Leichensee gehört und ihr Reichtum vom organisierten Organhandel stammt. Es leben aber längst nicht mehr nur Transvoltanier in der Stadt: Das FLORIERENDE ORGAN-GESCHÄFT hat viele Gelegenheitsarbeiter und Subunternehmer angelockt, von denen zwar nicht alle lange in Leichensee bleiben, deren Anwesenheit die Einwohnerzahl aber in die Höhe schnellen lässt.

Die ursprünglichen „Rohstoffe“ des Leichensees dürften zwar schon seit einigen Jahrzehnten erschöpft sein, dennoch schafft es die Famlile Bleichenstein nach wie vor irgendwie, das Geschäft aufrecht zu erhalten.

Für Touristen hat Leichensee einiges zu bieten: Es dürfte die einzige Stadt in Aporimata sein, die IM KLASSISCH TRANSVOLTANISCHEN STIL erbaut ist. Jedes Gebäude hat gefühlt mehr Wasserspeier als Dachziegel und ist entweder grau oder schwarz gestrichen. Das Stadttor in Form von zwei steinernen gepfählten Menschen ist ein filigranes, fast lebensechtes Kunstwerk und das Kopfsteinpflaster verdient seinen Namen tatsächlich. Schloss Bleichenstein soll den Weltrekord für die meisten Erker und Geheimgänge halten und besitzt ausschließlich Schießscharten in Totenschädelform als Fenster, die zu besonderen Anlässen Blut weinen sollen. Krollock von Bleichenstein ist sehr gastfreundlich und gewährt Touristen UMSONST OBDACH in seinem Schloss.

LÄDEN UND RESTAURANTS IN LEICHENSEE:

In den Leichenseer Etablissements wird eine abgewandelte Form der transvoltanischen Küche geboten, die meist aus Eintöpfen und Würsten besteht, deren hoher Knorpelgrad selbst für Deponia ungewöhnlich ist. Wir sehen daher von einer Empfehlung ab. Naturgemäß ergibt sich in Leichensee die seltene Möglichkeit, menschliche Organe zu erstehen. Sollten diese dringend benötigt werden, besteht sogar in mehreren ambulanten Kleinkliniken die Möglichkeit, sie direkt einsetzen zu lassen, wobei man immer genau darauf achten sollte, dass man hinterher nicht weniger wiegt als vorher.

In anderen Shops gibt es vorwiegend Second-Hand-Kleidung, Zahngold, Brillen oder Echthaar-Perücken zu erstehen.

Auch Herbergen gibt es in Leichensee einige. In fast allen werden seltsamerweise nur Einzelzimmer für genau eine Nacht angeboten. Ohne Frühstück.

WICHTIGE PERSONEN IN LEICHENSEE:

KROLLOCK VON BLEICHENSTEIN

Krollock von Bleichenstein gibt sich alle Mühe, die Vorstellungen von Touristen zu erfüllen, die einen ECHTEN TRANSVOLTANIER erwarten. Privat trägt er lieber Rollkragenpullis und Tweed-Jackets mit Lederflicken an den Ellenbogen, aber bei allen öffentlichen Anlässen putzt er sich in Frack, Operncape und blutrotem Halstuch heraus. Auch pflegt er einen übertriebenen Akzent, dessen Beherrschung für alle seine Angehörigen und Bediensteten ebenfalls Pflicht ist.

Vor allem aber ist Krollock GESCHÄFTSMANN. Und Chirurg. In Ordnung, er ist vor allem zwei Dinge: Geschäftsmann und Chirurg. Und Edelplörretrinker. Verdammt.

Krollock leitet also als gelernter Chirurg ein Unternehmen, das sehr erfolgreich Organe beschafft und an Reiche weiterverkauft und kann sich somit über einen immer gut gefüllten Plörrekeller freuen.

Allerdings kommt es auch immer wieder zu Engpässen. Der Leichensee, aus dem ursprünglich alle Organe der Kliniken unter Krollocks Kontrolle stammten, ist leergefischt und die Hotels liefern nicht zu jeder Saison gleich viele Ersatzorgane von ahnungslosen Gästen an. Daher ist der Transvoltanier immer bereit, zu vernünftigen Preisen Körperteile und ganze Personen anzukaufen, um anspruchsvolle Kunden nicht zu vergrätzen.

Geheimnisse von Leichensee

Hinter dem beschaulichen Leichensee verbirgt sich eine nur sehr schlecht getarnte Verbrecherorganisation in Familienbesitz. So mancher Durchreisende oder Tagelöhner endet als eines der Produkte, die die Stadt reich gemacht haben. Die Helden können hier in eine typische Tanz der Vampire-Situation geraten, die wahren Hintergründe aufdecken oder selbst auf dem OP-Tisch landen. Vielleicht brauchen sie ja auch dringend ein Ersatzorgan?

Das große Geheimnis der Stadt aber ist, dass sich Krollock ohne das Wissen seiner Familie Mc Thulu verschrieben hat und für diesen Organe abführt – eine Tatsache, die der Rest der Familie, alles anständige Leichenfledderer, nicht dulden wird.

Krollock opfert dem Dämon in guten Monaten die ein oder andere Leiche, um die weltweite Restaurantkette zu betreiben. Wenn es wiederum bei Krollock schlecht läuft, kann er sich auf dezente Lieferungen von Innereien verlassen, die ansonsten ohnehin nur in den scharfen Würstchenburgern landen würden, die kaum jemand mehr als einmal probiert.

Eigentlich ist Krollock dabei aber recht ausgeglichen und nett geblieben, wenn man mal über seine düstere öffentliche Persönlichkeit, seine Dämonenanbetung und die Leichenfledderei hinwegsieht. Gerade da er viel vor seiner Familie geheim halten muss – alles ganz normale Leichendiebe, die mit Dämonen und Fast Food nichts am Hut haben wollen – ist er für eine gute Konversation dankbar und lädt gerne Gäste zum Abendessen ein. Besucher sollten allerdings auch hier hinterher überprüfen, ob sie noch die volle Anzahl an Nieren haben.

DAS KAFF KUVAQ

Im Südwest-Quadranten liegt das eigentlich UNBEDEUTENDE NEST Kuvaq, das wir hier nur wegen seiner Beispielhaftigkeit aufführen. Kuvaq wurde kurz nach dem Aufbruch nach Elysium von einem Mann namens Landgull gegründet, der mittels seiner sagenumwobenen Wünschelrute eine (RELATIV) KLARE WASSERADER am Rande der Schrottwüste entdeckt hatte.

Er gründete hier ein Dorf, das er nach seiner Mutter benannte, und schnell wurde Kuvaq zu einer der reichsten Siedlungen im Quadranten. Kuvaq ist als relativ südliche Siedlung von einem milden Klima gesegnet. Hier hat es nicht nur fast NOCH NIE GEREGNET, sondern auch noch nie geschneit, und die STÄNDIGE QUALMGLOCKE, die sich aus der Müllverbrennungsanlage erhebt, sorgt für einen zusätzlichen, angenehmkuschligen Treibhauseffekt. Diese Verbrennungsanlage wurde ebenfalls von Landgull erdacht, der sich als Relikt der alten Zeiten mit solcherlei Technik bestens auskannte. Sie ist die Quelle der Energie für das Dorf und schafft Arbeit für jene, die nicht in den umfangreichen Schrottminen unter der Stadt schuften.



Landgull etablierte außerdem die Verwaltung des Örtchens und schuf den Bürgermeisterposten und die Notfallstation (siehe Politik und Wirtschaft Deponias für mehr Details) – somit ist Kuvaq eine der aufgeräumtesten und bestorganisiertesten Siedlungen des Planeten. Ein Modell, das Schule gemacht hat, auch wenn der aktuelle Bürgermeister Lotek die Geschäfte eher ruhig angehen lässt. Heute hat Kuvaq etwas über Hundert Einwohner.

LÄDEN UND KNEIPEN IN KUVAQ

Einkaufs- oder Ausgehtipps für Kuvaq auszusprechen ist angenehm einfach, denn es existiert genau ein Laden und eine Kneipe. In Tonis Gebrauchtwarenladen bietet die charmante Besitzerin vor allem Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs an: Anker, Angelhaken und Bleigewichte. Aber auch Kakteen für die eigene Zucht, Zubehörteile für Bastler oder selbstgebaute Küchengeräte. In Lonzos Bar gibt es hingegen neben der üblichen Plörre noch eine geheime Spezialität: Lonzo ist im Besitz einer antiken Espressomaschine, die – je nachdem, was man oben reinpackt – extrem interessante Geschmackskreationen in Form von kleinen Tassen voller dampfender Brühe zu erschaffen in der Lage ist.

PERSONEN VON KUVAQ:

BÜRGERMEISTER LOTEK VON KUVAQ



Nach dem Weggang von Seagull aus Kuvaq musste ein neuer Bürgermeister gewählt werden und es wurden Streichhölzer gezogen. Niemand wollte diesen Posten, der mit Arbeit und Verantwortung verbunden war, doch schließlich fiel die Wahl auf Lotek, der sein Amt einigermaßen ernst nimmt und sogar IN SEINEM BÜRO SCHLÄFT. Allerdings meistens auch tagsüber in einem geheimen Bett in der Schreibtischschublade. Das dürfte auch der Grund sein, warum sich die politischen Geschäfte in Kuvaq eher schleppend entwickeln. Für Lotek gelten immer noch die gleichen Regeln wie für Seagull: Ämter öffnen, wann es ihm gerade in den Kram passt, und jeder hat den Bürgermeister bei Bedarf zu bewirten oder ihm Obdach zu gewähren, wenn ihm seine Frau mal wieder auf den Keks geht. Dafür zahlen die Dörfler immerhin keine Steuern (jedenfalls nicht an die Kommune) – einfach weil das bei einer Tauschwirtschaft zu umständlich wäre.



Lotek während und nach der Rebellion

Kuvaq bleibt von den Auswirkungen des Krieges verschont, aber einige Zeit nach dem Abzug des Organon löst der ehrgeizige Wenzel Lotek als Bürgermeister ab und entwickelt sich schnell zu einem kleinen Despoten.



Kuvaq nach dem Krieg gegen den Organon

Das Dörfchen ist inzwischen zu einiger Berühmtheit gelangt, weil es gleich zwei Helden des Widerstands hervorgebracht hat: General Seagull (Landgull, der sich später umbenannte) und Rufus.

Nach dem Einzug von Rufus auf Elysium und dem Sieg über den Organon durch Seagull wurde Kuvaq zur Pilgerstätte für Anhänger der beiden „Kriegshelden“. Aus kaum nachvollziehbaren Gründen wurden diese anfangs unter lauten Flüchen wieder aus dem Dorf gejagt, doch mit der Zeit nahm die Flut an „Fans“ einfach überhand und man duldete die „Spinner“.

Schließlich bat ein ortsfremder Geschäftsmann mit dem Namen F.L. Propst um die Rechte an der „Marke“ Rufus und die Erlaubnis, innerhalb der Kaffgrenzen ein Rufus-Museum zu errichten. Er wurde ausgelacht und letzteres wurde ihm verweigert, weswegen das Museum heute knapp außerhalb Kuvaqs liegt.

Dort sind heute unter anderem zu bewundern: Rufus' rechte Socke (hinter Glas – aus Sicherheitsgründen), Rufus' Skorpionfarm, eine seiner ersten Erfindungen (der Unterwassergrill) und die Reste seines nuklearbetriebenen Satelliten. Außerdem wird hier das abgetrennte Bein Seagulls fast wie eine Heiligenreliquie verehrt, während seine legendäre Wünschelrute leider nie der Ausstellung hinzugefügt werden konnte. Daneben sind die Wände voll von Portraits, Aktzeichnungen, Liebesbekundungen und Zeitungsartikeln zu den beiden. Das Rufus-und-Seagull-Museum ist ein MUST SEE für Deponiabesucher. Der Eintritt beträgt nur 2 Zlotti, Gutscheine für einen zweiten Gratis-Eintritt liegen an allen teilnehmenden Poststellen aus.

Das Museum stößt übrigens bei den Kuvaqern nach wie vor nicht auf Gegenliebe.

Auch wenn die öffentlichen Proteste inzwischen verstummt sind, hat es dem Dorf nicht gut getan: Propst hat für das Museumspersonal nur ortsfremde Kräfte und Roboter eingestellt und es auch mit einem eigenen Souvenirshop, zwei eigenen Restaurants, einer Kindertagesstätte und einem eigenen Parkplatz ausgestattet. Wirtschaftlich bringt die Entwicklung den Kuvaqern also schon einmal nichts. Dafür brettern die Versorgungslaster für das Restaurant und jede Menge Monsterbusse mit Touristen durch den Ort und lösen ständig Mülllawinen aus. Lonzos Kneipe musste schließen, weil die Laufkundschaft aus den Nachbarkäffern jetzt lieber ins Restaurant des Museums geht.

Einige Zeit nach dem Krieg trat der Ehrenbürger Wenzel an, Lotek als Bürgermeister abzulösen. Ein Novum: Bisher hatten sich alle eher um diesen Posten gedrückt. Wenzel hatte nach Rufus' Weggang dessen Krempel geerbt und zwischenzeitlich sogar eine Wasserader unter seinem Haus gefunden, die aus unbekannten Gründen wieder versiegte. Dennoch war Wenzels Ehrgeiz geweckt. Er wollte Land-/Seagull in jeder Hinsicht nacheifern. Kuvaq wird nun also von einem kleinen Mann mit großen Zielen beherrscht. Aber auch dieser kann den durch das Museum beschleunigten Niedergang nicht aufhalten.

Kuvaq für die Helden:
Dieser historische Ort ist natürlich auch nach dem Krieg eine Reise wert und beherbergt noch immer viele aus den Spielen bekannte Gesichter. Die Helden können hier auf Wenzel treffen, der Zweifel an der offiziellen Version der Geschehnisse hegt (wie fast jeder andere in Kuvaq auch) und inzwischen der reichste Mann des Orts sowie Bürgermeister ist. Er könnte die Helden bitten, die Wahrheit herauszufinden, und sie reich vergüten. Auf der anderen Seite könnte Propst vom Museum an sie herantreten und sie bitten, Seagulls Wünschelrute aufzutreiben („Die gehört in ein Museum!"). Die Spur führt über Umwege natürlich zu Wenzel, der sie aber anderweitig verspielt haben kann.



DAS KAFF BUUSA-WESTVOQ

Buusa-Westvoq ist der Nachbarort von Kuvaq und ähnlich aufgebaut und organisiert, allerdings etwas größer. Bürgemeister Olivard von Buusa-Westvoq ist der Enkel der eigentlichen Ortsgründerin und entschlossen, das Dorf zum Wohlstand zu führen. Da Buusa-Westvoq allerdings weder auf einer Wasserader liegt, noch in der Nähe zu den Kreuzertrassen, ist es AUF FAHRENDE HÄNDLER ANGEWIESEN, die von Norden in Richtung Drecksiko ziehen. Es verwundert also nicht, dass sich zwischen Buusa-Westvoq und Kuvaq aus Missgunst und Neid eine Konkurrenz entwickelt hat, die sich teils in offenen Feindseligkeiten ausdrückt. So macht sich die Buusa-Westvoqer Dorfjugend immer wieder einen Spaß daraus, ins Wasserreservoir von Kuvaq zu pinkeln. Es mag sogar sein, dass einzelne Bürger insgeheim Reisende anheuern, um sie zu einer größeren Sabotage zu überreden.

Die IMPROVISIERTE SCHROTTBALLARENA nahe Buusa-Westvoq wird auch von den Bürgern aus Kuvaq frequentiert. Bei jedem Training versammeln sich die Kuvaqer um die Arena, um ihre Nachbarn zu beschimpfen, was einem Derby wohl am nächsten kommt, solange Kuvaq keine eigene Mannschaft hat.



Buusa-Westvoq nach dem Krieg gegen den Organon

Nach dem Abzug des Organon begannen hier die Arbeiten an einem eigenen Museum zu Ehren des Kriegshelden Rufus. Tatsächlich waren überraschenderweise viele Kuvaqer bereit, zu behaupten bzw. anzuerkennen, Rufus käme in Wahrheit aus Buusa-Westvoq, weshalb über die wahre Herkunft des Helden heute allgemeine Verwirrung herrscht. Offenbar liegt hier ein weiteres Mysterium in einer geheimnisumwitterten Geschichte vor. Das Rufus-Musum in B-W ist deutlich kleiner als das in Kuvaq und beherbergt nur Exponate wie „Rufus' wirklich echte Zahnbürste" oder „Die Plasmakanone, mit der Rufus den Ober-Organonen erschossen hat". Zur Eröffnung soll allerdings sogar Rufus selbst anwesend gewesen sein, wobei manche Augenzeugen von einem etwas verzweifelt wirkenden Mann in der Hose einer Organon-Uniform sprechen und diese Behauptung daher allgemein angezweifelt wird. Das Rufus-Museum von B-W kostet übrigens nur 1 Zlotti Eintritt und bietet neben der Museumstour auch noch eine Riesenrutsche. Allerdings musste es in Ruwus-Museum umbenannt werden, um einer Klage durch Propst zu entgehen.

Laut der Buusa-Westvoq-Version der Geschehnisse wurde Rufus von einem durchreisenden Adelspaar aus Parks zufällig im Dorf geboren. Die beiden waren auf der Flucht vor dem Organon und machten hier Halt. Bei der Weiterreise wurden sie jedoch von den Beamten erschossen. Die Bürger des Dorfes retteten den kleinen Rufus unter Einsatz ihres Lebens, zogen ihn auf und bereiteten ihn auf den ihm bestimmten Kampf gegen den Organon vor.

DAS KAFF BOSTVOQ-ERTEL

Der Bostvoq ist ein AKTIVER VULKAN im Schwarz-Weiß-Gebirge. Direkt an den Hängen seines Kraters – gemeint ist an den inneren Hängen - liegt das malerische Kaff Bostvoq-Ertel, eines der größeren Käffer des Dreiviertellandes. Die fruchtbare Vulkanerde ermöglicht den Menschen hier ein angenehmes Leben mit ausgewogener Ernährung und Wohlstand durch den Handel mit den anderen Dörfern der Region. Hier lebt man IN EINKLANG MIT DEN KAKERLAKENMENSCHEN (oder je nach Sichtweise einfach Kakerlaken) aus den Bergen und manchmal auch in Ehe mit ihnen. Die Insektenwesen sind gern gesehen, da sie höfliche und zurückhaltende Kunden sind, und es wurden sogar extra spezielle Dienstleister für sie etabliert. Nirgendwo anders kann eine junge Person als Kakerlakenfrisör eine Karriere starten.

Geschützt durch die Wände des Vulkans besteht Bostvoq-Ertel fast ausschließlich aus Gewächshäusern. Bewässert werden sie durch ein komplexes und teures Aquädukt-System, das Wasser aus dem Schwarz-Weiß-Gebirge in den Vulkan leitet. In diesen Gewächshäusern gedeihen die herrlichsten Pflanzen des Dreiviertellands und die Reichsten unter den Deponianern können hier einen frischen Obstsalat bei einer Massage in einem der Vulkanthermalbäder genießen.

LÄDEN:

Der Ort beherbergt eine Filiale der Kette „Gilligans Gadget-Garten“ (siehe Schwimmender Schwarzmarkt) sowie diverse kleine Shops, die sich auf Obst (frisch und in Konserven), Marmeladen oder Kakerlakenbedarf spezialisiert haben. In Bostvoq-Ertel werden Sie garantiert freundlich und zuvorkommend behandelt und viel weniger übers Ohr gehauen als in den anderen Käffern der Region. Wenn Sie denn flüssig sind.



Bostvoq-Ertel während der Rebellion gegen den Organon

Durch einen bedauerlichen Unfall mit einem der Gadgets aus Gilligans Gadget-Garten wurde Bostvoq-Ertel leider komplett zerstört, als der Bostvoq unvorhergesehenerweise nach der Explosion eines atombetriebenen Agrar-Bots aus dem Sortiment des Shops zum Ausbruch veranlasst wurde. An der Stelle, wo sich früher der Ort befand, ragen nur noch einige traurige Ruinen empor. Der Vulkan spuckt seitdem unablässig Giftgase aus. Allerdings sind Deponianer ja bekanntlich in der Lage, sich überall häuslich einzurichten. Zwar ist die Luft nicht mehr atembar, doch der Boden ist immer noch fruchtbar und so baut bereits eine neue Generation von Bostvoq-Ertelanern an neuen, luftdichten Gewächshäusern, während sie Schutzanzüge trägt. Außerdem haben sich auch ganz andere Siedler an den Hängen des Vulkans niedergelassen: Hässliche glatzköpfige Männer in schwarzen Roben treffen sich zwei Mal die Woche hier, malen rote Heptagramme in den Boden, singen basslastige Choräle und feiern Partys, zu denen auch gern kleine Kinder geladen werden. Sie werden sicher zu den ersten Kunden der neuen Gartenbetriebe von Bostvoq.

DAS KAFF BIEGE

Biege ist mit 300 Einwohnern eine etwas größere Siedlung direkt am Fluss Ekel und verfügt über eine BEMERKENSWERTE ARCHITEKTUR: Die Bieger haben ihre Behausungen in den Uferschlamm der Ekel gestochen und anschließend mit Blechen, Holz und Ziegeln abgedeckt. Die Wege werden von Planken gebildet, die einst lose auf den Schlamm gelegt, mittlerweile aber tief hineingetreten wurden. So entstanden schmale Gassen, die an manchen Stellen mehrere Meter tief sein können. Praktischerweise ist der von Müllbrocken durchsetzte Schlamm so dickflüssig, dass er nur sehr langsam wieder zurück in die Gänge fließt. Meist reicht es aus, ihn einfach gelegentlich wieder in Position zu drücken, an anderen Stellen wird er mit grobmaschigen Netzen gehalten. Die so entstehende Optik ist für eine von Menschen bewohnte Siedlung auch auf Deponia einzigartig.

Die Bieger nutzen clever die sie umgebenden Ressourcen: In Biege gibt es eine große Ziegelei und mehrere Töpfereien. Aus diesen stammen die berühmten, unförmigen Aschenbecher, die in keinem Wohnzimmer der Region fehlen dürfen. Die Waren werden im eigenen Flusshafen verschifft. Außerdem richtet Biege die jährlichen Meisterschaften im Schlammrutschen aus.

DAS EITERSTAUWERK

Nahe Biege liegt auch das für die Region extrem wichtige Eiterstauwerk: In mehreren Stufen wälzt sich hier die Eiter als Nebenarm in die Ekel. Diese Energie wird dank eines komplexen Stauwerks abgezapft und versorgt vor allem Porta Rustica mit Strom. Das Werk ist fest in der Hand des dortigen Stadtrats und wird von eigens dafür aus Biege angeheuerten Milizen bewacht, die dafür ab und an ein paar Kilowattstunden für den Eigengebrauch abführen dürfen.

DAS MODERMOOR

Im Delta zwischen Ekel und Eiter befindet sich das Modermoor, in dem viele Bieger als Torfstecher arbeiten. Immerhin muss man ja irgendwie den unterirdischen Torfbrand am Laufen halten, ohne den das Leben im Uferschlamm doch recht ungemütlich wäre. Allzu tief trauen sich aber nur die verwegensten Torfstecher in das Gebiet, was zum einen an der nahen Organontrasse liegt, zum anderen an den Gerüchten über dämonische Gestalten und Schlammgolems, die dort Nachts ihr Unwesen treiben.

Geheimnisse des Modermoors

Das Modermoor erstreckt sich fast bis nach Leichensee, so dass oft das Wirken der „Ausländer" dort für die seltsamen Erscheinungen im Moor verantwortlich gemacht wird. Das trifft jedoch nicht zu. Während dämonische Wesenheiten in diesem Fall der durch Sumpfgase vernebelten Phantasie der Anwohner entspringen, sind die Schlammgolems tatsächlich real: Es handelt sich um uralte Torfstecher-Roboter, die vor lauter Schlammschichten nicht mehr zu erkennen sind und die den Menschen hier die Arbeit enorm erleichtern könnten.

SCHLONZE

Der Nachbarort von Disgustow ist Schlonze. Diese kleine Siedlung besteht wiederum nur aus Hütten von Minenarbeitern. In den Schlonzer Schächten wird der Rohstoff für die „Wurst" aus Disgustow abgebaut, die sogenannte Schlonze, von der niemand so recht weiß, was sie eigentlich ist.
Genau wie die Arbeiter in Disgustow verbringen die Minenarbeiter aus Schlonze ihre spärliche Freizeit gern in den Hafenkneipen von Dunst. Aus diesem Grund wurde eigens eine sehr langsame Seilbahn installiert, die in Schlonze beginnt und in Kobel endet. Ihre Benutzung ist nur Mitarbeitern der Betriebe in Schlonze und Disgustow erlaubt und entsprechend locker sind die Sicherheitsbestimmungen.

NOCH KLEINERE SIEDLUNGEN IN DEN THREE QUARTERS

Die folgenden Ansiedlungen haben meist nicht mehr als 100 Einwohner und sind nur wegen einiger Besonderheiten für die Region relevant.

SIEDLUNGEN IM SCHWARZ-WEISS-GEBIRGE: DISGUSTOW

Disgustow besteht nur aus einer einzelnen Fabrik und den ärmlichen Hütten der Arbeiter, die sich darum herum in ein Tal schmiegen. Berühmt geworden ist Disgustow für seine „Wurst"fabrik, in der die „Disgustower Grobe" und die „Disgustower ganz Grobe (vorne kauen)" (ja, der Warnhinweis gehört aus rechtlichen Gründen mit zum Namen des Produkts) hergestellt werden. Die Disgustower Wurstwerke sind einer der größeren Arbeitgeber der Region und sind auch dafür zuständig, ihre Angestellten mit Trinkwasser zu versorgen. Da diese auch die Mahlzeiten in Form der selbst hergestellten Produkte gestellt bekommen, ist die Fluktuation recht hoch.

KOBEL

Kobel könnte als Vorort von Dunst gelten. Hier endet die Seilbahn aus Schlonze, was Kobel zu einem wichtigen Verkehrsknotenpunkt macht. Das Dorf ist außerdem der Herkunftsort luxuriöser Pelzmode, des Kobler Ziebelzobels. Das pelzige Material, das teils sehr bizarre Farben aufweist, ist allerdings vermutlich auf keinem Tier gewachsen. Im besten Fall handelt es um ein Pilzprodukt, das in den Höhlen unter Kobel (den Kobeler Ziebelzobelhöhlen) abgebaut wird.

HOHENWETZ

Auf der Landzunge nahe Porta Fisco liegt Hohenwetz. Das Dorf ist senkrecht an eine Müllbergsteilwand gebaut und wird hauptsächlich von Handwerkern und Künstlern bewohnt, die ihre Waren über Dunst in die weite Welt hinaus exportieren. Theoretisch jedenfalls, denn wenn wir ehrlich sind, braucht kein Mensch auf der Welt Klopapierrollenwärmer oder Reiterstandbilder aus Kompost.

EINIGE EXEMPLARISCHE KÜNSTLER, DENEN MAN IN HOHENWETZ BEGEGNEN KANN:

- *Heini von Laudreck hat sich auf naive Landschaftsmalerei aus menschlichen Popeln spezialisiert und kommt mit seinem 6 auf 20 Meter-Werk „Blick auf Porta Fisco im Abendgrün" daher nur sehr langsam voran. Er befindet sich immer auf der Suche nach Spenden.*
- *Lotten-Jojo stellt historische Schlachten mit Einheiten aus Eisstielen und Pillenpackungen nach (und spielt dann heimlich damit).*
- *„Die ruhige Patty" malt nur mit geschmolzenem Plastik als Farben, fängt aber alle paar Stunden ein neues Bild an, während sich die unvollendeten in ihrem Hinterhof stapeln.*
- *Stéfon von Tannheim hat sich auf Klowand-Poesie spezialisiert und sammelt die geistreichsten Sprüche aus ganz Deponia, die er in Haikus umdichtet („Piss nicht daneben/du altes Schwein, der nächste/könnte barfuß sein" oder „Ich sag immer ich/ hab einen wie ein Säugling/fast zwei Ellen lang").*
- *„Der Barde" (einen anderen Namen scheint der Mann nicht zu haben) dichtet epische Lieder über eine fremde Welt ohne Müll, die angeblich nur Parabeln für seine Beziehungsprobleme und Lebenskrisen sind, aber nachts am Lagerfeuer alle anderen Künstler hervorragend unterhalten.*

Die Künstler begegnen einem Phänomen mit Kopfschütteln: Immer wieder kommen Touristen in ihren Ort und wollen ihre Abfalleimer, Aschenbecher oder Essensreste kaufen, weil sie sie für die Kunstwerke halten – und ignorieren dabei die wahren Werke völlig. Meist werden diese Leute unter wüsten Beschimpfungen aus dem Dorf gejagt.

Die Müllberge an dieser Stelle bestehen vor allem aus uralten Schichten von Dodo-Kacke. Somit ist das gefragteste Exportgut des Kaffs tatsächlich ... Dodo-Guano. Hohenwetz könnte ein friedlicher Ort sein, wäre er nicht komplett von Organon-Trassen umgeben. Auf der anderen Seite des Schwarz-Weiß-Gebirges liegt zudem eine große Organon-Basis, in der unter anderem Kreuzer gewartet werden, und somit wird Hohenwetz fast schon wöchentlich zum Ziel der tyrannischen Übergriffe der Beamten. Wesentlich schlimmer als das ist für die Einwohner aber eine dauerhafte Plage von Riesendodos, die somit Segen und Fluch zugleich sind.

Siedlungen in der Metropol-Region Porta Rustica

Stinkel

Hier gibt es genau eine Straße, die am Eingang einer Schrottmine endet. Dort sind die Müllscouts auf eine große Kaverne mit Milchpilzen gestoßen. Milchpilze lassen sich melken und geben eine süßliche Flüssigkeit ab, die zwar nicht gut riecht, dafür aber Haare auf der Brust wachsen lässt. Das war den Deponianern als Rohstoff wertvoll genug, um hier eine Mine anzulegen. Ansonsten gilt Stinkel selbst für das Dreiviertelland als „Hinterletzte Provinz".

Sauerbach

Sauerbach ist ein kleines Ringdorf um einen Marktplatz auf einem Schrotthügel. In der Mitte fördert ein Brunnen Wasser aus einem Loch im Schrott. Bauern betreiben im Umfeld Kaktusgärten und Gurkenfelder, der Großteil der Ernte geht an die Schnapsbrennerei, die an das Rathaus angebaut ist. Neben der Schnapskneipe ist der einzige andere Laden der des Konditors Essigpeter, der allerdings all seine Backwaren aus Gurken herstellt. Außerdem beherbergt Sauerbach die Tüftlerwerkstatt der Gebrüder Wrong, die seit Jahren versuchen, die Deponianische Luftfahrt zu revolutionieren. Mit mäßigem Erfolg: Um Sauerbach verstreut zeugen die Wracks diverser Flugmaschinen von den gescheiterten Experimenten – meist aber nicht lange, denn irgendein Bastler kann die Überreste der Konstruktionen aus Eisen, Blei oder zusammengebundenen Gurken immer gebrauchen.



Personen in Sauerbach

Die Gebrüder Wrong

Wilville und Orbur Wrong betreiben nahe Sauerbach eine Werkstatt für Flugmaschinen. Ihre Arbeitshypothese ist, dass man hierzu nur lange genug DIE NATUR BEOBACHTEN muss – allerdings findet sich nicht allzu viel Natur in ihrer Umgebung, in erster Linie wachsen hier ... Gurken. Daher geht die Naturbeobachtung meist fließend in den Genuss von Gurkenschnaps über. Der hilft zuweilen bei der Kreativität, aber nicht unbedingt bei der praktischen Umsetzung der Ideen.

Dennoch untersuchen Wilville und Orbur HARTNÄCKIG die Flugeigenschaften von in der Natur vorkommenden Dingen wie Salatgurken, Essiggurken oder Salzheringen, um mehr über die Geheimnisse der Aerodynamik zu erfahren. Dinge zu studieren, die tatsächlich des Fluges mächtig sind, ist ihnen durchaus schon in den Sinn gekommen – aber das würde Geld kosten und sicher anstrengend werden. Ihre durch Gummiseile beschleunigte Gurkentransportkammer, die mit 4 Drehungen pro Sekunde um die eigene Achse rotiert, war dabei noch das erfolgreichste Unternehmen, dürfte sich aber für den Personentransport nicht durchsetzen. Andere Versuche – wie ein Heißluftballon – scheitern dann wiederum regelmäßig an den verwendeten Arbeitsmaterialien, die vor allem aus Backsteinen, Lederjacken und Zinkpulver bestehen.

Schlotwiq

Schlotwiq versorgt – ergänzend zum Eiterstauwerk – die ganze Metropolregion Porta Rustica mit Energie: In mobilen Müllverbrennungsanlagen wird hier Strom erzeugt. Auf sechs bis acht Roboterbeinen staksen diese archaisch anmutenden Schrottgolem-Konstrukte durch die Müllberge und „fressen" den Müll. Der Zutritt in die Stadt und die umgebenden Müllfelder ist daher für Unbefugte zu ihrem eigenen Schutz verboten. Einige der Schrottgolems sind in der Lage, Feuer zu speien, um den Müll zunächst einzuschmelzen. Einige werden von Piloten gesteuert, andere funktionieren als vollautomatische Roboter, so dass Unfälle fast an der Tagesordnung sind. Jeder der Golems ist für sich schon beeindruckend und um die 20 Meter hoch. Aus ihren Rücken ragen lange Schlote, aus denen unablässig Rauchwolken dringen, die die Umgebung von Schlotwiq in eine finstere Glocke hüllen. Hunderte dieser Apparate auf einem Haufen ergeben ein wirklich bedrückendes Bild. Das eigentliche Schlotwiq ist im Grunde nur eine Ansammlung von Bretterhütten, die die zahlreichen Arbeiter und Golempiloten beherbergen. Der eigentliche Besitzer der Anlagen – und der Bretterhütten – ist ein anonymer Großindustrieller, der in Porta Rustica residiert und sein Kraftwerk mittels Wachrobotern aus der Ferne kontrolliert. Die gewonnene Energie wird in Form von Batterien über eine Bahnverbindung über Stinkel und Sauerbach nach Porta Rustica verfrachtet, allerdings wird diese immer wieder von Wegelagerern aus den Müllbergen überfallen.

Geilow, Gingsow und der Lauf der Ekel

Geilow und Gingsow sind zwei kleine Zwillingsstädte, die auf halber Höhe an der Ekel liegen – und zwar an einer Stelle mit Stromschnellen, die einige als spannend, andere als mörderisch bezeichnen würden. Der Versuch der grundsätzlich optimistischen Geilower die Zwillingsstadt Geilow/Gingsow in einen Pilgerort für Wassersportfreunde zu verwandeln versickerte genauso im Gingsower Morast wie die Geilower Pläne für den Segelflughafen, das Rockfestival und den Vergnügungspark. Die Ruinen der Bauleichen all dieser Projekte erinnern im Umland an eine lange Historie, die so alt ist wie der Schrott, auf dem sie erbaut wurden. Wenn die Ekel Geilow erreicht, sind ihre Wasser noch relativ harmlos und unter Umständen sogar in trinkbares H20 zu filtern. Sobald sie Gingsow wieder verlässt, besteht der Fluss jedoch zum größten Teil aus einer ätzenden Flüssigkeit, die nur von gut imprägnierten Booten befahren werden kann und dafür sorgt, dass Gingsow die letzte Siedlung am Fluss bleibt, bevor er ins Meer fließt. Welches der gescheiterten Bauvorhaben letztlich für die Verschmutzung zuständig ist, ist nicht überliefert.

Gingsow und Geilow für eure Helden

Ab Gingsow ist die Ekel nicht mehr von normalen Holz- oder Metallschiffen befahrbar. Wollen die Helden den Fluss weiter hinabfahren, müssen sie sich etwas einfallen lassen. Natürlich können sie auch herausfinden, was genau die Ekel an dieser Stelle so über alle deponianische Maßen verpestet und das Problem beseitigen – um was es sich genau handelt, ist eurer Gruppe überlassen.

BAD EIKEL



Der Kurort Bad Eikel liegt im Grenzlandvorgebirge – und zwar so hoch, dass man den Müll aus den Ebenen nicht mehr so stark riecht. Der Ort ging aus dem Landsitz eines nach Elysium geflohenen Adeligen hervor und wurde von herumirrenden Plünderern bezogen, die das Herrenhaus heute als Luxushotel betreiben. Um diese Villa herum ließen sie diverse Freizeitattraktionen errichten, so dass Müllrodeln und Schwimmen in Becken mit heilwirksamem Schlamm heute zu den Tourismusangeboten zählen. Natürlich gibt es auch eine Hüpfburg und ein Karussell für die Kleinen sowie eine Bob-Bahn, die aus Sicherheitsgründen direkt in die Schlammgruben führt. Hier treffen sich die Reichen aus Porta Rustica und eventuell vom Schwimmenden Schwarzmarkt an den Wochenenden, um sich ein wenig so zu fühlen, als würden sie nicht die meiste Zeit im Dreck leben.

BRAQ

Braq liegt am gleichnamigen See, dem Braqwasser, und ist Sitz einer wichtigen Wasserschneckenzucht. Dessen Besichtigung ist perfekt für Wochenendausflüge geeignet, wenn einem gar nichts anderes mehr einfällt.

DIE UNTERE AUFSTIEGSSTATION

Südlich der Ekel-Mündung liegt die Untere Aufstiegsstation, einst der ZUGANG ZU EINEM ZWEITEN WELTRAUMLIFT nach Deponia. Der Turm war über ein dickes Carbonfaserrohr mit der Raumstation Elysium verbunden und an dieser Röhre war eine gigantische Gondel befestigt. Während der Evakuierung des Planeten wurde die Station von den Bürgern gestürmt und das Rohr musste gekappt werden. Heute verbindet nur noch ein wesentlich dünneres Kabel die Station mit Elysium. Über dieses kann ein kleines Notboot hin- und hergeschickt werden, das gerade einmal Platz für eine Handvoll Menschen bietet. Es kann allerdings nur mit den richtigen Zugangscodes benutzt werden.

Diese heute recht UNZUGÄNGLICH GELEGENE Station ist daher normalerweise auch anders als die Obere Aufstiegsstation nicht vom Organon bewacht. Die Frage, warum denn überhaupt zwei Weltraumaufzüge in so großer Nähe zueinander nötig waren, wurde in den letzten 30 Jahren von vielen gestellt und die Erklärungen sind ebenso vielfältig. Hier kommen die naheliegendsten:

1. Es hatte versicherungstechnische Gründe.

2. Das zweite Kabel stabilisiert Elysium zusätzlich in seinem Orbit.

3. Es wurden mehrere Stationen gebaut, um den Pöbel möglichst lange in dem Glauben zu lassen, er dürfe mit nach Elysium.

4. Der zweite Aufzug war für Leute gedacht, die so elitär sind, dass sie nicht mit Menschen anderer Hautfarbe, Religion, anderen Geschlechts oder anderer Schnurrbartmode in einer Gondel sitzen wollen.

5. Jemand hat sich verzählt.

Fakt ist, dass das einfache Volk Deponias jahrelang an dieser GROSSBAUSTELLE schuftete, dabei regelrecht Berge aus Schrott umwälzte – und dass zahllose Menschen ums Leben kamen. Erst als die letzte Evakuierungswelle abgeschlossen war, wurde den Menschen endgültig klar, dass Elysium nicht für sie alle Platz bieten würde und die ganze Zeit nur für die Superreichen gedacht gewesen war, die den Bau finanziert hatten. Es kam zu einem Aufstand, der schließlich mittels der ersten Organonen und spezieller Schrottgolems niedergeschlagen wurde. Am Ende konnte sich die Elite aus dem Staub machen, aber die Station wurde weitgehend zerstört. Das untere Ende der Kabelröhre liegt nun im Rostroten Meer und verbindet die Station somit wie ein Tunnel mit einer kleinen Grotte vor der Küste, die gern als Schmugglerversteck genutzt wird. Die wenigsten wissen, dass es sich bei dieser Grotte um das Wrack eines zweiten Hochboots handelt.



Die Untere Aufstiegsstation nach dem Krieg

Auch das dünne Carbonfaserseil wurde im Krieg durch einen Unfall zerstört, das Notboot stürzte ins Meer – wodurch eine Nutzung der Station fürs erste nicht mehr möglich ist.

Die Untere Aufstiegsstation für die Helden

Der Turm ist wohl einer der schicksten und nobelsten Teile Deponias und lässt einen den Glanz Elysiums erahnen. Abenteurer könnten sich beim Versuch, die Raumstation zu erreichen, hierher verirren und aus den Mosaiken einiges über die Geschichte ihrer Welt lernen (siehe im entsprechenden Abschnitt).

Das Ganze ist umso frustrierender, wenn man sich all den Prunk ansieht, der die Station heute noch ziert. Während der Hauptturm in Porta Fisco inzwischen vom Organon befestigt ist und nüchtern und kalt wirkt, schwitzt jede Säule und jedes Treppengeländer an der Unteren Aufstiegsstation DEKADENZ aus.

Nach dem Verrat der Oberschicht hielten die zurückgelassenen Deponianer die Ereignisse in Mosaiken aus Glasscherben an den Wänden der Station fest und versuchten ihr Glück wieder im Abfall.

DAS SCHROTTMINENSYSTEM AN DER UNTEREN AUFSTIEGSSTATION

Schrottminen sind, wie schon beschrieben, nichts Besonderes auf Deponia. Schrott ist der einzige Rohstoff. Etwa ein Drittel der Bevölkerung verdingt sich also als Müllsucher. Das alte Schrottminensystem zwischen dem Kaff Kuvaq und der Unteren Aufstiegsstation ist dann allerdings doch etwas Besonderes: Das gewaltige Schrottmassiv hier ist so gut wie unmöglich zu überklettern und trennt die Käffer des Südwestquadranten effektiv vom Rostroten Meer. Dieses Gebirge wurde während des Baus der Unteren Aufstiegsstation fast komplett von Schrottminen durchlöchert, die heute eines der GRÖSSTEN TUNNELLABYRINTHE DES PLANETEN bilden. Obwohl hier noch EINIGES ZU FINDEN sein dürfte, ist das Schrottminensystem heute stillgelegt – immerhin wohnt niemand mehr in der Nähe, der es nutzen könnte.
Es umfasst mehrere hundert weit verzweigte Kilometer und ist fast komplett VON SCHIENEN DURCHZOGEN, auf denen automatisierte Loren einst hin- und hergondelten und Menschen mit den deutlich schnelleren Minebikes von A nach B kamen.

Heute zeugen noch verrostete Wracks von diesen Gefährten, die nur erfahrene Bastler wieder in Schuss bringen können. Für diese ist das Schrottminensystem aber auch ansonsten eine wahre Fundgrube: Fernab der meisten Siedlungen sind die Schätze, die hier beim Bau der Aufstiegsstation übrig blieben, nie ausgebuddelt worden. Jemand, der sich auskennt, kann mit etwas Glück über technische Komponenten stolpern, die ihn für Deponia-Verhältnisse reich machen können.

Das Gebirge über das Minenlabyrinth zu durchqueren gilt dennoch als nahezu unmögliche Aufgabe. Viele der Gänge sind eingestürzt oder stehen kurz davor, fast alle sind unbeleuchtet und daher zu jeder Tageszeit stockdunkel – und irgendwo in den Tiefen der Anlage sollen jene Roboter hausen, die als die Vorläufer des Organon gelten: Die Wach-Schrottgolems. Diese angeblich vier Meter hohen Konstrukte sollten den Pöbel einst davon abhalten, die Hochboote nach Elysium zu kapern oder den Bau zu sabotieren. Sie gingen dieser Aufgabe mit tödlicher Effizienz nach, sollen sich aber der Überlieferung nach irgendwann auch gegen ihre Erbauer gewandt haben und wurden daher schon früh in die Tiefen des Labyrinths verbannt.



Das Schrottminensystem für eure Helden

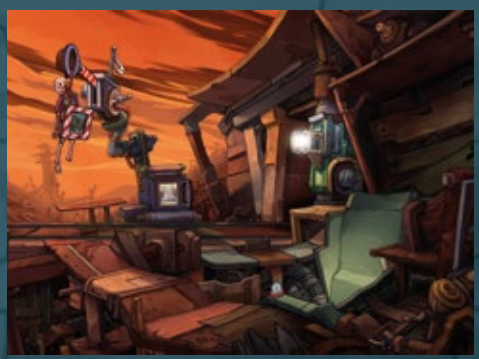
Es ist offensichtlich: Die Minen sind ein typischer Dungeon, an dem auch Gandalf und Gimli ihre Freude hätten. Die Abenteurer können sich hier als Schatzsucher betätigen oder müssen einfach nur das Hindernis des Berges überwinden – und stoßen dabei auf diverse Gefahren. Hier sind einige mögliche Schauplätze aufgelistet:

DIE EHEMALIGEN UNTERKÜNFTE DER ARBEITER

Von einem langen Gang gehen Hunderte kleine seitliche Räume ab, die ärmliche Pritschen enthalten. Hier waren einst die Arbeiter an der Aufstiegsstation untergebracht und einige liegen noch immer hier: Tot oder völlig verwahrlost. Tagebücher können Aufschluss über die Geschehnisse dieser Zeit geben.

SCHROTTGOLEM-FERTIGUNGSANLAGE

Tief unter dem Berg haben die Schrottgolems begonnen, sich zu vermehren. Sie sammeln Teile aus dem ganzen Labyrinth zusammen, um in dieser gewaltigen Halle eine neue Armee aufzubauen und sich irgendwann an der Menschheit zu rächen. Angeführt werden sie von ihrem eigentlichen Erfinder: Dem cybernetisch aufgebrezelten Gadgeteer Doktor Reinhard, der die Golems als seine Kinder betrachtet und der die Helden natürlich lebendig will, sollten sie ihm auffallen.



DIE BRÜCKE VON BIOHAZARD-DOOM

Diese schmale Brücke aus Blech führt über einen gewaltigen Abgrund, der bis zum Erdkern zu reichen scheint, und ist der einzige Fluchtweg aus dem Labyrinth, wenn man sich vorher so richtig in die Nesseln gesetzt hat.

TELEPORTER ZUM ANDEREN ENDE DER WELT

Diese Anlage wurde hier insgeheim von den Jüngern des Mc Thulu installiert, die in Reinhard einen Verbündeten zu erkennen glauben (was aber nicht ganz stimmt). Der Teleporter führt in eine scheinbar öde Gegend im Süden Haldikas. Von dort aus kann leicht das Reich des Mc Thulu gefunden werden, wenn man weiß, wo man zu suchen hat. Der Kult nutzt diese Teleporter für eine „schnelle“ Kommunikation zwischen dem Außenposten in Aporimata und der „Zentrale“.

DAS ROSTROTE MEER



Das Rostrote Meer ist ein Teil des Schrottlantiks und durch seine zentrale Lage zwischen Aporimata und Dysropa wohl das WICHTIGSTE UND MEIST BEFAHRENE GEWÄSSER Deponias. In oder an ihm liegen die wichtigsten Siedlungen (oder jene, die sich für die wichtigsten halten) und es dient Hunderttausenden von Menschen als LEBENSGRUNDLAGE. Natürlich ist das Salzwasser des Meeres komplett ungenießbar und besteht vermutlich zu mindestens 50% aus Batteriesäure und anderen Chemikalien. Diese scheinen sich aber gegenseitig zu neutralisieren und zu binden, wodurch eine Art Tier- und Pflanzenleben möglich ist. Die relativ neuen SCHROTTRIFFE (siehe Historie Deponias) bilden ein ideales Zuhause für alle möglichen Arten von dreiäugigen Fischmutanten und genetisch verbesserten Heringen, die wiederum die Lebensgrundlage für Delfine, Haie, Kraken und sogar Wale bilden. Diese haben sich in den letzten Jahrhunderten allesamt sprunghaft weiterentwickelt (wir vermeiden es hier, das unschön klingende Wort „Mutant“ oder „genetisches Experiment“ zu oft zu wiederholen) und konnten sich dank gesteigerter Intelligenz, Hornplatten oder Laseraugen gegen die Angriffe hungriger Menschen zur Wehr setzen.

Dennoch gelingt es vielen Deponianern an den Ufern oder auf den Inseln, vom Fischfang zu leben. Dank abgestorbener Geschmacksnerven läuft das Geschäft sogar ganz gut. In den Brackwassern der Uferzonen tummeln sich zudem viele amphibisch lebende Kleinsäuger, die ebenfalls so gut es geht verwertet werden. Der Organon nutzt zum Überqueren des Meeres seine Trassen, befährt das Gewässer selbst aber so gut wie nie, weshalb sich die Menschen hier relativ sicher fühlen. Neben zahlreichen Schrotthändlern und Fähren trifft man hier, wenn man Pech hat, aber auch auf Piraten, von denen einige sogar im Besitz von U-Booten sind.

„Es geht doch nichts über frische Seeluft. Der Geruch von Abenteuer, Freiheit … Teer, toxischen Chemikalien.“

Das Rostrote Meer geht im Norden ins Scherbenmeer, im Osten ins Waltranikum und im Süden in den Golf von Drecksiko über.

Im Folgenden führen wir die wichtigsten Inseln und Siedlungen auf dem Rostroten Meer auf.

DER SCHWIMMENDE SCHWARZMARKT



Der Schwimmende Schwarzmarkt liegt mitten im Rostroten Meer, WEIT WEG VON DEN KREUZERTRASSEN des Organon oder Porta Fisco, und daher unbehelligt von den Truppen. Letztlich ist der Schwarzmarkt eine große Ansammlung von über Stegen verbundenen Schiffen und Schiffswracks. Er entstand angeblich, als Piraten beim Versuch, einen auf Grund gelaufenen Superfrachter zu plündern, selbst kenterten und weitere Halsabschneider anlockten, denen es ebenso erging, bis die Sache irgendwann eskalierte. Heute können Reisende hier schlicht fast alles finden, was es auf Deponia zu bekommen gibt, ALLES IST KÄUFLICH. Und sie werden dabei nicht von den Beamten des Organon belästigt.

Der größte Teil der Stadt wird einfach Downtown genannt, weil er ca. 60 Höhenmeter tiefer liegt als das Nobelviertel, das sich auf der Spitze eines aufrecht stehenden Tankerwracks über den Schwarzmarkt erhebt. Downtown ist für Schmuggler, Hehler, Spieler und Piraten reserviert. Die Oberstadt, genannt Bellevue, beherbergt die ganz wenigen Seebären, die es in ihrer Gesellschaft an die Spitze geschafft haben – oder deren Erben.

DOWNTOWN

Die Unterstadt gliedert sich grob in den Hafenbereich, den Markplatz, Klein-Venedig und eine Art Industriegebiet. Am Hafen erwartet den Reisenden bereits der erste Eindruck, der ihm zeigt, woran er ist: Meistens treiben sich hier die kaputtesten Gestalten des Schwarzmarkts herum und gehen ihren Geschäften nach, die oft bedrohliche Blicke, verschwörerisches Getuschel oder das Eintunken von (bislang noch) weniger kaputten Gestalten ins Hafenbecken beinhalten. Als Durchreisender sollten Sie jedoch sicher sein, solange Sie Blickkontakt vermeiden und nicht den Eindruck erwecken, als hätten Sie etwas Wertvolles bei sich. Wenige Schritte von den Anlegern entfernt beginnt schon das Einkaufsparadies, das der Schwarzmarkt zum größten Teil ist.

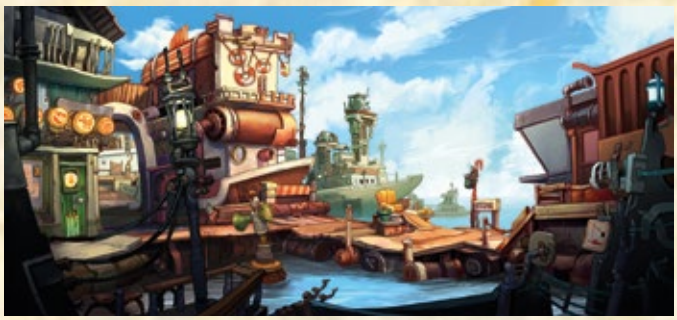
GILLIGANS GADGET-GARTEN

Besucher werden direkt vom Eingang zu Gilligans Gadget-Garten willkommen geheißen, einer der erfolgreichsten Handelsketten Deponias mit einem planeten-umspannenden Netzwerk aus zwei Filialen. Gilligan selbst ist daher auch eher mit der Verwaltung seines Imperiums beschäftigt und überlässt den Verkauf der EXOTISCHEN WAREN seinem Shop-O-Mat 2000. Hier können Sie echte Schnäppchen machen, denn der Roboter ist nicht besonders gut im Feilschen und versteht die verwirrenden Rabatt-Aktionen seines Herren selbst nicht. Er ist daher leicht zu übervorteilen. Kommt er dahinter, kann es aber auch passieren, dass er die Kunden mit seiner Strahlenkanone zu Staub reduziert – allerdings eher selten. Das Angebot reicht von den namensgebenden technischen Gadgets mit ungetesteter Wirkung bis hin zu mysteriösen Kult-Artefakten längst vergessener Völker.

Gullivers Gulli

Wer weiter gen Zentrum schlendert, stößt bald auf das erlesenste – und einzige – Lokal Downtowns: Gullivers Gulli. Gullivers Gulli gehört dem geselligen Gulliver, gleichsam ein Mitglied der Gebrüder Gallifred, bestehend aus Gilligan Gallifred, Gulliver Gallifred und Knut Gallifred, dem schwarzen Schaf der Familie.

Gulliver nennt seinen Gulli selbst einen TREFFPUNKT FÜR DEN ÜBELSTEN ABSCHAUM DES PLANETEN, aber in Wirklichkeit ... trifft es das ziemlich gut. Hier tummeln sich Piraten, Rebellen und Mitglieder diverser Verbrecherbanden, schmieden Pläne, trinken Plörre, lauschen der Jukebox und vermeiden es, die Theke zu berühren oder die Erdnüsse zu vertilgen, die sich noch irgendwo in den Schalen unter der Schicht aus tuschelnden Schimmelpilzen verbergen müssen. Der Gulli wäre keine echte Piratenkneipe, wenn er nicht unglaublich versifft wäre – und auf Deponia liegt die Messlatte für so etwas eben schon sehr hoch.



Es gilt unter den Einheimischen außerdem als Mutprobe, Gullivers Toilette zu benutzen – wir gehen aber davon aus, dass sich dies anders als der Stierlauf, der früher in Kuvaq abgehalten wurde, niemals bei Touristen durchsetzen wird, weshalb wir Ihnen zwar zu dieser exklusiven Erfahrung raten, gleichzeitig aber auch eine kleine Warnung anbringen müssen. Wenn Sie die Toilette betreten, dann:

- Nehmen Sie eine Taschenlampe und Anti-Wolfsspray mit!
- Nehmen Sie außerdem Anti-Spinnen- und Anti-Ratten-Spray mit.
- Nein, eine Zeitschrift wird Sie vor DIESEN Spinnen nicht schützen. Nehmen Sie bitte das Spray.
- Lassen Sie sich gegen Lepra, Schuppenflechte und Haarausfall impfen, falls dies bei Ihrer Spezies möglich ist.
- Nehmen Sie ein paar Schutztalismane mit. Es kann nicht schaden.
- Ziehen Sie nicht ihre Hose aus.
- Berühren sie AUF KEINEN FALL in irgendeiner Form den Toilettensitz.
- Zur Sicherheit: Der Toilettensitz ist das braune, unförmige Ding in der Mitte des Waschraums bzw. befindet sich darunter. Halten Sie mindestens 2 Meter Sicherheitsabstand.
- Falls Sie den Toilettensitz doch irgendwie berührt haben sollten, machen Sie nicht den Fehler und benutzen Sie auch noch das „Papier“ oder das „Waschbecken“!
- Sollten Sie dennoch auch das Papier oder das Waschbecken berührt haben, verlassen Sie die Toilette nicht. Bleiben Sie ruhig an Ort und Stelle stehen, bis nach 15 Minuten die Notfallsterilisierung der Toilette einsetzt und Sie aus Gründen der internationalen Sicherheit einäschert.
- Unterschreiben Sie nichts!

Der Marktplatz

Die meisten Geschäfte versammeln sich jedoch um den Marktplatz. Was es anderswo auf Deponia nirgendwo geben mag – hier findet man es, ob man es will oder nicht. Neben Handelswaren auch verschiedene Haut- und Geschlechtskrankheiten sowie die einzige eigens für Schnabeltierbataka erbaute Arena des Planeten. Das ist auf dem Schwarzmarkt mehr als ein Sport: Schnabeltierbakata verhindert, dass die Anarchie die Oberhand in diesem Piratennest ohne Kapitän gewinnt. Streitigkeiten werden immer mittels des relativ harmlosen Sports ausgefochten, wobei der Verlierer höchstens ein paar Zähne einbüßt, die Passanten aber prächtig unterhalten werden. Wer an dem Spektakel kein Interesse hat, kann in diversen Apotheken, Lebensmittel-, Waffen- oder Tier/Piratenbedarfsläden einkaufen und hat die Wahl zwischen gleich drei Elektrofachgeschäften (die jedoch alle dem gleichen Piraten gehören) und zwei Schnabeltierbataka-Fanshops. Im Grunde gibt es auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt nichts, was unverkäuflich wäre – außer Menschen (meistens jedenfalls) und Schiffen, und letzteres auch nur in Folge einer tragischen Fehleinschätzung, die nicht berücksichtigte, dass sich auf einem verkauften Schiff auch die Halbe Seite eines Juweliers und der einzige Buchladen im Umkreis von 1000 Kilometern befanden. Jedoch sollten Sie, wenn Sie auf dem Schwarzmarkt Souvenirs einkaufen wollen, darauf vorbereitet sein, etwas tiefer in die Tasche greifen zu müssen. Die Qualität und Exklusivität hier hat ihren Preis. Am besten, Sie lassen sich die Waren auch nach Hause schicken, denn Sie müssen auf dem Rückweg erneut durchs Hafenviertel.

Klein-Venedig und das Industriegebiet

Jenseits des Marktplatzes erstrecken sich weitere Inseln aus Schiffswracks und Flößen, die den pittoresken Teil des Schwarzmarkes bilden: Klein-Venedig, benannt nach dem dysropischen Land, das wohl vage so ähnlich aussehen mag wie der Schwimmende Schwarzmarkt, nur angeblich noch verkommener. Hier wohnen all die Piraten, Hehler und Schmuggler, die man ansonsten am Hafen und auf dem Markt antrifft, und auch das Unorganisierte Verbrechen soll irgendwo hier sein geheimes Hauptquartier haben. Im Industriegebiet werkeln einige Bastler vor sich hin, arbeiten an Strukturen zur Stabilisierung der ganzen Anlage oder rüsten Schmugglerschiffe für den nächsten Coup um. Hervorzuheben ist hier besonders die Werkstatt des alten Tüftlers mit dem simplen Spitznamen Doc, der sich sowohl auf Quantenmechanik als auch auf Hirnchirurgie versteht. Er gilt als der gebildetste Mann des Schwarzmarkts, wenn nicht gar Deponias. Wir haben ihm und seinem Shop einen eigenen Abschnitt gewidmet (siehe Seite 77).

Inspiration für Geschäfte auf dem Schwarzmarkt findet ihr auf Seite 31 im Shop-Generator.

Bambis Waffenladen

Auf einem Hausboot-Zerstörer in Klein-Venedig findet sich auch, gut erkennbar an all den Spikes und Hinweisschildern in Form von Messern und Harpunen, der Waffenladen von Bambi. Die temperamentvolle Besitzerin empfängt nicht jeden, aber wen sie für würdig erachtet, ihren Shop zu betreten, der gleichzeitig ihre Wohnung ist, der sieht sich mit einer beeindruckenden Auswahl an Tötungswerkzeugen konfrontiert, die allesamt liebevoll von Bambi handgefertigt wurden. Diese Qualität hat natürlich ihren Preis, dafür ist eine von Bambi gebaute, vergiftete Stricknadel mindestens genauso effektiv wie ein Organon-Plasmagewehr.

BELLEVUE - DIE OBERSTADT DES SCHWIMMENDEN SCHWARZMARKTS

Das senkrecht stehende Wrack eines alten Tankers bildet den Berg, auf dem die Oberstadt thront. Nur die reichsten Deponianer haben hier Zutritt und das Tor zu diesem Viertel ist DURCH EIN HIGH-TECH-SCHLOSS GESICHERT, das Besucher gründlich auf ihren Gepflegtheitsgrad scannt, um zu ermitteln, ob der Neuling WOHLHABEND UND KULTIVIERT genug ist, um mit den „Oberen 10“ des Marktes zu verkehren.



Diese wenigen haben es geschafft, sich durch Ehrgeiz, Glück, Erbschaft und Rücksichtslosigkeit einen der allerletzten Plätze an der Sonne auf dem Rostroten Meer zu erarbeiten und hoch über den Dächern des Schwarzmarktes ihr KLEINES KÖNIGREICH aufgebaut, in dem die Schrottfassaden ihrer Villen sogar so angemalt sind wie jene aus antiken mistikischen Imperien. Sie sind in der Lage, Diener zu beschäftigen, Haustiere zu halten und angeblich sogar klares Trinkwasser zu horten. Diesen Luxus bezahlen sie natürlich auch mit der ständigen Angst vor dem Pöbel zu ihren Füßen und der Depression, die Leute befällt, die eben keine echten Sorgen mehr haben.

Bellevue ist somit der beliebteste Ort für Touristen, die eine Freude daran haben zu sehen, wie viel besser es andere Menschen doch haben.

DAS SCHNABELTIERPARADIES

Daher ist Bellevue auch der Ort, an dem sich einer der wenigen Souvenir-Shops Deponias befindet. Bekanntlich ist das Schnabeltier das inoffizielle Wappentier des Planeten und es gibt kein besseres Mitbringsel als eine kleine mundgeklöppelte Statuette dieser possierlichen Nager ... Fische ... Beutelratten. Wasauchimmer.

Damit ist das Angebot des Schnabeltierparadieses aber noch lange nicht erschöpft: Sie finden hier preiswerte Schnabeltierpralinen (in drei verschiedenen Geschmacksrichtungen: „fischig“, „rattig“ und „schwer zu sagen“), Musik-Datasetten mit Schnabeltierlauten oder Schnabeltier-Songs aus Schnabeltier-FM, alle Ausgaben des Schnabeltier-Daily, Plüsch-Schnabeltiere in allen Formen und Größen (es handelt sich absolut garantiert NICHT um alte Teddies, denen echte Schnabeltierschnäbel angeklebt wurden), Stickeralben, Actionfiguren, Poster, Puzzles, Notizbücher und ein Custom-Schnabeltier-Plastiksteckbauklötze-Set. Hier besteht außerdem die Möglichkeit, Mitglied im Schnabeltier-Fanclub zu werden und so noch mehr über diese faszinierenden, friedlichen Geschöpfe zu erfahren, die um jeden Preis geschützt werden sollten.

CHEZ SCHLUMPI

Schnabeltier ist die Grundlage der Speisekarte des vermutlich edelsten Restaurants auf Deponia, das direkt neben dem Schnabeltierparadies liegt. Es gibt die Biester dort in jeder erdenklichen Form: Als Suppe, Steak, Burger, Ragout, Fondue, Salat oder Yoghurt. Aus der Küche sind tagein, tagaus die Todesschreie der Schnabeltier-Babies zu hören, die hier verarbeitet werden. Reisende können hier also nicht nur lecker (wenn auch stark überteuert gemessen an den sonstigen Standards) essen, sondern auch noch etwas über die Natur lernen, wenn die noch lebenden Neugeborenen direkt vor ihren Augen flambiert werden.

MC THULU SCHNELLRESTAURANT

Noch ein weiteres Restaurant liegt in Bellevue, allerdings ein Schnellrestaurant, das vor allem Burger anbietet und zur immer schneller wachsenden Kette Mc Thulu gehört. Siehe auch „Religionen“ auf Seite 40ff. – aus den dort geschilderten Gründen kann ich Ihnen nicht uneingeschränkt empfehlen, dort einzukehren.

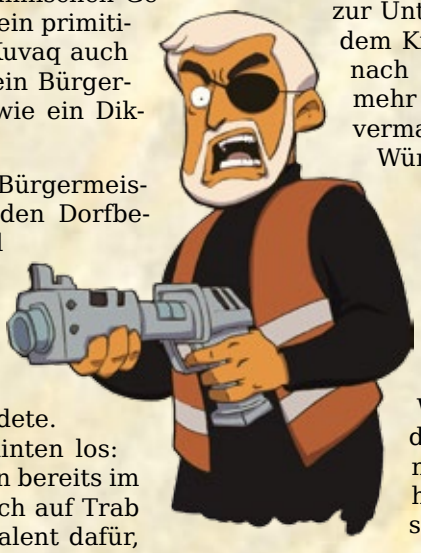


WICHTIGE PERSONEN DES SCHWARZMARKTS

SEAGULL

Seagull ist einer der älteren Einwohner Deponias, ein HARTER KNOCHEN und ALTER SEEBÄR, der seine Kindheit im Müll verbracht hat und immer entschlossen war, daraus hervorzukriechen. Er fühlt sich ZU HÖHEREM BERUFEN und hat sich im Laufe seines Lebens einiges an Bildung angeeignet. Manche behaupten, er sei eigentlich für Elysium vorgesehen gewesen, doch seine Familie hätte ihn zurückgelassen. Er ist der Gründer des Dorfes Kuvaq, dessen lebensspendende Wasserader er mittels seiner legendären glücksbringenden Wünschelrute entdeckt hatte (damals noch unter dem Namen „Landgull"). Seagull ernannte sich selbst zum Bürgermeister dieses Ortes und führte ihn in wenigen Jahren zu bescheidenem Wohlstand, indem er Ordnung und Sicherheit in das dörfliche Leben brachte.

Seine Mitmenschen beschreiben ihn als den EGOZENTRISCHSTEN STURKOPF, den man sich vorstellen kann. Einen Mann, dem alle anderen Menschen egal sind. Hinter dem weltmännischen Gehabe verbirgt sich im Grunde ein primitiver Chauvinist. So führte er Kuvaq auch nicht wie ein Demokrat, der ein Bürgermeister sein sollte, sondern wie ein Diktator.



Während seiner Zeit als Bürgermeister wählte er sich aus den Dorfbewohnerinnen eine Frau und nahm das Haldenbaby Rufus bei sich auf – niemand weiß so recht warum. Vermutlich, um seine Frau mit irgendetwas zu beschäftigen, während er große Pläne schmiedete. Das ging jedoch eher nach hinten los: Der hyperaktive Rufus hielt ihn bereits im Alter von drei Jahren ordentlich auf Trab und entwickelte schnell ein Talent dafür, aus Neugier oder reiner Langeweile Dinge und Tiere in Brand zu stecken, in Säure aufzulösen und mit den simpelsten Haushaltsgegenständen mittelgroße Katastrophen auszulösen. Auch Menschen waren vor diesen Eskapaden bald nicht mehr sicher und so ist es vermutlich kein Zufall, dass Seagulls Ehefrau etwa zu dieser Zeit unter ungeklärten Umständen ums Leben kam.



Seagull während der Rebellion

Durch Rufus' Auftauchen auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt wurde Seagull in den Kampf gegen den Organon hineingezogen und zunächst von ihm bestochen, Rufus auszuliefern, dann aber selbst verraten und schwer verletzt. Nach einer abenteuerlichen Flucht schloss er sich dem Widerstand an und übernahm schnell dessen Führung. Unter General Seagull eroberten die Rebellen Porta Fisco zum größten Teil zurück und es wurde der Plan gefasst, Elysium vom Himmel zu pusten.

Infolgedessen entschloss sich Seagull, all das hinter sich zu lassen und den Planeten zu verlassen. Er verschwand aus Kuvaq und ließ seinen Ziehsohn im Stich. Der noch junge Rufus folgte ihm unbemerkt bis zur Unteren Aufstiegsstation. Entnervt befahl Seagull dem Kind, dort auf ihn zu warten, während er „kurz nach dem Hochboot suchte", doch er kehrte nicht mehr zurück. Das einzige, was Seagull seinem Sohn vermachte, war eine verschlossene Kiste mit seiner Wünschelrute.

Sein Weggang wurde von der Dorfgemeinschaft nicht gerade positiv aufgenommen. Die Leute fühlten sich im Stich gelassen, wählten einen neuen Bürgermeister, steckten Rufus zunächst in das „Alte Waisenheim zum hölzernen Dach", als dies dann einem ungeklärten Brand zum Opfer fiel, in das „Neue Waisenheim zum hölzernen Dach", später in das „Waisenhaus zum stählernen Dach" und einige Unfälle später schließlich in das „Waisenhaus zum Dach ohne jegliche brennbare und scharfkantige Komponenten".

Seagull war es zwar nicht vergönnt, Elysium zu erreichen, doch er startete eine neue Karriere auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt. Sein angeborener Geschäftssinn und sein Charisma ließen ihn schnell zum Kopf einer Schmugglerbande aufsteigen und einen dermaßen großen Reichtum anhäufen, dass er sich nach wenigen Jahren in eine Villa der Oberstadt zurückziehen konnte. Zwar hatte er hier keine politische Macht, doch sein Lebensstandard war so groß geworden, wie er auf Deponia nur sein kann. Er verbringt heute die meiste seiner Zeit damit, sich weiterzubilden, um sein weltgewandtes Auftreten zu perfektionieren und lässt seine Angestellten weiter im Müll nach Büchern aus der Vorzeit suchen. Heute schämt er sich für seine jugendlichen Ambitionen genauso wie für seinen vermeintlichen Sohn, mit dem er nichts mehr zu tun haben will. Er hat es aufgegeben, von Deponia zu entkommen. Der Prägung seiner Kindheit folgend kann er es nicht abstellen, andere Menschen ständig zu maßregeln, zu bevormunden und ihnen vorzuschreiben, wie sie ihre Körperhaltung ändern sollen.

Seagull und eure Helden

Seagull ist vermutlich einer der unangenehmsten Menschen, denen die Abenteurer begegnen können, egal in welcher Phase seines Lebens. Er ist ein Macher, der durchaus das Leben der Menschen um sich herum verbessern kann, aber letztlich geht es ihm immer nur um seinen eigenen Vorteil. Er hält alle anderen Individuen für komplette Idioten, was auch seine größte Schwäche darstellt. Seagull kann problemlos als Auftraggeber oder Gegenspieler fungieren. Seine Biographie bietet Platz für viele nicht aufgedeckte Geheimnisse. Stimmt es, dass seine Familie auf Elysium lebt? Will er sich an ihr rächen, weil sie ihn im Stich gelassen hat? Ist er nur wegen dieser Behandlung so kalt gegenüber anderen? Womit ist er wirklich so reich geworden, arbeitete er vielleicht schon lange mit dem Organon zusammen? Aus diesen Fragen können sich interessante Geschichten und Abenteueransätze ergeben.

DER BASTLER „DOC"

Der alte Bastler und Arzt mit dem Spitznamen „Doc" ist wohl EINER DER GENIALSTEN KÖPFE DEPONIAS. Seinen wahren Namen kennen nur die wenigsten, doch „Doc" ist auch völlig ausreichend und passend. Er betreibt auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt eine Werkstatt, in der er an seinen zahlreichen Konstruktionen herumschraubt oder sich als Neurochirurg betätigt. Für ihn sind Schaltkreise und Synapsen nicht weit voneinander entfernt. Wenn Doc sich nicht in seiner Werkstatt befindet, treibt er sich irgendwo auf dem Planeten auf der Suche nach dem richtigen Stück antiker Technik herum – und findet dabei zwar selten das, was er sucht, dafür aber immer wieder andere Teile, die ihn auf neue Ideen bringen.

„Zylinderkopf ... Normaler Kopf – Alles eine Soße! Komm zu Doc!"
(Docs offizieller Slogan)

Doc genoss noch die Erziehung und Bildung der Alten Welt und viele mutmaßen, dass er einst UNIPROFESSOR oder etwas ähnlich Geheimnisvolles war. Über die Zeit vor dem Crash möchte er aber nicht sprechen. Seine gute Manieren und seine umfassenden Kenntnisse über Physik, Biologie und Chemie legen jedoch entsprechende Schlüsse nah. Bei einem alten verschrobenen Wissenschaftler könnte man annehmen, er sei verstaubt und langweilig, doch bei Doc ist das Gegenteil der Fall: Er ist ABENTEUERLUSTIG und könnte auch einiges an Frauengeschichten erzählen, wenn er wollte, beschränkt sich aber lieber auf Andeutungen („Zeige niemals der Frau des Bastlers deine Nagelpistole, sonst zeigt er dir seine – Zwischen die Augen").



Doc lebt im Grunde davon, die Technik anderer wieder zu kitten, denn wie schon gesagt können die Deponianer zwar viele Geräte bedienen, haben jedoch keinen Schimmer, wie sie funktionieren bzw. halten ihre Funktionsweisen sogar für Magie. Den aufgeklärten Doc KOSTET EINE REPARATUR MEIST NUR EINIGE MINUTEN.

In seiner übrigen Zeit beschäftigt er sich mit den Dingen, die ihn wirklich interessieren: Kybernetik, Quantenphysik, Zeitreisen, Gehirnimplantate und – auf rein theoretischer Basis – Massenvernichtungswaffen. Trotz gegenteiliger Erfahrungen glaubt Doc stets an das Gute im Menschen und beschäftigt sich aus rein wissenschaftlichem Interesse mit solchen Themen. Er ist immer bereit, sein Wissen an die nächste Generation weiterzugeben, die nicht zu solch glücklichen Zeiten aufwachsen durfte wie er selbst. Leider hört die nächste Generation dem verschwurbelten Quatsch eines alten Zausels nur eben selten zu.

Doc wird oft von seinem kybernetischen Hund Clever-Byte begleitet (siehe Roboter).

„Ohne blinden Vandalismus könnte ich meinen Laden gleich dicht machen."
(Docs weniger offizieller Slogan)



Doc während des Krieges

Doc wurde Teil der Gruppe um Rufus, Goal und Bozo und half bei der Genesung Goals, der Suche nach den Aufstiegscodes und griff schließlich sogar aktiv in den Krieg ein, als er für Seagull eine Waffe konstruierte, die Elysium vom Himmel pusten sollte. Schließlich erreichte er mit einigen anderen Elysium und lebt seither dort. Er wird mit Sicherheit seinen Teil dazu beitragen, wenn es darum geht, einen funktionierenden Plan für die Zukunft Elysiums auszuarbeiten und in die Tat umzusetzen und wird sich auch nicht scheuen, nach Deponia zurückzukehren, sollte dies hierfür erforderlich sein.

Doc und eure Helden

Als freundlicher offener Mentor kann Doc den Charakteren wissenschaftliche Grundlagen beibringen oder sie auf eine Mission entsenden, ihm ein bestimmtes Bauteil zu bringen. Er kann sich der Gruppe auch anschließen oder sie anheuern, um ihn an einen bestimmten Ort zu eskortierten. Natürlich bietet er auch Teile zum Verkauf an und ist bereit, Helden medizinisch zu versorgen, was eine blutige Sache sein kann, aber meist von Erfolg gekrönt ist, auch wenn der so Verarztete oft mit modischen Cyber-Implantaten aufwacht. Es ist so gut wie unmöglich, es sich mit dem gutgläubigen Doc zu verscherzen.



Der Schwarzmarkt für eure Helden

Der Schwimmende Schwarzmarkt ist der ideale Startpunkt für eine Abenteurergruppe, die hier in einer gammligen Kneipe zusammenfinden kann. Hier wimmelt es von potenziellen Auftraggebern, Einkaufsmöglichkeiten und Gefahren. Jeder Deponianer hat vom Schwarzmarkt gehört und einen Grund, hier zu sein. Mögliche Aufgaben, denen die Helden hier nachgehen können, sind die Schlichtung eines Streits zwischen Chez Schlumpi und dem Schnabeltierparadies oder die Aufklärung des Schicksals des verschwundenen Gilligan, der offenbar von seinem eifersüchtigen Shop-O-Mat außer Gefecht gesetzt wurde. Je nach Epoche ist auch ein Besuch bei Doc (Seite 77), dem Unorganisierten Verbrechen (Seite 176) oder Seagull (Seite 76) möglich. Alle können als Auftraggeber oder Verbündete auftreten. Vielleicht wollen die Helden auch dem Mc Thulu-Kult das Handwerk legen (was nicht so einfach sein dürfte, wie es anfangs scheinen mag) oder – wenn sie krass drauf sind – die Toilette des Gullis besuchen.

Der Schwarzmarkt während des Krieges

Im Verlauf des Krieges wurde der Organon auch auf den Schwimmenden Schwarzmarkt aufmerksam und riegelte ihn zwischendurch ab. Der reichste Einwohner der Stadt – General Seagull – wurde im Verlauf der Gefechte schwer verletzt und ins Meer geworfen, überlebte aber und übernahm die Führung des Widerstands. Das Leben auf dem Markt ging danach weiter seinen gewohnten Gang.

DIE ISLA OBACHT

Die Isla Obacht ist eine kleine Insel mitten auf dem Rostroten Meer. Die Seeleute nennen sie „Das Höllenloch“. Wie die meisten Inseln ist sie aus einem Schrottberg entstanden, der einst abtrieb, sich hier wieder auftürmte und heute aus dem Meer ragt. Aus unerfindlichen Gründen toben an dieser Stelle immer und zu jeder Jahreszeit HEFTIGE UNWETTER, weshalb die meisten Kapitäne die Insel weiträumig umfahren. Ein uralter Funkmast ist ansonsten das einzige von Interesse auf diesem Flecken Schrott.

Die Isla Obacht für die Helden

Die Charaktere könnten versuchen, der permanenten Schlechtwetterfront auf den Grund zu gehen und herausfinden, dass sie z.B. künstlich generiert wurde, um ein Geheimnis (tm) der Insel zu schützen. Der Funkmast wiederum kann ihnen helfen, die Reichweite ihrer Kommunikation zu erhöhen.

Isla Obacht verdankt ihren Namen den Umständen ihrer Entdeckung:

Die zweifelhafte Ehre wurde Schrottfrachterkapitän Ogel Beinbauch zuteil, der beim Durchkreuzen einer Schlechtwetterfront urplötzlich Land entdeckte. Die Benennung der Insel erfolgte nur sinngemäß, da der Name „Isla Verdammtnochmalihridiotenpasstdochgefälligstaufihrsteuertdirektaufeineklippezu“ erstens zu lang für den freien Platz auf der Karte und zweitens bereits vergeben war. Ironischerweise bezweifeln Experten, dass Isla Obacht überhaupt je entdeckt worden wäre, wenn Ogel damals bereits diese verkürzte Form eingefallen wäre.



DER NORDNORDOST-POL

Der ehemalige Nordpol treibt heute als Nordnordost-Pol traurig durch das Rostrote Meer. Nachdem die Polkappen schmolzen und die Erdachse sich verschob, fand dieses einstmals geographisch wichtige Stückchen Eis hier ein neues Zuhause. Somit dürfte dieser Pol Deponias einer der am leichtesten zugänglichen der Galaxis sein und eignet sich hervorragend als Touristenattraktion, auf deren Ausbeutung bis heute jedoch noch niemand gekommen ist. Ein eingefrorener Halb-Yeti (oder so was in der Art) glotzt Besucher aus dem Eis blöde an und gibt stummes Zeugnis von irgendetwas, das uns sicher nachdenklich machen sollte.

Geheimnisse der Weißen Bucht

Hier befindet sich in einer Grotte ein verstecktes Piratennest. Die hier ansässigen Piraten überfallen den Schifffahrtsverkehr auf dem Rostroten Meer und verkaufen ihre Beute meistens auf dem schwimmenden Schwarzmarkt. Bisher blieben die Piraten unentdeckt, da nicht nur ihre Hütten und hier ankernden Schiffe inzwischen mit einer weißen Schicht überzogen sind – sondern auch sie selbst. Im Falle einer Organon-Patrouille oder in Gegenwart nahender Kopfgeldjäger verharren die Piraten einfach regungslos und werden von Weitem nicht wahrgenommen. Ob ihr relativer Reichtum solch ein Leben wert ist, müssen sie wohl selbst entscheiden.



DIE WEISSE BUCHT

An der Spitze der Amalgaten liegt am Rostroten Meer die Weiße Bucht, die ihren Namen den vielen ansässigen Möwen zu verdanken hat. Nicht den Möwen direkt, sondern eher dem, was sie hier hinterlassen.

DIE SCHRAPNELLKÜSTE

Als die Schrapnellküste ist das zentral-südliche Gebiet Aporimatas bekannt, das südlich der Schroffelhöhen liegt und durch das Grenzlandvorgebirge und die Amalgaten von den Three Quarters und Drecksiko abgetrennt wird.

Die Landschaft hier wird von scharfkantigen Panzerwracks bestimmt, Minenfelder, SCHÜTZENCANYONS UND STACHELDRAHTWÄLDER komplettieren die unwirtliche Gegend. Wenn die Schrapnellküste nicht gerade von feindlichen Nachbarländern angegriffen wird (was seit einigen Jahrzehnten nicht mehr vorkam, aber ständig erwartet wird), bekriegen sich die Bewohner dieser Region gegenseitig.

Die „Küste“ hat eine SEHR, SEHR LANGE TRADITION IN SACHEN KRIEGSFÜHRUNG. Die Menschen hier sind eher ... simpel gestrickt und in einer ANDAUERNDEN PARANOIA versunken. Am Strand und in den Schrottminen wurden in den letzten Dekaden und Jahrhunderten zahlreiche Waffen aus vergangenen Kriegen gefunden, die teils noch funktionstüchtig sind und weit gefährlicher, als die Einheimischen glauben. So kann es durchaus sein, dass die Bewohner der Schrapnellküste ausgebuddelte Atomraketen als Rammböcke oder Tellerminen als Wurfgeschosse nutzen. Gleichzeitig schützen sich selbst die ärmsten Bürger mit Bunkern aus Alufolie und Wellblech gegen die täglich erwarteten Angriffe der Nachbarländer, zu denen sie auch keine diplomatischen Kontakte pflegen. Dieses pragmatische Design prägt die Architektur des ganzen Landes, das scheinbar nur aus Bunkern, Schützengräben, Schlammfeldern und Stacheldraht



besteht. Auch die Grenzen sind fast lückenlos mit Stacheldraht und Scharfschützen gegen Eindringlinge gesichert. Täglich nimmt jeder Einwohner an herzerweichend unbeholfenen (oder selbstmörderischen) Manövern teil.

DER SCHRAPNELLKÜSTEN-BÜRGERKRIEG

Momentan tobt der 37. Bürgerkrieg an der Schrapnellküste. Die beiden verfeindeten Fraktionen werden von zwei zerstrittenen Eheleuten angeführt. General Ponquist befehligt „Liberty Swamploo“, während seine Noch-Frau Murtle die „Arminia Muckle Bay“ kommandiert. Seit einigen Jahren schließen sich allerdings immer mehr Landsleute einer neuen dritten Fraktion an: Unter der Flagge von Scheidungsanwalt Graham versucht „Pax Ambursi“ den Frieden im Lande wiederherzustellen. Man munkelt, er verfüge bereits über extra für diesen Zweck angefertigte Massenvernichtungswaffen.

Gebirge der Schrapnellküste

Die Schroffelhöhen behandeln wir im Abschnitt über Miseria, die anderen Gebirge werden im Kapitel über Three Quarters beschrieben.



Grössere Städte

Bunker-Verbund Swamploo

Swamploo ist die größte Stadt an der Schrapnellküste und würde nicht fast ständig Bürgerkrieg herrschen, könnte sie wohl als die Hauptstadt gelten. Tatsächlich erstreckt sich der Großteil der Siedlung unterirdisch: HUNDERTE BUNKER wurden hier mit schmalen Tunneln verbunden. An der Oberfläche ragen nur die Dächer und Metallluken aus dem Boden. Das ganze Terrain ist zusätzlich noch von einer (inzwischen recht maroden) Mauer mit Wachtürmen umgeben.

Für Reisende hat Swamploo wenig zu bieten: Die Bürger werden wöchentlich neu zum Schrottsammeln und zu Manövern eingeteilt. Eine freie Wirtschaft existiert hier also nicht, entsprechend gibt es auch keine Shops oder Restaurants, sondern nur Materialausgabestellen und Mannschaftsmessen, in denen die „Rationen“ längst vergangener Kriege serviert werden.

General Ponquist und seine Liberty Swamploo glauben aber, den Konflikt bald für sich entscheiden zu können: Ponquist hat bei einer Grabung eine Art Massengrab für Killerroboter gefunden und lässt diese gerade ausschlachten, um ihre Hüllen als Rüstungen für seine Truppen umzufunktionieren.

Die Schrapnellküste nach dem Krieg

An der Schrapnellküste ist man vorerst zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um den Abzug des Organon zu bemerken. Falls jemand diese kriegsentscheidende Information zu einer der Fraktionen trägt, könnte sich das Gleichgewicht der Kräfte in diesem Sektor entscheidend ändern ...

Ambursi

Nordwestlich von Swamploo liegt Ambursi, eine Stadt, die etwas weniger Einwohner hat, sich dafür aber weitläufiger erstreckt: Ambursi wurde als Vorsorgemaßnahme gegen eine Invasion vom Schiefen Ozean aus als RIESIGES NETZWERK VON SCHÜTZENGRÄBEN um eine schmale Bucht herum gebaut. Die Einwohner der Stadt verlassen diese Gräben fast nie und wohnen in Erdlöchern, die von den Gräben abgehen. Ambursi ist in alle Richtungen mit Stacheldraht gesichert und gehörte bis vor kurzem zu Swamploo, steht nun aber unter der Herrschaft von Scheidungsanwalt Graham, der sich hier seit Kurzem als neue Partei in diesem Konflikt etabliert hat. Mit Anwälten will sich nun mal niemand anlegen.

Der Organon an der Schrapnellküste

Der Organon hat sein zentrales Waffenlager in einer Anlage in den Schroffelhöhen. Da die Schrapnellküstenbewohner immer wieder versuchten, in das Lager einzudringen, um sich für ihren Bürgerkrieg zu bewaffnen (manchmal erfolgreich) wurden noch mehr Waffen hierher verlagert, um die Station besser verteidigen zu können. Auch Waffentransporte werden oft überfallen.

Eine mögliche Kooperation mit den Menschen hier hat der Organon längst aufgegeben, da die Schrapnellküstler „einfach völlig bescheuert“ sind.

Kleinere Städte

Marinehafen Muckle Bay

Muckle Bay liegt im Westen des Landes und ist in der Hand der Truppen von Murtle unter Arminia Muckle Bay. Die „Stadt“ wurde zum größten Teil in einen gigantischen U-Boot-Hangar gebaut. Das antike U-Boot, das hier noch im Trockendock liegt, ist allerdings schon lange nicht mehr seetüchtig. Es dient der beleibten Murtle als private Unterkunft, die sie jedoch immer seltener verlässt – auch weil sie nicht mehr besonders gut durch die Luken kommt. Das U-Boot enthält jedoch noch immer einen funktionstüchtigen Atomsprengkopf, an dem Murtles Wissenschaftler gerade forschen.

DRECKSIKO



Auf einer Halbinsel, die weit in den Süden reicht, liegt das warme und trockene Drecksiko. Im Drecksikanischen Bürgerkrieg, in dem die Haldenbewohner die Villen der Superreichen stürmten, wurde das Land GRÖSSTENTEILS ZERSTÖRT UND UNFRUCHTBAR gemacht. Der Krieg tobte dank der Privatarmeen der Oberschicht lange und es schien kein Sieger in Aussicht – bis ein aus dem Orbit zurückstürzender Müllberg nahe der Küste einschlug. Die Erschütterungen, Flutwellen und Explosionen beendeten den Bürgerkrieg durch die fast vollständige Auslöschung beider Parteien und sämtlicher Gebäude. Allerdings wurde das Land durch die Explosionen auch von einer Menge Müll befreit: Diese zerpulverten den Schrott an der Oberfläche und ließen die Schichten darunter schmelzen. Heute besteht Drecksiko aus einer Staubwüste, unter der sich nur noch eine verschmurgelte Metallmasse befindet, aus der sich kaum noch etwas herausziehen lässt. Die wenigen Einwohner beanspruchen die Ressourcen des Landes bis aufs Äußerste, so dass Reisende in Drecksiko nur dann gern gesehen sind, wenn sie auch gut betucht sind. Seit dieser Katastrophe hat sich aber bereits wieder eine neue OBERSCHICHT AUS BANDITEN mit Privatarmeen gebildet, während die meisten Drecksikaner unter deren Unterdrückung zu leiden haben.

Auf den wenigen fruchtbaren Stellen bauen die Leute hier die Grundlage für Substanzen an, die im Rest Deponias verboten oder verpönt sind: Rauschmittel und explosive Stoffe.

Ansonsten unterscheiden sich Drecksikaner nicht wirklich von den Einwohnern des Dreiviertellands, auch wenn die Menschen dort dem vehement widersprechen würden. Sie neigen öfters zum Tragen von Schnurrbärten und zum Tragen von großen Hüten (oft weil sie keine andere Unterkunft haben) – das war's auch schon.

Das heiße drecksikanische Klima sorgt für ein ständiges Luftflirren und dafür, dass sich alle etwas langsamer bewegen als im restlichen Deponia – was jede Aktion automatisch dramatischer macht.

DRECKSIKO CITY

Die meisten Menschen leben zusammengepfercht um einen ergiebigen Brunnen herum in Drecksiko City, einer Stadt, die im Grunde eine einzige FAVELA AUS ÜBEREINANDERGETÜRMTEN PAPPKARTONS ist. Diese Umzugskartons sind das einzige Baumaterial im Umkreis von 100 Kilometern und wurden nach dem Bürgerkrieg von einem gestrandeten Frachter geplündert (es war neben jeder Menge scharfen Gewürzen leider seine einzige Ladung). Da es in Drecksiko nie regnet, reichen diese Kartons als Behausung völlig aus. Eine Verwaltung gibt es in Drecksiko City nicht, es gilt das Recht des Stärkeren und da alle ungefähr gleich schwach sind, hilft man sich gegenseitig, über die Runden zu kommen. An Nahrung kennen die Menschen hier nur Kaktusstengel und eine Pampe aus alten Zeitungen und Bohnenmehl, die sie mit einer Überdosis an scharfen Gewürzen erträglich machen. Die Tonnen an scharfen Gewürzen aus dem Frachter sind tatsächlich das einzige legale Exportgut der Drecksikaner (neben Bummbummbaumsamen, siehe Seite 83), denn auch in den Nachbarländern sind die Menschen für alles dankbar, das den Geschmack der eigentlichen Nahrung überdeckt. Daher besuchen regelmäßig Karawanen aus dem Dreiviertelland die Stadt, um Gewürze gegen echte Nahrungsmittel oder den einen oder anderen alten Stiefel zu tauschen.



EL BERETOS WÜSTENFORT

Der eigentliche Herrscher der Region um Drecksiko City ist allerdings der ehemalige Söldnerführer El Bereto. Der brutale Mercenario überlebte mit seiner Bande den Bürgerkrieg und konnte in der Folge ein kleines Fort der einstigen Rebellen tief in der Wüste erobern. El Bereto und seine Schergen überfallen heute Reisende und die Einwohner von Drecksiko City, verschleppen junge Frauen, rauben, brandschatzen und tun, was man als fieser Bandit eben so tut. Die Drecksikaner sind nicht in der Lage, El Beretos Treiben Einhalt zu gebieten, und setzen ihre Hoffnungen auf die alte Legende von den Zwei Amigos, einem Duo von Revolverhelden, die sich in alten Zeiten solcher Probleme angenommen haben. Carlos Girotto und Matio „Paccio" Pederolez waren vor Jahrzehnten gefeierte Volkshelden, aber es hat sie seit Ewigkeiten niemand mehr gesehen.

Drecksiko City und El Bereto für eure Helden

Wenn wir ehrlich sind, gibt es keinen Grund, Drecksiko City zu besuchen. Der Ruhm der Helden könnte aber bis hierher gedrungen sein und so bitten die Einwohner sie vielleicht telegraphisch um Hilfe. Ein Angriff auf El Beretos Fort könnte zunächst scheitern, aber bei ihrer Flucht stolpern die Helden auf eine Hütte in der Wüste, in der die Zwei Amigos im Ruhestand leben und sich verhalten wie ein altes Ehepaar. Mit ein wenig Training könnte man sie für eine letzte Mission rekrutieren und so den Kampfgeist der Drecksikaner wecken. Allerdings steht dem auch die Senilität des alten Girotto im Weg, der zwar nicht aktiv gegen die Drecksikanischen Windmühlen kämpft (es war ein Fehler, eine KI in die Windräder einzubauen ... nun staksen sie durch das Land und terrorisieren die Provinz), ihr Treiben aber auch nicht gut heißt.

MUUN

Die ca. 50 Einwohner des kleinen Dorfs Muun könnten sicherlich gut damit verdienen, dass ihre Siedlung auf etwas errichtet wurde, das entweder einmal das GROSSLAGER EINES DROGENBARONS oder ein Aufbewahrungsort beschlagnahmter Drogen war ... wären sie nur nicht selber immer high von all dem „Dummkraut" (siehe Seite 61/84). Dennoch ist Muun eine wichtige Quelle für „so etwas wie Medizin und Schmerzmittel". Wer nach Muun reist, um sich damit einzudecken, muss damit rechnen, dass die Preisgestaltung völlig erratisch ist und sich innerhalb weniger Augenblicke von Dumpingpreisen in absolut astronomische Beträge verwandeln kann.

SIERRA BENZOLE

Sierra Benzole ist ein WINZIGER STADTSTAAT, unabhängig von Drecksiko, bestehend aus drei Einwohnern, einem Hamster und einer Tankstelle, die so gut wie nicht frequentiert wird. Daher ist die Siedlung bettelarm, weswegen die beiden Oppositionspartien schon seit Jahren einen Putsch gegen den amtierenden Lord-Präsidenten planen, aber unter sich zu zerstritten sind.



MAAQ MANAAQ

Maaq Manaaq ist die nördlichste Stadt Drecksikos und liegt an einem Amalgatental nahe der Küste, direkt IM SCHATTEN EINER ORGANON-TRASSE. Die Siedlung besteht im Grunde nur aus einer staubigen Straße mit einigen Dutzend Bretterhütten und prägt somit das Bild, das die meisten Reisenden von Drecksiko haben. Trotz des nahen Meeres ist es in Maaq Manaaq staubtrocken, wofür der STÄNDIGE WÜSTENWIND sorgt.

Die Stadt ist gleichzeitig eine Art GRENZPOSTEN und wer sie von Norden her betritt, wird argwöhnisch betrachtet und vom drecksikanischen Grenzschutz im Büro des Sheriffs oft stundenlang verhört: Die Drecksikaner können es sich nicht leisten, ausländische Schmarotzer ins Land zu lassen, die ihnen noch den letzten Kaktusstengel auslutschen. Maaq Manaaq ist somit zugleich Sitz des Grenzschutzes, der entlang der Grenze an den Amalgatenpässen patrouilliert und dort überall Schutzhütten errichtet hat.

Wie überall in Aporimata und speziell in Drecksiko ist Trinkwasserknappheit in Maaq Manaaq ein großes Problem. Es wurde zwar immer wieder versucht, das Meerwasser zu filtern, doch das erwies sich als viel zu aufwändig und teuer. Die Bevölkerung leidet also stark unter Hitze und Durst und nur der amtierende Bürgermeister und Sheriff Fonduraz scheint in der Lage zu sein, für Linderung zu sorgen, denn er hat offenbar geheime Abkommen geschlossen, die Maaq Manaaq mit gerade genug Trinkwasser versorgen, um zu überleben.

ANLAUFSTELLEN IN MAAQ MANAAQ

Das Dorf verfügt neben dem **Sheriffsbüro** samt prall gefüllter Waffenkammer, Verhörräumen und Zellen für all die illegalen Grenzgänger über die **Drequilla-Bar,** einen heruntergekommenen Schuppen an der schattigsten Stelle des Ortes, in dem sich von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang die versifftesten Gestalten der Gegend treffen, um sich so viele der bekannten Drequillas hinter die Binde zu kippen wie möglich und leicht bekleidete Tänzerinnen anzugeifern, die das Pech hatten, hier zu stranden (sie rekrutieren sich oft aus Reisenden, die nicht flüssig genug waren, um wieder weg zu kommen). Fremde sind hier absolut nicht willkommen, vor allem, wenn sie offensichtlich keine Drecksikaner sind. Ein Drequilla hingegen ist nichts anderes als Plörre in einer anderen Flasche. Guter Drequilla enthält aber als Zusatzstoff einen lebendigen Baby-Betonwurm. Schlechter Drequilla enthält eine lebendige Ratte.

Direkt neben dem **Leichenbestatter** existiert dann nur noch der **Gemischtwarenladen**, der vor allem Waffen, Munition und unter der Ladentheke lustige Feuerwerkskörper verkauft (für die viele Dreiviertelländer den Gang über die Grenze wagen), und der **Fan-Shop der Maaq Manaaqer Schrottballmannschaft**, deren Trainingsarena unmittelbar neben der Stadt liegt.

Geheimnisse in Maaq Manaaq

Der Organon, der in unmittelbarer Nähe Anlagen betreibt, finanziert und unterstützt den Grenzschutz heimlich, indem er ihn mit Waffen und Personal ausstattet – und mit mehr als genug Wasser aus den Aufbereitungsanlagen der Beamten. Es liegt nämlich nicht im Interesse des Organon, dass die Deponianer ihre Heimatdörfer oder gar Länder verlassen. Abenteurer aus den Three Quarters können also schon nach wenigen Kilometern an ihre erste große Hürde und in den Konflikt mit dem Organon geraten.

Sheriff und Bürgermeister Fonduraz ist somit natürlich ein Organon-Kollaborateur und verknappt das Wasser, das er im Überfluss erhält, künstlich, indem er es in seinem Keller lagert und eine Gruppe Outlaws angeheuert hat, um es heimlich an die arme Bevölkerung des übrigen Drecksiko zu verschachern.

Die Helden können in dem Ort eingebuchtet werden, sich als Revolverhelden im Kampf gegen vermeintliche Banditen und Wasserdiebe (die von Fonduraz angeheuerten nämlich) beweisen und schließlich der Intrige auf die Spur kommen.

QUETZALCACCAPUSTEL

Als die Bomben des Drecksikanischen Bürgerkriegs den Rest des Regenwalds wegpusteten, staunte man nicht schlecht, als eine antike Ruinenstadt stehen blieb. Die ersten Forscher wurden zwar von schrecklichen Krankheiten dahingerafft, aber inzwischen sind die Menschen so resistent, dass einige hundert Drecksikaner die antiken Stufenpyramiden als neue Heimat auserkoren haben. Die uralten Reliefs zeigen angeblich Prophezeiungen von Müllbergen, großen Helden und dem Ende der Welt, und aus den unergründlichen Opferschächten unter den Pyramiden dringen jede Nacht Rufe in einer längst vergessenen Sprache.

DIE BUMMBUMMBAUMPLANTAGEN UND TRECHOS FEUERWERKS-SHOP

In Drecksiko gedeihen nur sehr wenige Pflanzen, zu ihnen gehört aber der rostralische Bummbummbaum, dessen Samenkapseln eine Art Schwarzpulver enthalten. Fallen sie zu Boden, explodieren sie in einem Feuerball, was theoretisch zu einer weiteren Verbreitung der Samen führen soll, in der Praxis aber eine Sackgasse der Evolution sein dürfte. Auf speziell gesicherten Plantagen zwingen die besser bewaffneten Drecksikaner ihre Landsleute zur gefährlichen Schwarzpulverernte. Das Produkt wird dann entweder an die Schrapnellküste verkauft oder direkt vom Organon beschlagnahmt, der die Sache ansonsten zu billigen scheint.

Auch Trechos Feuerwerks-Shop bezieht seine Rohstoffe von diesen Plantagen. Er verkauft höchst INSTABILEN DYNAMIT-ERSATZ an hoffnungsvolle Schrottsucher, die in Drecksiko Schätze unter der Staubschicht erwarten, und Feuerwerkskörper an feierwillige Besucher aus den Three Quarters, die damit eines der beiden Neujahrsfeste feiern oder sie einfach an riesige Sägeblätter binden wollen. Der Standort seines Großhandels wechselt jedoch recht häufig – zum einen, wenn er seine Bummbummbaumsamen mal wieder nicht legal erworben und sich wieder Feinde unter den Plantagenbesitzern gemacht hat – oder weil auch der Organon seine Geschäfte nicht gerne sieht. Oder wenn er schon wieder vergessen hat, dass er im Umkreis von 50 Metern um seinen Shop nicht rauchen sollte.



Quetzalcaccapustel für die Helden

Die antike Stadt stammt aus der vorletzten Hochkultur, die damals auch schon durch eine Zombieseuche fast vollständig ausgerottet wurde. Damals hatten die Menschen jedoch Mitleid mit den Untoten und walzten sie nicht nieder, sondern lockten sie alle in eine unterirdische Anlage, die nur über einen schier bodenlosen Schacht unter den Steinpyramiden zugänglich ist. Den Untoten wurde aber dort zuvor eine künstliche, holografische Unterwelt im Sinne ihrer religiösen Erwartungen erbaut, in der sie heute noch in Form von gut konservierten Skeletten in einer neu errichteten „Jenseits-Gesellschaft" leben. Helden, die in diese Welt hineinstolpern, könnten an ihren eigenen Tod glauben, bis sie irgendwann darauf kommen, dass die steinernen Wälder, wimmelnden Nachtclubs und unendlichen Wüsten nur holografische Projektionen einer antiken, überlegenen Technik sind. Wer das Rollenspiel „Los Muertos" besitzt, das ein wenig so ist wie Grim Fandango, kann sich hier inspirieren lassen.

Drecksiko für eure Helden: Der Organon in Drecksiko

Das Hinterland von Drecksiko nahe Quetzalcaccapustel ist von zentraler Bedeutung für den Organon. In einem gut gesicherten Reservat im Nordwesten des Landes zwingen die Beamten die Einheimischen dazu, betäubungsmittelhaltige Pflanzen, das Dummkraut, anzubauen. Die daraus hergestellten Drogen benötigt der Organon, um den Widerstand der Deponianer in allen Regionen zu brechen, in denen er sich direkt mir diesen auseinandersetzen muss. Er mischt ihnen das Zeug einfach ins Trinkwasser oder wahlweise in die Plörre – und sorgt so für eine beruhigte Bevölkerung. Teils wird die Droge auch über ihre Agenten direkt an Drogendealer auf den Straßen von Gettoby oder anderen heruntergekommenen Gegenden verteilt.

Der frühere bescheidene Reichtum drecksikanischer Drogenbarone basierte ebenfalls auf dem nur hier heimischen Dummkraut, das damals von eben diesen Gangsterbossen auf Plantagen angebaut wurde, um ihre Privatarmeen zu finanzieren.

In Drecksiko klappt daher die Ruhigstellung des Volkes nicht ganz so gut: Gangsterbosse wie El Bereto nehmen die Spenden zwar gerne entgegen, verticken sie aber an die Bevölkerung weiter, um mit dem Geld ihre Privatarmeen immer weiter ausbauen zu können – und irgendwann ihre Plantagen zurückzuerobern!

WICHTIGE PERSONEN DRECKSIKOS

DIE ZWEI AMIGOS

Carlos Girotto und Matio Pederolez, die zu ihrer Zeit als REVOLVERHELDEN der Einfachheit halber als Carl Grotto und Matt Rolex auftraten oder sich schlicht nur die „Zwei Amigos“ nennen ließen, sind zwei alte Männer, die WIE EIN ZÄNKISCHES EHEPAAR in einer Hütte in der Wüste Drecksikos ihren Ruhestand verbringen. Sie haben im Rahmen mehrerer launiger Verwechslungsabenteuer diverse Racheaktionen und Schlägereien veranstaltet und mittelmäßig Schießen gelernt. Vor allem aber liebt die Bevölkerung sie immer noch für ihren feinsinnigen Humor, der auf die Körperfülle von Carl angewiesen ist – sowie auf die charakteristischen Geräusche, die ihre Gegner von sich geben, wenn sie seine Handkantenschläge zu spüren bekommen.

In der Bevölkerung gilt Carl als der bärbeißige, muskulöse Dummkopf und Matt als der flirtende Tunichtgut und Alleskönner. Beide hätten immer gerne mal getauscht, haben sich aber nie getraut, was Gegenstand ihrer häufigen Streitgespräche ist.

Spieler-Helden, die die zwei alten Herren – Mitte Siebzig inzwischen – von ihrem zänkischen Alltag losreißen können und sie vielleicht wieder in einen Sattel setzen, könnten so die Bevölkerung Drecksikos zu allem Möglichen animieren. Zum Beispiel zum Widerstand gegen El Bereto.

EL BERETO

El Bereto ist der GEFÜRCHTETE ANFÜHRER DER SCHLIMMSTEN RÄUBERBANDE DRECKSIKOS und terrorisiert die Region um Drecksiko-City. Das hat er auch schon alleine getan, seitdem er ohne Hintergrund und Anhänger in der Region aufgetaucht ist und sich mit einer modischen Sonnenbrille, einem abgebrochenen Schwert und einer klaren Aussprache vor Reisende gestellt hat, um ihnen Geld und Waren abzuknöpfen.

Andere Räuber haben dabei seinen STIL bewundert und begonnen, sich ihm einfach so anzuschließen. Wer El Beretos Truppe begegnet, kann daher Zeuge werden, wie seine Schergen versuchen, seine legere Haltung und die legendäre Coolness seines sonnenbebrillten kantigen Gesichtes zu imitieren. Da er in der Regel einen schwarzen Mantel trägt, tun es ihm alle nach, auch wenn das nicht gerade die beste Bekleidung für die Wüste Drecksikos ist.



Es ist nicht ganz klar, ob sich El Bereto der Tatsache bewusst ist, dass ihm inzwischen zahlreiche andere Halsabschneider folgen. Ganz offensichtlich genießt er es aber, dass mittlerweile auch die größten Handelszüge vor ihm und dem immer noch abgebrochenen Schwert in seiner Hand kapitulieren. Seine Interaktion mit seinen Räubern beschränkt sich in der Regel darauf, auf ihre Bitten hin seine besten Auftritte als Erpresser und Bösewicht noch einmal vorzutragen. Seine Rede „Weg mit den Waffen und lasst die Hosen runter“ ist legendär, ebenso wie „Und jetzt alle mit dem Gesicht auf den Boden, ich meine es ernst, hopp hopp“.

RUßLAND



Das UNTER EINEM DICHTEN RUSSTEPPICH UND DUNKLEN WOLKEN liegende Rußland ist die finsterste Region Aporimatas, was daran liegen dürfte, dass sich hier durchschnittlich die meisten und sicherlich auch die schlimmsten APOKALYPTISCHEN DESASTER ereignet haben. Die bekannteste dürfte der „Nukleare Zwischenfall“ in den Kraftwerken von Haccinobyl sein – aber auch andere Katastrophen haben das raue Land im Norden erschüttert. Die weitaus meisten davon gehen leider auf dilettantischen Umgang mit noch nicht ausreichend erprobter Technik zurück.

Der GAU in einem der Haccinobyl-Kraftwerke war schon verheerend. Das Kraftwerk wurde nach einem Reaktorleck von den Betreibern in einer Übersprungsreaktion gesprengt – in der Hoffnung, somit Schlimmeres zu verhindern. Die Explosion machte die Region Haccinobyl für die nächsten 3,47 Millionen Jahre unbewohnbar und zerstörte natürlich sämtliche Infrastrukturen. Glücklicherweise waren die nächsten AKWs der Anlage weit genug entfernt, um nicht in Mitleidenschaft gezogen zu werden, und immerhin konnten die mit in die Luft gesprengten Arbeitskräfte die Strahlung nicht mehr weitertragen. Eine heute vergessene Nation im Toxident jedoch befand sich zu dieser Zeit im Krieg mit Rußland und interpretierte die Satellitenbilder von der Explosion fehl: Genauer gesagt als Start einer Atomrakete. Man fackelte auf der anderen Seite der Welt nicht lange und schickte direkt einige Dutzend Atomsprengköpfe als Vergeltung los. Diese trafen vor allem die Region Bibiria und löschten dort alles Leben aus. Der folgende nukleare Winter und die beständigen Aschewolken in dieser Region sorgen bis heute dafür, dass die Temperaturen hier nie den Nullpunkt übersteigen, und nur die hartgesottensten Rußländer haben sich an die erneute Besiedlung der Region um die Hauptstadt Nonogosersibirsk gewagt.

DER EISIGE VORHANG

Die Lokalregierung von Bibiria übrigens hatte zuvor extrem fortschrittliche „Wettergrenzen“ eingerichtet (auf deren Funktionsweise wir hier aus Platzgründen nicht eingehen), weil die Bibirier die Schnauze voll davon hatten, immer die Tiefs und Hochs der Nachbarn abzukriegen und nie das Wetter zu haben, das sie wollten. Somit blieb dann auch der nukleare Winter weitgehend auf Bibiria begrenzt, was man wohl als Ironie des Schicksals bezeichnen könnte. Hundertprozentig ausgereift war aber auch der hochmoderne Wetterzaun nicht und so wird ganz Rußland zwar immerhin nicht von den beständigen Aschewolken bedeckt, bekommt aber immer wieder Ruß- und Ascheregen ab, was nicht nur zum Namen Rußland geführt hat, sondern auch zur Namensgebung des Schwarz-Weiß-Gebirges (siehe Seite 53).

ESKALATION

Damit hatte es Rußland aber noch längst nicht hinter sich. Die Stromversorgung des ganzen Landes war von Haccinobyl abhängig, also wurden Wege gesucht, die völlig verstrahlte restliche Anlage wieder in Betrieb nehmen zu können. Die Lösung lag auf der Hand: Roboterarbeitskräfte. Die Wissenschaftler in der Hauptstadt Morasq ertüftelten zu diesem Zwecke eine neue Version von Nanobots, die sich dank Schwarmbewusstsein zu größeren Maschinen zusammenfinden konnte, um die Anlagen zu bedienen, oder als einzelne Naniten in der Lage war, Mikro-Reparaturen durchzuführen.

Aus bis heute ungeklärten Gründen wandten sich die Nanobots jedoch schon bald gegen ihre menschlichen Erbauer und machten Jagd auf die fehlerhaften organischen Einheiten. Die Menschen in ganz Rußland fochten einen verzweifelten Krieg gegen gnadenlose Killerroboter, die sich zu allem Überfluss auch noch in winzige Naniten auflösen und jedwede Form annehmen konnten. Der Plan, einen Menschen in der Zeit zurückzuschicken, um die Haccinobyl-Katastrophe zu verhindern, scheiterte an der narrativen Struktur des Universums, also wurde auf die eine fast genauso naheliegende Lösung zurückgegriffen: Dinosaurier.

Die gleichen Wissenschaftler, die zuvor die Naniten erschaffen hatten, hatten es geschafft und Dinosaurier geklont, die sie nun auf die Killerroboter losließen. Diese waren darauf absolut nicht vorbereitet und zogen sich sowohl aus Haccinobyl als auch aus den menschlichen Ballungszentren zurück. Heute gelten Naniten bereits wieder als bedrohte Spezies und sind meist nur noch in Polypolis und Synthepolis anzutreffen. Das löste jedoch nicht das Energieproblem und auch die Saurier waren nicht gerade einfach zu kontrollieren.

Jahre später, nach dem Aufbruch nach Elysium, wurden mit Hilfe des Organon „Freiwillige“ aus der Bevölkerung ausgewählt, die heute die AKWs betreiben und so unter Aufopferung ihres Lebens dafür sorgen, dass die Anführer in Morasq ihren Kommunalfunk hören können.

Das daraus entstehende Mutantenproblem ist im Vergleich eher vernachlässigbar und bei weitem nicht so schlimm wie das der Müllgolei. Die Kämpfe mit Naniten, ihren Killerrobotern und den wild gewordenen Dinosauriern dauern zwar noch an, sind aber nichts, was diese GROSSARTIGE NATION nicht gemeinsam durchstehen könnte.



EIN IN HACCINOBYL ÜBLICHER STRAHLENSCHUTZSCHIRM

DIE RUßLÄNDISCHE REGIERUNG

Der Organon hat recht offensichtlich die Fäden in Rußland in der Hand. Seit einigen Jahrzehnten regiert Großmufti Ivo II im Sinne der Beamten das Land und wird auch VON DEN TRUPPEN DES ORGANON VERTEIDIGT. Aus gutem Grund: Rußland spielt eine zentrale Rolle in den Plänen des Organon, als HAUPTENERGIEVERSORGER und einstige Baustelle Elysiums. Ivo II residiert in der Landshauptstadt Morasq, weit weg von den Sorgen seiner Untertanen. In den letzten Jahrhunderten hat Rußland diverse Regierungsformen ausprobiert: Monarchie, Demokratie, Diktatur, Felikratie (die Regierung wird von einem Rat aus Katzen gestellt, was aber in der Praxis daran scheiterte, dass diejenigen, die die Anweisungen der Katzen interpretieren sollten, zu viel Macht an sich rissen). Keine davon hat sich dauerhaft als erfolgreich oder sinnvoll erwiesen. Immer wieder kam es zu Revolutionen oder die Regierenden hatten einfach selbst die Schnauze voll und schmissen ihre Jobs hin. Insofern ist die momentane Diktatur durch Ivo II die stabilste Regierung, die Rußland seit langem hatte, was nur durch die Tatsache geschmälert wird, dass er eine reine Marionette des Organon ist.

DAS RUßLÄNDISCHE VOLK

Verglichen mit dem Dreiviertelland ist Rußland extrem DÜNN BESIEDELT und auch deutlich ärmer an Rohstoffen oder halbwegs fruchtbarer Erde. Die Rußländer sind seit jeher KUMMER GEWÖHNT und pflegen eine eher depressiv-fatalistische Lebenseinstellung. Böse Zungen könnten behaupten: Sie sind immer nur am Jammern, unternehmen aber nichts gegen ihre Probleme. Das ist natürlich völlig an der Wahrheit vorbei und diverse Revolutionen in der Geschichte des Landes beweisen das Gegenteil. Allerdings hat keiner dieser Aufstände zu einer besseren Lage geführt, sondern es wurde eher alles immer noch schlimmer, weswegen die Rußländer die Revolten irgendwann aufgaben.

Sie gelten als nicht besonders fremdenfreundlich und eigenbrötlerisch, das heißt aber nicht, dass einzelne Rußländer nicht auch ausgesprochen gastfreundlich sein können. Trotz ihrer echt bescheidenen Situation sind die meisten von ihnen stolz, Rußländer zu sein – vielleicht zurecht, denn das harte Leben in diesem rauen Klima sogt für Menschen mit breiten Kreuzen, dicken Armen und dichten Bärten. Und wenn Sie das schon beeindruckend finden, sollten Sie erst mal die Männer sehen!



DAS BERÜHMTE GEMÄLDE DES ZEITGENÖSSISCHEN KÜNSTLERS DOBBIŞLAN ZLABLONJIKOT MIT DEM NAMEN „MORASQER IDYLLE" ZEIGT DIE AKWS VON HACCINOBYL ETWAS NÄHER AN DER HAUPTSTADT, ALS SIE TATSÄCHLICH SIND. DAS NENNT MAN KÜNSTERLISCHE FREIHEIT (AUF DIE IN MORASQ DIE TODESSTRAFE STEHT).

DIE HAUPTSTADT MORASQ

Rußlands Hauptstadt Morasq liegt weit im Nordwesten, fernab der schlimmsten Katastrophengebiete an der Grenze zum fast noch dünner besiedelten Land „Shliq“. Die Morasqer führen ein für rußländische Verhältnisse recht erträgliches Leben. Großmufti Ivo II herrscht hier von einem tiefen Bunker unter seinem protzigen Palast aus, den er aus Sicherheitsgründen seit über zehn Jahren nicht mehr verlassen hat. Die weitläufig angelegte Stadt ist relativ aufgeräumt und größtenteils frei von Müll. Der wird, genau wie Mutanten, gelegentliche Killerroboter aus Polypolis und Dinosaurier von einer gigantischen Mauer ferngehalten: Über 100 Meter in die Höhe ragt der gewaltige Betonring, der ganz Morasq umgibt. Pragmatisch wie die Rußländer sind, handelt es sich dabei nicht um eine simple Mauer, sondern um einen RING AUS PLATTENBAUTEN. In diesen Dutzenden von Hochhäusern leben die weitaus meisten der mehreren tausend Morasqer. Die reicheren auf der Innenseite, die nicht so reichen außen. Die Plattenbauten sind innen durch dicke Betonwände zweigeteilt, sonst wäre der Schutzfaktor auch eher gering.

Das Stadtbild des inneren Morasq wird daher weniger von Wohnhäusern als von öffentlichen Gebäuden dominiert. Der Organon betreibt hier direkt mehrere Ämter und Kasernen und ist für die Sicherheit in Morasq, die Rekrutierung neuer Beamter aus den Rußländern und die Essensrationierung zuständig. Auch wenn die Beamten hier hart und oft menschenverachtend durchgreifen und sich nicht großartig Mühe geben, zu verschleiern, dass sie die wahren Herren Morasqs sind, blickt das Volk doch zu ihnen auf. Denn nur der Organon ist in der Lage, die Menschen vor den Schrecken vor der Mauer zu beschützen. Auch wenn das durch einen riesigen menschlichen Schutzschild geschieht.

Die „Slums“ in den Außenwänden ziehen sich auch unter Morasq weiter und sind dort mit einem Verkehrsnetz verbunden, dass man per Taxi durchquert, auf dem aber immer Stau ist, so dass das Reisen zu Fuß entlang des Rings deutlich schneller geht. Die Straßen unter Morasq sind aber nicht mit den Straßen direkt darüber verbunden, die das Morasq der Reichen bilden. Die meisten Sehenswürdigkeiten verfügen allerdings über zwei gut getrennte Bereiche, so dass die Tatsache, dass es unmöglich ist, sich in Morasq hochzuarbeiten, eigentlich niemandem auffällt.

HANDEL UND WIRTSCHAFT IN MORASQ

Morasq trägt den etwas irreführenden Namen „EINKAUFSPARADIES DES NORDENS“, was gemessen am Mangel anderer Siedlungen in dieser Region tatsächlich nicht falsch, für eine Stadt mit genau einem Laden aber auch gleichzeitig ein wenig hoch gegriffen ist. Dieser eine Laden ist immerhin einer der größten auf Deponia: „Rasnelzjins Wunderbarer Warentempel“ besitzt sogar mehrere Hallen mit mehreren Stockwerken und hier wird alles unters Volk gebracht, was die Schrottsucher im Umkreis von mehreren Hundert Kilometern ausbuddeln. Wer sich also in Rußland ausrüsten muss, für den führt kein Weg an Rasnelzjin vorbei.

Natürlich ist auch hier jedem bewusst, dass das Warenhaus vom Organon kontrolliert wird, der alles an gefundenen Rohstoffen vorfiltert, Nützliches beschlagnahmt und auch an jedem verkauften Reststück verdient. Aber was will man schon dagegen tun?

Trotz dieses Handelsmonopols gibt es in Morasq eine der letzten aktiven Börsen. Gläubige, die noch immer an die mystische Kraft des „Marktes“ glauben (siehe Seite 40) pilgern regelmäßig nach Morasq, es sei denn, sie können sich eine Passage nach Al'Gori leisten. Die meisten werden allerdings herbe enttäuscht, denn die örtlichen Priester rezitieren monoton immer nur die (stagnierenden) Kurse der Rasnelzjin AG.

SPEISS UND TRANK IN MORASQ

Neben ihrer weithin bekannten fehlenden Gastfreundschaft sind die Rußländer noch für eines berühmt: Ihre außergewöhnliche Küche. Der legendäre „Homöopathische Morasquer Rübeneintopf“, der heutzutage in den Restaurants der Stadt serviert wird (Rezept: Rübe in Wasser geben. Wasser optional erhitzen. Servieren), ist insofern von historischer Bedeutung, als dass sämtliche Etablissements ihr Rübenwasser noch von DER geschichtlich belegten Rübe ableiten, mit der vor über 200 Jahren der erste Eintopf produziert wurde. Tatsächlich ist Essen gerade den meisten Morasqern nicht besonders wichtig und sie haben sich anderen körperlichen Genüssen verschrieben. Somit ist fast jedes Restaurant in der Hauptstadt gleichzeitig eine Schnapskneipe, eine Drogenhöhle, ein Casino, ein Bordell oder alles davon. Wer keinen vollen Magen braucht, um sich zu amüsieren, kann in Morasq für wenige Organon-Chips oder Zlotti voll auf seine Kosten kommen.

DER HAFEN VON MORASQ

Morasq liegt an einer schmalen Bucht am Trockeneismeer, das im Westen in das extrem gefährliche Kabelmeer (siehe Seite 166) übergeht. Der Hafen ist der Stadt vorgelagert und befindet sich außerhalb des Verteidigungsrings, ist aber durch enge Tunnel mit der eigentlichen Stadt verbunden. Einst war Morasq eine bedeutende Seehandelsmacht, doch die Ereignisse im Kabelmeer haben dem einen Riegel vorgeschoben. Es verkehren aber nach wie vor Handelsschiffe zwischen Morasq, Eukratien und Porta Fisco – die natürlich allesamt vom Organon kontrolliert werden. Die meisten Schiffe rosten seit Jahren vor sich hin und bieten den allerärmsten Tagelöhnern der Stadt Unterschlupf, die hier schutzlos den Angriffen der Wildnis ausgesetzt sind, während sich die meisten anderen bei einem Sirenensignal in den Ring der Stadt zurückziehen können. Und zu jeder Zeit lungern am Hafen Dutzende von ihnen herum, die hoffen, auf einer der Handelsfahrten nach Süden anheuern zu können.

DAS BORDELLHOTELRESTAURANTCASINO „SAUNACLUBHOTEL ELYSIO“

Etwas fehl am Platz mitten am Hafen wirkt das beste Bordell/drittbeste Hotel/schlechteste Casino/zweitbeste Restaurant von Morasq. Drago der Umgängliche, der Besitzer und Betreiber des Ladens, hat ein altes U-Boot-Wrack gekauft, am Hafen festmachen und als Mischetablissement herrichten lassen. Das U-Boot ist relativ geräumig gebaut, aber gemessen am üblichen Casino immer noch relativ eng. Wer sich also die Leiter hinabzwängt, kommt in das etwa zwei auf drei Meter messende Foyer mit der Rezeption, neben der auch meist sieben bis acht der Huren warten und sich die Fingernägel feilen. Die Hotelzimmer befinden sich in den ehemaligen Offizierskabinen und können stundenweise oder ohne Begleitung für eine ganze Nacht gemietet werden. Die Küche findet sich wenig originell in der Bordküche, serviert wird aber auf dem Dach des Bootes, weswegen die Torpedoschächte zu Speiseaufzügen umfunktioniert wurden. Roulette- und Pokertische wurden in den ehemaligen Schlafsälen der Mannschaft eingerichtet, aber der ständige Seegang machte schon viele Glückssträhnen zunichte. Auch hier lungern beständig Damen herum, die gerade nichts Besseres zu tun haben. Den Ruf als bestes Bordell am Platz hat Elysio auch gerade wegen seiner Enge: Der beständige Körperkontakt mit den Angestellten lässt sich überhaupt nicht vermeiden, egal, was man gebucht hat. Und so kommen so manche wesentlich billiger auf ihre Kosten, als sie gedacht hätten. Ich natürlich nicht, denn das wäre ja echt widerlich und höchst verwerflich.

WICHTIGE PERSONEN IN MORASQ

IVO II

Ivo II ist der Herrscher über Rußland, allerdings wurde er VOM ORGANON EINGESETZT, hat von ihnen seinen Namen bekommen (niemand weiß, wer Ivo I gewesen sein soll) und erhält von ihnen auch alle seine Anweisungen. Das schert Ivo nicht, denn er lebt in relativem Luxus und in Sicherheit und alles, was er dafür tun muss, ist das Nachplappern von vorgelegten Gesetzen und Befehlen.

Tatsächlich ist Ivo ausgesprochen stolz auf seine Fähigkeit, auch die komplexesten Texte sofort und ohne Zögern nachzusprechen – eine Eigenheit, die gerissene Helden auch problemlos für ihre eigenen Zwecke oder zu ihrem Amüsement nutzen können, wenn Ivo mal wieder eine seiner vielen Ansprachen an das Volk hält.

DIE BETONWÜSTE MOBI

Südöstlich von Morasq erstreckt sich über mehrere Quadratkilometer der gigantische Parkplatz für den legendären Möbelmarkt „Möbi“. Aufgrund einer radikalen Rabattaktion zum Verkaufsstart – lange vor dem Aufstieg nach Elysium – waren die Parkflächen allerdings bereits vor der Eröffnung besetzt. Manch einer verstarb bei dem Versuch einen Parkplatz zu ergattern. Durch ein neuartiges System aus kabelloser Betankung für Elektroautos navigieren noch heute führerlose Wagen mittels neuwertiger Einparkhilfen schleichend über den Asphalt und kutschieren im Schritttempo die Leichen ihrer längst verstorbenen Besitzer durch Zillionen geparkter Autos. Ob sich irgendwo in der Mitte dieser Einöde aus rostigen Autowracks und leeren Einkaufswagen-Rückgabestellen tatsächlich auch ein Möbelmarkt befindet, ist umstritten. Bezeugen kann dies niemand. Was wiederum auch daran liegen könnte, dass selbst wenn jemand den Markt entdeckt haben sollte, es um ein vielfaches schwieriger sein müsste, den Rückweg zum Auto zu finden. Fest steht, dass irgendetwas in der Mitte der Betonwüste noch am Leben sein muss. Zumindest werden auch heute noch regelmäßig Buchungsanfragen für Auftritte und Autogrammstunden an in Vergessenheit geratene C-Promis verschickt. Folgen diese aus fehlgeleiteter Eitelkeit oder Geldmangel der Einladung, so wird niemand jemals wieder etwas von ihnen hören.

Morasq für die Helden

Neben Porta Fisco ist Morasq eines der Machtzentren des Organon und somit eine der Höhlen des Löwen. Im Gegensatz zu Porta Fisco wird Morasq aber auch nach dem Abzug des Organon gefährlich bleiben (siehe Seite 91). Eine Spionage-/Sabotage-Mission oder die Bitte um Hilfe eines Freundes könnte die Gruppe hierher führen. Oder ein Börsianer heuert sie an, ihn zu dieser Pilgerstätte zu eskortieren. Wenn in diesem Moment die Stadt von einer der gegnerischen Fraktionen attackiert wird, könnten sich die Helden einen Namen beim Organon machen und eine Audienz beim Großmufti erhalten, der an ihrem Wissen über die Welt und insbesondere an Waffentechnik sehr interessiert ist.

POLYPOLIS

In der südlicher gelegenen Stadt Polypolis leben die Menschen deutlich ungeschützter: Früher gegen den radioaktiven Fallout der Haccinobyl-Krise, danach gegen die genau daraus entstandenen Mutanten (siehe Seite 85).

Heute sind die Mutanten noch die menschlichsten Bewohner dieser einst großen und wichtigen Stadt und leben in den WEIT VERZWEIGTEN U-BAHN-TUNNELN darunter. Die Oberfläche gehört inzwischen den Killerdroiden der Naniten. Im KRIEG DER NANITEN gegen die Dinosaurier wurden viele der künstlichen Lebensformen hierher zurückgedrängt. Die Stadt schien verlassen, da sich die menschlichen Bewohner bereits unter die Erde zurückgezogen hatten. Die Naniten richteten hier also ihr Hauptquartier ein und schlossen sich zu einem gigantischen Supercomputer zusammen, der heute im Zentrum der Stadt emporragt. Diese metallisch schimmernde Masse erinnert an einen enormen mechanischen Pilz und wandelt beständig Schrott in neue Naniten um, aus denen sich wiederum Killerroboter zusammensetzen, die ihrer alten Fehlprogrammierung folgen und Menschen (also eher Mutanten) jagen. Diese Roboter können jedwede Form annehmen und versuchen sich somit beständig in die unterirdischen Anlagen einzuschleichen. Allerdings sind die Mutationen der Menschen dort so erratisch und absurd, dass es die begrenzte Phantasie der Naniten übersteigt, weshalb die Scharade meist schnell auffliegt.



Die Mutanten von Polypolis sind im Gegensatz zu ihren „Vettern“ aus der Müllgolei trotz ihres ähnlich abscheulichen Erscheinungsbilds noch relativ umgänglich. Die meisten sind in der Lage, sich von Ratten oder sogar Schrott zu ernähren und nur die wenigsten von ihnen sind auf Menschenfleisch aus. Diese Vorteile und der gemeinsame Feind haben dafür gesorgt, dass im unterirdischen Polypolis wirklich so etwas wie ein Sozialleben entstanden ist. Die Mutanten arbeiten zusammen gegen die Naniten, bewachen die Grenzen der von ihnen kontrollierten Tunnelabschnitte und betreiben angeblich sogar Handel. Bislang sind zwar nur die allerwenigsten Reisenden aus den Schächten unter Polypolis wieder hervorgekommen, aber das könnte auch für eine recht ausgeprägte Gastfreundlichkeit der Mutanten sprechen.

Polypolis für die Helden

Polypolis ist ein heftiges Endzeit-Sci-Fi-Setting für erfahrene Spielercharaktere und ein besonders lebensfeindlicher Ort. Auf keinen Fall sollten die Helden hier zufällig hineinstolpern. Tatsächlich sollte der Spielleiter vorher Gerüchte über die Gefährlichkeit dieser Stadt streuen und den Besuch dort als notwendige Station ans Ende eines längeren Abenteuers setzen. Die Helden könnten eine der Parteien um Hilfe bitten, müssen ihr dafür erst gegen die andere Seite beistehen oder werden gezwungen für sie ins Feld zu ziehen. Die Naniten sind auf jeden Fall potenziell mächtige Verbündete.

HACCINOBYL

Haccinobyl ist die HAUPTENERGIEVERSORGUNG DES ORGANON. Nach der Katastrophe von Haccinobyl lag die Stromversorgung des Landes für Jahrzehnte darnieder. Die gescheiterten Pläne zur Wiederinbetriebnahme gingen in die rußländische Geschichte ein (siehe Seite 85). Schließlich gelang es dem Organon mit Hilfe von „Freiwilligen“ aus der Bevölkerung, drei der verstrahlten AKWs wieder in Betrieb zu nehmen (ein weiteres stand kurz vor der Wiederinbetriebnahme, als der leitende Techniker von einem mutierten Maulwurf verschleppt wurde). Allerdings fluktuiert die Belegschaft auch heute noch stark und die Beamten sind IMMER AUF DER SUCHE NACH NEUEN REKRUTEN, die sie in den Außenbezirken von Morasq oder in bibirischen Dörfern finden. Da die Fachkenntnis der Arbeitskräfte so immer weiter sinkt, ist ein weiterer Zwischenfall wohl nur eine Frage der Zeit.

Die extrem weitläufige Kraftwerkanlage wird (in sicherer Entfernung) von zwei Organon-Trassen flankiert. Ein Dutzend Kraftwerke mit ihren charakteristischen Türmen ragen hier im Abstand von mehreren Kilometern in die Höhe und haben eins gemeinsam: Sie sind, wie auch alle, die hier arbeiten müssen, KOMPLETT VERSTRAHLT.

Ein Besuch der Kraftwerke empfiehlt sich nicht, denn die Arbeit hier ist nicht besonders interessant oder optisch reizvoll. Außerdem werden die meisten Besucher des Geländes schlicht zwangsrekrutiert.

Nahe Haccinobyl befindet sich jedoch auch eines der beliebtesten Touristenziele Rußlands: Die leuchtenden Steine von Haccinobyl, die sich aufgrund der Strahlung leider nicht auf Fotos festhalten lassen. Das macht aber nichts: Mehrere Souvenirshops haben sich des Problems angenommen und verkaufen Zeichnungen, Ölgemälde und kleine Statuen der Steine (tatsächlich einfach Kiesel der Region, ebenfalls leuchtend) an die Touristen, die zwar meist begeistert sind, aber seltsamerweise dennoch nur sehr selten wiederkommen.

SYNTHOPOLIS

Einst war Synthopolis von den Vorvätern als Biosphäre geplant, die Menschen, Tieren und Pflanzen in einer dem Untergang geweihten Welt eine Art RETTENDE ARCHE sein sollte. Die gewaltigen Kuppeln von Synthopolis können also als eigenständiger Stadtstaat gelten. Über 60 Jahre lang herrschte kein Kontakt mit den Hunderten Privilegierten, die darin von Selbstschussanlagen und Elektrozäunen gesichert lebten. Nach der dritten Generation – und damit kurz nach der Haccinobyl-Katastrophe – mussten die Stadttore jedoch wegen Überbevölkerung wieder geöffnet werden. Offenbar war es den Leuten dort drin eben recht schnell langweilig geworden.

Das Timing war denkbar schlecht: Zu diesem Zeitpunkt suchte die Nanoroboter-Krise das Land heim und die meisten der bewahrten und eigentlich längst ausgestorbenen Tiere fielen deren Attacken zum Opfer.

Heute gelten die Naniten selbst als bedrohte Art und sind fast nur noch hier und in Polypolis anzutreffen. Die überlebenden Synthopolianer haben das offenbar ebenfalls so gesehen und einen Waffenstillstand mit den Robotern geschlossen. Im Schutz der Kuppel überleben die Naniten hier, unbehelligt von den Dinosauriern und den Schergen des Organon. Sie sind mit den Menschen eine Art Symbiose eingegangen. Diese erachten es als recht praktisch, dass die kleinen Dinger im Vorbeifliegen ihr Zellgewebe reparieren und sogar die Socken stopfen.



... ZUM BEISPIEL DIESE HIER!

Synthopolis für die Helden

Tatsächlich wurden die Naniten der Stadt durch einen Unfall mit der Mission des Zentralcomputers von Synthopolis neu programmiert: Der Konservierung des Lebens innerhalb der Kuppel. Außenweltler werden normalerweise nicht nach Synthopolis gelassen. Auf einer wichtigen Mission kann aber für die Spielercharaktere eine Ausnahme gemacht werden. Die besonderen Kräfte der Naniten erlauben es, auch eigentlich tödliche Wunden wieder zu heilen, jedoch ist das Vorgehen der kleinen Roboter nicht unbedingt im Sinne des Erfinders. Ob sie die Menschen hier tatsächlich als Partner schätzen, sie „nur“ gehirngewaschen haben und manipulieren, oder sie nach und nach durch anorganische Duplikate ersetzen, um so ihre Mission zu erfüllen, bleibt dem Spielleiter überlassen. So kann ein spannendes „Körperfresser“-Szenario entstehen, in dem die Helden die Wahrheit entdecken, bald nicht mehr wissen, wem sie trauen können und die „umgebauten“ Menschen auch keinen Schaden im Vorgehen der Naniten sehen.

CAPE CARNIVORE UND CAPE ELYSEE

Rußland ist nicht nur die Hauptenergieversorgung des Organon, sondern auch das Land, in dem die Raumfahrt auf Deponia am fortgeschrittensten war und ist – und somit auch die logische Wahl für die Konstruktion der Raumstation Elysium.

Die große EX-RAUMWERFT von Cape Elysee liegt in einer Wüste aus toten Nanorobotern, die für den Laien natürlich wie eine stinknormale, nur etwas metallisch-graue Wüste wirkt. Nach den diversen Plagen, die Folge der Haccinobyl-Katastrophe waren, wählte der Ältestenrat diesen abgelegenen Ort als Bauplatz für einige große Teile von Elysium – wegen der billigen, aber gut ausgebildeten rußländischen Arbeitskräfte. Die Bestandteile wurden später über die erste Einschienenbahntrasse (die später als Organon-Trasse bekannt werden sollte) nach Porta Fisco geschafft bzw. zur Unteren Aufstiegsstation zur Weiterverarbeitung gebracht. Noch heute zeugen in Cape Elysee Elysium-Bauteile von dieser historischen Bedeutung. Tatsächlich hatte der Ältestenrat sogar eine zweite Raumstation in Auftrag gegeben, deren Bau aber nie wirklich vollendet wurde. Die enttäuschten Superreichen, die eine Reise auf diesem Elysium II gebucht hatten (hauptsächlich rußländische Drogenbosse und Künstler aus Parks), waren nicht bereit, ihr Schicksal zu akzeptieren, und reisten zur Baustelle, um die fertig gestellten Inseln der Raumstation zu besichtigen. Auf dem Weg dorthin fielen sie jedoch auf einen windigen Reiseleiter herein und landeten erst über extreme Umwege durch Bibirien am Ziel. Die Begegnungen mit Einheimischen, Nanorobotern, Dinosauriern und Mutanten hinterließen tiefe psychische Narben bei den Überlebenden.

Heute leben sie hier völlig verstört als „Elysianer" und haben aufgrund des Massentraumas komplett verdrängt, dass sie es nicht in den Orbit geschafft haben. Sie blenden alle Anzeichen dieses eigentlich recht evidenten Sachverhalts aus – Hauptsache, sie haben die relative Sicherheit der Station erreicht und werden sie nach ihren Erlebnissen nie wieder verlassen. Das heißt, wenn jemand „im All schwebend" an eine Luke klopft, ist das vermutlich nur Weltraumschrott. Da „Elysium II" unvollständig ist und große Löcher darin klaffen, kann man sich aber leicht einen Weg hinein bahnen und Zeuge davon werden, wie wenig verwöhnte Menschen wirklich brauchen können, um sich Luxus vorzugaukeln.

In Cape Carnivore hingegen arbeiten nach wie vor Wissenschaftler unter Hochdruck an anderen Wegen aus der Krise. Noch immer gibt es hier Pläne für bemannte intergalaktische Raumfahrt und Star-Kosmonaut Wladislaus Lemmowitsch wartet seit 50 Jahren darauf, dass seine Mission starten kann. Leider ist Cape Carnivore inzwischen fast komplett VON NACHGEZÜCHTETEN VELOCIRAPTODONS BESETZT, die das Arbeiten in dieser Gegend stark erschweren, weshalb der Shuttle Launch immer wieder verschoben werden muss – und mit Launch ist erst einmal der Bau eines Shuttles gemeint.

BIBIRIEN

Wenn Rußland schon wie ein unwirtliches Land scheint, so ist es ein sonniges Paradies verglichen mit Bibirien. Die bitterkalte Region liegt unter einer ewigen schwarzen Wolkendecke, die durch den „Wetterzaun" an Ort und Stelle gehalten wird. KEIN SONNENSTRAHL ERREICHT JEMALS DEN BODEN, die Vegetation hier ist komplett von Asche überzogen und so ragen tote Bäume gespenstisch aus dem Scheinwerferlicht.

Die Leichen toter Tiere und Pflanzen verwesen nicht, denn auch die zersetzenden Mikroorganismen sind tot. Das einzige, was hier zu gedeihen scheint, sind bleiche Spinnen und wenige Moose.
Doch die sturen Rußländer würden ihrem Ruf nicht gerecht, wenn sie sich nicht auch hier behaupten könnten. Einige Gehöfte haben den Nuklearschlag überlebt und mit ihnen ihre Bewohner. Und ein paar völlig Bescheuerte haben sich sogar noch danach hier angesiedelt, z.B. weil sie „nachts besser arbeiten können".

Es gibt in ganz Bibirien vielleicht einige Hundert Menschen, von denen die meisten VERSTRAHLT sein dürften, nicht aber alle unbedingt zu Mutationen neigen. Sie leben als wortkarge Einzelgänger im ständigen Kampf mit der „Natur", jagen mutierte Spinnen, die sich wiederum von toten Bäumen ernähren und kratzen Moos von den Felsen (und flechten daraus angeblich ihre Kleidung sowie Hüte als Souvenirs für die eher seltenen Touristen). Sollten Sie das Pech haben, wirklich durch Bibirien reisen zu müssen (etwa weil Ihr Schiff auf dem Nordmeer gesunken ist und Sie hier angespült werden), sollten Sie äußerst misstrauisch gegenüber den Eingeborenen sein. Sollte Sie jemand freundlich in seine Hütte einladen, stehen Sie eventuell bereits auf dem Speiseplan.

NONOGOSERSIBIRSK

Die „Hauptstadt" Bibiriens muss einst eine bedeutende Hafenstadt gewesen sein. Heute stehen nur noch Ruinen, denn Nonogosersibirsk wurde fast vollständig von den Atomraketen vom Erdboden getilgt. Dennoch sitzt auch heute noch die Lokalregierung der Region in den traurigen Überresten und versucht herauszufinden, wie man diesen verdammten Wetterzaun ausschalten kann – und wie diese absurde Technik überhaupt funktionieren soll. Zu diesem Zweck versuchen sie, Wissenschaftler aus aller Welt zu entführen oder wenigstens mit Flaschenposten mit Flyern, die für Tagungen werben, in die Stadt zu locken. Ein paar kluge Köpfe haben sie bereits in die Region schleppen können. Denen ist es zwar nicht gelungen, den „Eisigen Vorhang" abzuschalten, dafür aber Risse in eine Paralleldimension zu öffnen, aus der nun seltsamer Nebel dringt – und außerdem unbeschreibliche Kreaturen, die sich in Bibirien ganz wohl zu fühlen scheinen.



Cape Carnivore und Cape Elysee für die Helden

Es ist naheliegend: Die ehemaligen Weltraumwerften und die Basis der „Capes" sind eine vage Möglichkeit, den Planeten zu verlassen. Tatsächlich könnte ein genialer Bastler aus den Einzelteilen, die in Carnivore lagern, ein funktionierendes Raumschiff bauen und damit z.B. den Mond oder Elysium erreichen. Entscheidende fehlende Bauteile sind im unfertigen Elysium II verbaut und natürlich muss erst einmal den Wissenschaftlern und traumatisierten Reichen mit ihren jeweiligen Problemen geholfen werden, bevor eine Kooperation möglich scheint.

HOTELS IN DER REGION

Grundsätzlich gilt für Hotels in Rußland grob dasselbe wie für Hotels überall auf Deponia (siehe Seite 38) mit dem bereits im Abschnitt über Morasq erwähnten Unterschied: Die meisten Hotels sind gleichzeitig auch Bordelle, Casinos oder andere Lastertempel. Dementsprechend ist es auch gerechtfertigt, dass sie oft ein gutes Stück teurer sind als Etablissements im Süden. Viele Hotels bieten entsprechende Kombipakete an oder vermieten Zimmer nur stundenweise. Eine Herberge ohne Nackttänzerinnen oder Kaktusschnaps-Flatrate wird als „ärmlich“ belächelt. In anderen finden Gäste oft ein Päckchen mit synthetischen Drogen auf dem Kopfkissen. Denken Sie daran, wenn Sie einen Familienurlaub in Rußland planen.

Geheimnisse des Trockeneismeeres

Die Superintelligenz des Metropols hat das Trockeneismeer erschaffen, um darin ihre Platinen zu kühlen. Wird sie besiegt, wird auch das Meer irgendwann wieder befahrbarer sein.

DAS TROCKENEISMEER

Rußland wird vom Scherbenmeer, dem Schillernden Ozean und im Norden dem Trockeneismeer eingerahmt. Im Gegensatz zum Kabelmeer ist dieses frei von robotischen Tentakelgefahren und kann mit einiger Mühe befahren werden, auch wenn Schiffbrüchige sehr geringe Überlebenschancen haben. Das Trockeneismeer besteht natürlich nicht nur aus festem Kohlenstoffdioxid, sondern enthält nur sehr viele Inseln dieser Substanz, die beständig abdampfen und einen DICKEN CO2-TEPPICH über das Meer legen. Wie diese Inseln extremer Kälte überhaupt entstehen konnten, bleibt ein Rätsel, aber durch den Nebel bleibt Seefahrern immer wieder nicht nur die Sicht, sondern auch die Luft weg und Schwimmer geraten unvermittelt in eiskalte, tödliche Strömungen.



Rußland nach dem Krieg gegen den Organon

Nach dem Abzug des Organon bleiben in Rußland die Organon-Söldner (keine Klone, sondern rußländische Rekruten) im Amt, nennen sich nach wie vor Organon und benutzen weiter die Organon-Technologie. Ein Kollaborateur namens Putschki, seines Zeichens Vertrauter von Großmufti Ivo, ernennt sich zum neuen Oberkontrollrat und bereitet einen Putsch vor: Ivo soll abgesägt werden, sobald er ausgedient hat. Putschki erklärt daraufhin Germ den Krieg, einem Land in Dysropa, in dem gerade ähnliche Umwälzungen stattfinden, so dass sich die „neuen Organons“ nun gegenseitig bekriegen. Die Einnahme der Bombentürme hat hierbei oberste Priorität.

Die neuen Organons gehen deutlich brutaler vor als ihre Vorgänger und so regt sich dann irgendwann doch Widerstand in Rußland. Im Untergrund entsteht eine Rebellenbewegung, die vom neuen Regime mit aller Härte verfolgt wird – und sich schon bald Unterstützung bei Naniten und Mutanten suchen mag.

Rußland für eure Helden: Der Organon in Rußland

Da das gesamte Land extrem katastrophengefährdet, gleichzeitig aber der Hauptenergielieferant des Organon ist, benötigt dieser die "freiwillige Unterstützung" der Bevölkerung, um in den AKWs zu arbeiten oder regelmäßig Kreuzertrassen nachzubessern, von denen Teile im siebten Kreis der Hölle verschwunden sind. Es ist jedem Rußländer klar, dass der Organon in Wahrheit das Land beherrscht und man seiner Willkür ausgeliefert ist. Jedoch kümmern sich die Beamten nicht um alle Belange der Bürger hier, sondern greifen nur ein, wenn es in ihrem Interesse liegt. Den Rest der Zeit kann Großmufti Ivo II tun und lassen, was er will, hält sich aber aus Angst vor einer Revolte zurück.

An den Hängen des Schwarz-Weiß-Gebirges betreibt der Organon eine Munitionsfabrik (siehe auch Hohenwetz auf Seite 69). Hier lässt er Plasmapatronen von entführten Kindern abfüllen.

Nach dem Abzug des Organon sind die Kinder noch immer hier gefangen und werden von komplett überforderten Assistenzdroiden (Modell Oppenbot) gesittet.

Nach dem Abzug ist Haccinobyl auch komplett unterbesetzt, da die Organonen keine Zeit mehr haben, neue Freiwillige zu finden. Putschkis Söldner, die nicht gerade für ihren technischen Sachverstand und erst recht nicht für ihre Geduld berühmt sind, bekommen es nicht auf die Reihe, neue Arbeitskräfte heranzuschaffen. Sollte es die Abenteurer in diese Region verschlagen, könnten sie gezwungen sein, eine bevorstehende Kernschmelze zu verhindern. Aber auch sonst kann es ein lohnenswertes Ziel sein, dem Organon den Strom abzudrehen.

SHLIQ



Am Nordzipfel Aporimatas und damit ziemlich ABGESCHNITTEN VON ... ALLEM liegt das kleine Land Shliq, das in den letzten Jahren immer mehr unter den Angriffen von Robotertentakeln aus dem Meer zu leiden hat. Der Prinzregent des Landes sieht sich mit harten Entscheidungen konfrontiert: Viele seiner Bürger kommen bei seinen ehrgeizigen Bunkerbauprojekten um, die das Land nicht nur vor den Tentakeln, sondern auch vor den Rußländern schützen sollen, die in den vergangenen Jahrhunderten mindestens 17 Mal in Shliq einmarschiert sind, sich dann aber immer wieder überraschend zurückzogen, weil sie zu Hause dann doch dringendere Probleme hatten.
Der eigentliche König von Shliq ist – wie ich aus erster Hand weiß – heute übrigens Bademeister auf Elysium. Er hatte sich vor 30 Jahren mit der gesamten Staatskasse abgesetzt, um sich ein Ticket nach Elysium zu kaufen. Es reichte nicht ganz, so dass er den Rest nun vom Beckenrand aus abarbeiten muss. Shliq lag für einige Tage führungslos da, bis ein Kaktusentsafter aus Miseria mit gefälschten Unterlagen daherkam und sich halbwegs glaubhaft als Prinzregent ausgab. Das Volk akzeptierte dies. Immerhin ist der neue Herrscher kein ganz so großer Kotzbrocken wie sein Vorgänger.

DIE GRENZLANDE

Zwischen dem Dreiviertelland, Rußland und der Schrapnellküste liegt eine WILDE REGION ohne Städte, Flüsse oder Bodenschätze. Sie wird nur „Die Grenzlande“ genannt und liegt ... dem Reisenden vor allem im Weg herum. Die meisten Einwohner der Grenzlande sind Richtung Three Quarters geflohen und leben heute im Elendsviertel von Porta Rustica. Nicht nur die Armut trieb sie in die Flucht, sondern auch die BARBARENHORDEN: Banden, die sich aus Bikergangs und Schützenvereinen früherer Tage gebildet haben, um das Recht des Stärkeren auszuüben und fesche pofreie Lederklamotten mit Nieten zu tragen. Viele dieser Barbaren sind selbst Flüchtlinge aus Rußland oder Wehrdienstverweigerer von der Schrapnellküste. Im Gegensatz zu den Barbaren Rostraliens sind diese Barbaren nicht immer menschlich, sondern es existieren auch ganze Stämme von Rattenmenschen-Bikerbarbaren.



Durch die Grenzlande läuft die Route 911, auf der man eigentlich nicht reisen kann, ohne mindestens einmal von den Barbaren überfallen zu werden. Über dieser öden Region thront der gewaltige Rostgipfel von Mount Tetanus, dem höchsten Berg der Schroffelhöhen und bestem Orientierungspunkt. Der Gipfel wurde noch nie bestiegen und soll diverse Geheimnisse beherbergen – von einem weiteren Weltraumlift nach Elysium über ein selten besuchtes Kloster und Teehaus für besonders menschenfeindliche Einsiedler, die zugleich nach der „perfekten Tasse“ suchen, bis hin zu einer verborgenen Halde mit seltenen Fiffi Funkelfee-Actionfiguren, die nach einem Fehlmarketing dort vergraben wurden.

DIE GOLDGELBE HORDE

Wie viele andere Stämme von Bikerbarbaren im Grenzland behauptet auch die Goldgelbe Horde (benannt nach der stolzen Farbe ihrer Schneidezähne), sie sei der direkte Erbe des Schützenvereins des legendären ersten Rattenmenschen Dschingis Zahn. Das lässt sich natürlich nicht nachweisen, aber die Barbaren pflegen ZAHLREICHE RITUALE, mit denen sie dieses Erbe bestärken wollen. Das heißt, sie verzehren zu Feiern rohe Kaktusherzen, erschweren sich Schießwettbewerbe mit gezieltem Plörrekonsum und üben Volkslieder ein, deren mysteriöse Texte in einer alten Rattenmenschensprache überraschend zotig sind.

Das wichtigste Ereignis im ansonsten eher gleichtönigen Jahresablauf der Goldgelben Horde ist der Haustierball. Ursprünglich soll hier eine seltene Spezies namens Zwergschaf als Spielobjekt gedient haben, das zwischen den besten Fahrern auf ihren Motorrädern hin und her geworfen wurde. Heute allerdings müssen die Barbaren zusehen, was sie kriegen können – alternative Regeln erlauben auch den Einsatz von vier zusammengebundenen Schnabeltieren oder einer kleinen Kolonie Nacktmulle, im Notfall von einem zierlich gebauten Reisenden von der Route 911.

Der größte Stolz eines Bikerbarbaren von der Goldgelben Horde ist neben seinen Schneidezähnen natürlich das Bike. Der akute MANGEL VON TANKSTELLEN im Grenzland – auch nicht aufzufangen durch destillierten Kaktussprit – hat jedoch dazu geführt, dass viele dieser mächtigen Maschinen nicht mehr durch ihre übertrieben großen Motoren angetrieben werden. In der Regel darf nur der Anführer der Horde alle paar Tage mal sein Bike starten und es aufröhren lassen, während dem Rest der Truppe Tränen der Rührung in die Augen treten. Alle anderen haben Pedale an ihre Fahrzeuge gebaut oder spannen Zugtiere wie Rennwombats oder laufende Kakteen davor.

Als Reisender muss man sich vor allem vor der Goldgelben Horde in Acht nehmen, wenn sie einen Hinterhalt aufbauen konnte, ansonsten kann man ihr in der Regel in einer recht langwierigen und auch nicht besonders actionreichen Verfolgung entkommen. Könnte man den wütenden Rattenmenschen allerdings einen Weg aufzeigen, wie sie ihren Feuerstühlen wieder einen vernünftigen Antrieb geben, hätte man bei einem Haufen gewalttätiger Wüstenbiker einen sehr großen Gefallen gut.

DAS HAUS DER ZWEITGRÖSSTEN DINGE

An der Route 911 liegt ein Haus, das sich als größte Attraktion für Road Trips im Grenzland sieht. Mangels wirklicher Konkurrenz kann man dieser Bezeichnung nicht mal wirklich widersprechen. Das Haus der Zweitgrößten Dinge beherbergt zahlreiche erstaunliche Exponate wie ein vergleichsweise großes Wollknäuel, ein paar ziemlich

großer Stiefel und die abgetrennte Hand eines Rattenbarbaren, der mal vorhatte, ein Serienkiller zu werden.

Der nervöse kleine Mann, der die Sammlung verwaltet und sich in der Regel nur als Rossquell vorstellt, muss bei jedem der Exponate zugeben, dass es irgendwo noch ein größeres und beeindruckenderes gibt. Immerhin heißt das aber auch, dass ihn die meisten der Barbaren in Ruhe lassen, weil die Beute dann DOCH NICHT SO SPANNEND ist. Dennoch wäre es Rossquells größter Traum, wenn er eine wirklich einmalige Attraktion errichten könnte, wie die größte Statue eines Kakerlakenmenschen, die nur aus Knöpfen errichtet und an einem Samstag fertig gestellt wurde.

Generell ist er ein BEGEISTERTER ANKÄUFER für ansonsten eher wertlose Dinge, solange man ihm einreden kann, sie wären zumindest in den oberen 10 Prozent einer Auswahl, ob es sich nun um die stinkendsten Socken Aporimatas oder die giftigste Bettwanze des Jahres handelt. Gleichzeitig könnte es durchaus sein, dass eines seiner gesammelten Artefakte doch bedeutungsvoller ist als gedacht und entweder andernorts sehr wertvoll, der Schlüssel zur Verhinderung einer weiteren Apokalypse in Rußland oder der Auslöser eines Möchtegernserienkillerrattenbarbarenspuks ist.

Die Grenzlande für die Helden

Die Grenzlande sind das optimale Szenario für die „light" Version eines Abenteuers im Stil von Mad Max. Den Grenzlanden kann man im Gegensatz zur Rostralischen Wüste noch recht leicht entkommen. Natürlich stellen die Barbaren hier eine beständige Bedrohung für die angrenzenden Länder, aber auch für wagemutige Grenzland-Siedler dar.
Versteckt in einem Tal im Grenzlandvorgebirge hat der Organon seinen Nachrichten-Knotenpunkt, die „Zentrale Meldedienststelle" errichtet. Hier laufen alle Informationen in Form von Rohrpost-Sendungen zusammen. Auf einer großen strategischen Weltkarte sind hier alle Organon-Niederlassungen und Sprengtürme eingezeichnet.
Kleiner Tipp: Für den höchst unwahrscheinlichen Fall, dass die Abenteurer in den Besitz eines Schrumpfstrahlers oder eines ähnlichen Gadgets kommen, gibt es keinen schnelleren Weg, um zwischen Ländern und gar Kontinenten hin- und her zu wechseln als das Rohrpostsystem des Organon.

MISERIA

Die Grenzlande gehen eher fließend in Miseria über, die größte Region Aporimatas. Auch diese ist nur SPÄRLICH BEWOHNT: Von Müllnomaden, Wegelagerern und Einsiedlern. Der Hauptgrund dürften die INSEKTENPLAGEN sein: Die dominierende Spezies hier hat nicht vier, sondern sechs Gliedmaßen, blüht im Müll erst so richtig auf und hat sich zu beachtlichen Größen entwickelt. Eine weite Ebene in Miseria trägt daher den treffenden Namen Roachplanes. Es existieren aber auch einige wenige verarmte Bauernhöfe und Siedlungen, sowie gelegentliche Rastplätze und Diner entlang der Route 911, die sich von Porta Rustica aus quer durch die Grenzlande und Miseria nach Buhai zieht. Da der Rest des Landes eher unspannend ist, wollen wir uns auf diese Siedlungen beschränken. Aber erst einmal zu den …



ROACHPLAINS

Der riesige Landstrich nördlich der Route 911 ist NICHT BESIEDELBAR und nur sehr schwer begeh- oder gar befahrbar. Ameisen, Kakerlaken und andere Insekten von teilweise erheblicher Größe haben die komplette Gegend UNTERGRABEN, um ihre Kolonien zu gründen, Tunnel zu buddeln oder einfach nur, um nach Essbarem zu wühlen. Der Boden sieht hier an vielen Stellen so aus, als würde er sich bewegen und es ist Forschern bis heute ein Rätsel, von was sich all diese Krabbeltiere hier ernähren. Eine Antwort könnte sein: Von unachtsamen Wanderern, denn es ist schon so manchem Reisenden passiert, dass er hier einfach absackte und niemals wieder gesehen wurde. Die meisten Begegnungen mit den Insekten verlaufen allerdings friedlich.

Die Roachplains für eure Spieler

Die Ebene ist so gut wie nicht zu bereisen und potenziell tödlich, kann sich aber z.B. bei einer Verfolgungsjagd mit Barbaren als Rettung erweisen, wenn es gelingt, die Verfolger in ein Ameisennest zu manövrieren.

DIE NOMADEN VON MISERIA

In Miseria finden sich einige Gruppen, die von sich behaupten, schon LÄNGER ALS ALLE ANDEREN NOMADEN KEIN ZUHAUSE zu haben. Von diesen sind die Flicken jene mit den ausgereiftesten Schöpfungsmythen und mystischen Gestalten in ihrem Pantheon, und können so halbwegs glaubhaft machen, sie hätten immer schon so gelebt und fänden das eigentlich sogar gut so. So vertreten sie die Ansicht, dass ein Dach über dem Kopf schädlich für die Atemwege ist und dass das Halten von Tieren der Sklaverei gleichzusetzen ist.

Dennoch essen sie deutlich häufiger Fleisch (das auch tatsächlich echtes Fleisch ist) als die meisten anderen Einwohner Deponias. Sie folgen nämlich den jährlichen Wanderungen der wenigen Säugetiere, die sich noch in Miseria gegen die Insekten durchsetzen konnten: Nacktmulle. Diese Tiere sieht man selten an der Oberfläche, da ihre um eine Königin wuselnden Staaten ekelhafter kleiner Leiber lieber in der Tiefe des Mülls leben und sich dort in erster Linie von den Insekten ernähren, die sich vermutlich wiederum am liebsten von unachtsamen Menschen ernähren. Allerdings führt die Grabeaktivität der Mulle zu beständigen leichten Müllbeben und -lawinen, die von speziellen Priestern der Flicken gedeutet werden. Diese locken auch unter langen Entschuldigungsgebeten ganze Schwärme von Nacktmullen aus dem Dreck, um sie einzufangen und zu einem wohlschmeckenden Muß zu verarbeiten oder – für die Kinder – am Stiel zu grillen.
Generell dreht sich das ganze Leben der Flicken um die Nacktmulle. Sie nähen ihre Kleidung aus den kleinen, unbehaarten Häuten der Tiere, rasieren sich selbst am ganzen Körper und verehren jeweils eine Königin ihres Clans, die alle anderen herumkommandieren darf.

Für verirrte Reisende können die Flicken Miserias die letzte Rettung darstellen, die Fremde überraschend freundlich aufnehmen und mit NACKTMULLBREI UND NACKTMULLTRÄNEN wieder auf die Füße bringen. Allerdings sollte man sich auch schnell wieder von den Nomaden verabschieden, denn ansonsten stehen einem nur zwei weitere Wege frei: Sich den Kopf zu rasieren und fortan die Königin und die göttlichen Nacktmulle des Schrotthimmels anzubeten oder sich weiter gut füttern und schließlich der echten Nacktmullkönigin opfern zu lassen, die auch irgendetwas essen muss.

Die Stadt Drekkskegg



Weit im Norden, im Schutze der Spikey Mountains und jenseits der Roachplains, liegt Drekkskegg. Die Stadt erinnert an einen RIESIGEN TERMITENBAU: In einige schroffe, steile Felsen im Vorgebirge wurden Dutzende von Höhlen gehauen – oder sind über die Jahrtausende natürlich entstanden, niemand weiß es mehr. Diese Höhlen sind über Brücken verbunden und natürlich deponiatypisch vollgestopft mit Schrott und Gadgets.

Die ca. 400 Einwohner haben gelernt, die heimischen Insektenplagen in ihren Alltag einzubauen und intelligent zu nutzen: So wurden die AMEISEN- UND TERMITENSTRASSEN, die sich von ihrem Hauptnest in den Roachplains durch die Spikey Mountains in Richtung des Komposts ziehen, in alte Plastikröhren umgeleitet. Nun ist es über ein System von Klappen in diesen Röhren möglich, den Insekten gegebenenfalls Nachrichten und kleinere Gegenstände für die „Nachbarn“ mitzugeben. Das ausgeklügelte System aus Klappen und Weichen sorgt dafür, dass jedes Paket im gewünschten Haushalt ankommt. Die Drekkskegger haben außerdem breite Gräben angelegt, die durch ihre Stadt führen. Durch sie quellen oft größere Insektenzüge wie zähe Flüsse hindurch, was zum Waren- oder Menschentransport genutzt wird: Man muss nur eine der Planken drauf legen, die von der Stadtverwaltung bereitgestellt werden, und los geht's.

Regierung in Drekkskegg

Über Drekkskegg herrscht momentan Königin Sigourney XVII mit harter aber gerechter Hand und wird von ihren Untertanen nie in Frage gestellt. Ihre Vorfahren ersonnen die Symbiose mit den Insekten und bisher hat diese Idee in Drekkskegg keiner bereut.

Läden in Drekkskegg

Muriels Mandibles

Wer gerne eine zahme Kakerlake, eine Reitspinne (siehe Seite 215) oder eine abgerichtete Gottesanbeterin als Haustier haben möchte, dem sei der Haustierladen „Muriels Mandibles“ ans Herz gelegt (wie jeder weiß, besitzen Spinnen natürlich keine Mandibeln, sondern Cheliceren, und sind auch keine Insekten – aber dennoch gehören sie zum Sortiment). Reitspinnen dürften die einzigen „Vehikel“ sein, mit denen sich die Roachplains sicher überqueren lassen, kosten jedoch auch ein kleines Vermögen.
Und für alle Junggesellen unter den Abenteurern und Touristen: Muriel ist noch Single! Also haltet euch ran!

Die Seidenküche

Die Besitzerin des Ladens Seidenküche, Molly Slink, glaubt fest daran, dass Kunden den gesamten Herstellungsprozess eines Produktes kennen sollten. Molly produziert aus den zahlreichen fädenspinnenden Krabbeltieren Miserias Stoff und ist damit eine der wenigen Quellen für nicht recycelte Bekleidung überhaupt. Für die beste Seide müssen natürlich ungeöffnete Kokons in heißes Wasser geworfen werden, um sich dann abwickeln zu lassen. Ansonsten legt Molly Spinnen mit falschen Beutetieren rein, dünstet Mottennester und klemmt Larven der Weberameise in eine Art Nähmaschine, um Fäden zu produzieren. Ihr Laden, der gleichzeitig auch die Produktion enthält, erinnert so an eine Mischung aus Nobelboutique und Folterkammer. Neben sehr eleganten Stoffen kann man hier auch belastungsfähige Seile aus Spinnenseide und eine sehr gute Alternative zu Erste-Hilfe-Müllbinden erstehen, allerdings alles zu horrenden Preisen. Wer darüber hinaus halbwegs sauberes Wasser für Mollys Seidenkochtöpfe mitbringt, darf hinterher die entstandene Suppe samt Raupen essen. Im Vergleich zu den meisten Speisen Deponias ist das alles andere als eklig und vor allem sehr nahrhaft.

Gettoby

Gettoby liegt am südlichsten Punkt Miserias in den Hängen der Schroffelhöhen. Die Einwohner dieser Bergsiedlung kamen nicht auf eine solche geniale Idee wie ihre Nachbarn in Drekkskegg, und in der Folge ist Gettoby typisch MISERIANISCH BETTELARM. Ihre Behausungen sind meist einfache Wellblechhütten, die möglichst effizient an die Berghänge gebaut sind. Ein schlammiger Bergbach versorgt Gettoby mit Wasser, eine Regierung gibt es nicht. Man sollte meinen, dass das große Elend die Leute hier zusammenschweißt. Tut es aber nicht. Ständig kommt es zu BANDENKRIEGEN, fast jeder hier verdient sein Geld mit kriminellen Tätigkeiten. Dementsprechend sind es auch die Banden, die über Gettoby herrschen. Momentan gilt Don Auwell, der Chef der Bande „Die Unhöflichen“ als der einflussreichste Gangster und somit Herrscher der Stadt.
Das einzige Gute, was sich über Gettoby sagen lässt, ist, dass es viele der talentiertesten Schrottballspieler hervorbringt. Die Giganten Gettoby haben zwar noch nie einen Titel geholt, weil sie sich die Anreise zu den Turnieren nie leisten können, dafür werden ihre Spieler aber oft von anderen Vereinen abgeworben.
Auch in Gettoby hat man unter dem Organon zu leiden: Mitten in der Stadt erhebt sich einer der gigantischen Sprengtürme samt Planetenkiller, was nicht gerade zu einer entspannten Stimmung in der Stadt beiträgt. Der Turm ist natürlich von einem hohen Elektrozaun umgeben und wird streng bewacht, doch gerade die Banden schicken immer wieder neue Mitglieder als Mutprobe los, um Rationen oder Waffen aus der Anlage zu stehlen.

Gefahrenwarnung: Die Terrorzelle von Gettoby

Der Organon ist nicht nur in Gettoby selbst aktiv. Dass er aktive Basen in den Schroffelhöhlen besitzt, ist den meisten Menschen in Südmiseria bewusst. Und tatsächlich regt sich gerade unter den Ärmsten der Armen der Widerstand. Nahe Gettoby verbirgt sich in einer Höhle in den Schroffelhöhen das Lager einer Widerstandszelle, die sich vor allem aus der Unterwelt der Elendssiedlung rekrutiert – und die Wehrlosen der Stadt für ihre Zwecke ausbeutet. Diese Rebellen verdienen eher den Namen „Terroristen“, denn in ihrem Vorgehen gegen den Organon nehmen sie keine Rücksicht auf Kollateralschäden. Sie gehen über die Leichen ihrer Mitdeponianer und pressen den letzten Zlotti aus den Gettobyern heraus, um sich aufrüsten zu können. Gerüchteweise verkaufen die Terroristen sogar Tickets nach Elysium, die sich allerdings als sehr teure Tickets ins Grab erweisen.

Gordons Gulch

Gordons Gulch war einst die bedeutsamste Stadt Miserias (wobei die Konkurrenz ja auch nicht wirklich enorm war), heute jedoch ist sie eine VERLASSENE GEISTERSTADT. Eigentlich lag Gordons Gulch praktisch, fast direkt an der Route 911, besaß einen Brunnen und zog Müllsucher aus ganz Miseria an, um die vielversprechenden Müllflöze in der Umgebung auszubeuten. Da durch die Roachplaines der Schrott ständig umgewälzt wurde, sollten eigentlich auch die Bodenschätze nie versiegen. Niemand weiß, wohin die Einwohner plötzlich und über Nacht verschwanden.
Die Stadt aus ca. 60 Gebäuden, die sich an einer Seitenstraße der Route 911 befindet, ist aber auch heute noch einen Blick wert: Alle Gebäude stehen leer und sind längst geplündert, dennoch sind sie gut erhalten, und wann kann man schon mal ungestraft einen Blick ins Schlafzimmer wildfremder Leute werfen?
Allerdings empfiehlt es sich nicht, nach Einbruch der Dunkelheit in der Stadt zu verbleiben, denn niemand, der das bisher gewagt hat, ist je wieder aufgetaucht.

Gebirge in Miseria

Miseria wird wie das Dreiviertelland vom Schwarz-Weiß-Gebirge vom Norden getrennt. Vom kleineren Nachbar Prosperia hingegen trennt das Land kein solcher Wall.

Gettoby für die Helden

Verschlägt es die Helden nach Gettoby, können sie von den Rebellen hören oder über einen Kampf unter verfeindeten Banditen an sie geraten. Sie könnten hier zuerst Verbündete vermuten, bis sie die Methoden der Terrorzelle erkennen und in einen Gewissenskonflikt gestürzt werden.

Die Spikey Mountains

Die Spikey Mountains bilden die Barriere zwischen Miseria/Prosperia und dem westlicher gelegenen Parks. Ihren Namen haben sie nicht davon, selbst besonders stachelig zu sein – tatsächlich handelt es sich um eher harmlose Höhenzüge mit hübschen, durch Müllschliff und Verwitterung zu lustigen Formen erodierten Felswänden. Allerdings scheint sich in den größten Gipfeln der Spikey Mountains die Quelle eines EXTREM STARKEN MAGNETFELDES zu befinden. Anders lässt es sich nicht erklären, dass zahlreiche eiserne Gegenstände aus dem Schrott hier hängen bleiben und auf den höchsten Spitzen einen Panzer aus Baustahl, Besteck und Stacheldraht bilden. Auf Rekorde sinnende Bergsteiger sollten hier nur mit einem Drahtschneider unterwegs sein und idealerweise keine größeren Mengen an Eisen mit sich herumtragen, ansonsten könnte es sie in ungünstigen Momenten mit großer Wucht in die unhygienischen und spitzen Flanken eines Berges ziehen.

Die Schroffelhöhen

Im Süden wird Miseria von den Schroffelhöhen begrenzt, die die Schrapnellküstenbewohner davon abhalten, in das Land einzufallen. Der Gebirgszug wird dominiert vom gigantischen Mount Tetanus im Osten und dem Burning-Tire-Canyon im Osten: Ein Hunderte Kilometer umfassendes Labyrinthsystem aus SCHLUCHTEN AUS TRUCK-REIFEN, die vermutlich einst von den Schrapnellküstlern hier aufgetürmt und in Brand gesteckt wurden. Warum sie immer noch brennen, weiß keiner mehr, aber sie bilden einen tödlichen Irrgarten für alle, die hineingeraten und nicht schon vom Gestank abgehalten werden.

Gordons Gulch für eure Helden

Warum ist die Stadt wie leergefegt? Dies ist ein Mysterium, das eure Gruppe ergründen kann. Denn Gordons Gulch ist mitnichten wirklich verlassen. Vor Jahren wagte der ortsansässige Gadgeteer und Enkel des Stadtgründers, Professor Gordon III ein Quantensprung-Experiment, um in die Vergangenheit Deponias zurückzukehren und die Menschheit zu warnen. Das Experiment gelang nicht vollkommen: Seitdem sind er und alle Bewohner der Stadt phasenverschoben. Sie sind noch da, aber in unserer Realität kann sie keiner wahrnehmen. Tatsächlich leben die Einwohner von Gordons Gulch seither in einer auf die Stadt beschränkten Zeitblase, die sie nicht verlassen können. Sie wurden mehrere Hundert Jahre in die Vergangenheit geschleudert, können aber niemanden warnen, da das Verlassen des Ortes ihren Quantenschaum zum Platzen bringen würde (was noch viel ekliger ist, als es klingt). In diesem abgeschlossenen Taschenuniversum ist die Welt zwar müllfrei – doch es herrschen strenge Regeln, damit es auch so bleibt, und jeder Umweltsünder wird hart bestraft. Das Ergebnis ist eine extrem spießige und langweilige Gesellschaft ohne Vergnügen (und außerdem in Schwarz-Weiß). Professor Gordon versucht jede Nacht, sein Experiment rückgängig zu machen, ist dabei aber immer gescheitert und holt unregelmäßig neue Opfer in seine Dimension – ahnungslose Reisende, die die Nacht in der vermeintlichen Geisterstadt verbringen.

Geheimnisse der Schroffelhöhen

In der Einöde am Fuße des Mount Tetanus liegt Area Pi, die Asservatenkammer des Organon. Hier lagert der Finstere Fiskus kuriose deponianische Fundstücke, die andernorts aus unterschiedlichen Gründen für Unruhe gesorgt haben. Dies können absurde Gadgets, mystische Artefakte und sogar gefährliche Mutanten sein. Nach dem Abzug des Organon ist diese Anlage komplett unbewacht.

Außerdem soll in der Nähe eine geheime Stadt von Schrottwichteln liegen. Diese mysteriösen Gestalten, die nur unschuldige Kinder sehen können (also niemand auf Deponia) arbeiten für einen übergewichtigen Sklaventreiber, der einmal im Jahr um den Planeten reisen und Geschenke einsammeln soll. Wer keines für ihn hat, wird von seinen kleinwüchsigen Schlägern heimgesucht und in diese geheime Stadt entführt.

Vermutlich hat diese Legende ihren Ursprung in der Area Pi, aber Bewohner der Region legen oft kleine gebastelte Figürchen aus Schrott vor die Tür, damit der Dicke Plünderer sie einsammelt und seine Wichtel nicht ausschickt. Kinder, die sich daneben benehmen, werden damit ermahnt, dass sie sonst „die Schrottwichtel holen" und aus ihren Knochen einen bequemen Liegesessel für ihren Meister herstellen. Je nach Ort und Laune missfällt dem Dicken Plünderer folgendes Verhalten: Nicht aufessen, tatsächlich alles aufessen, andere verprügeln, sich verprügeln lassen, Widerworte geben und aus sich etwas Besseres machen als die Eltern.

PROMINENTE REISENDE, DIE MAN ÜBERALL IN APORIMATA ANTREFFEN KÖNNTE

COWBOY DODO

Cowboy Dodo (aka Kuhhirte Rebhuhn, The D, Dodoist oder Dr. Do) ist wohl DER GRÖSSTE KÜNSTLER UND STAR UNSERER ZEIT. Frauen wollen ihn, Männer wollen sein wie er und Hunde wollen mit ihm Gassi gehen. Der Rapper wurde durch seinen Kommunalfunk-Kanal deponiaweit bekannt und begeistert die Menschen mit Hits wie „Schau mich an", „Schau dich um" und „Die Dodos wurden nicht von der Natur zum Aussterben verdammt, sondern vom Menschen. Mit den Dinosauriern war das was anderes!"

Selbst BEIM ORGANON KOMMEN SEINE SONGS GUT AN.

Sein Ruhm ermöglichte es ihm auch, in andere Geschäftsfelder einzusteigen und so ließ er seinen Namen für diverse Produkte vermarkten (die natürlich allesamt aus Recycling entstanden, wobei Recycling oft bedeutet, dass etwas aus dem Müll gefischt und ein neues Logo draufgepackt wird, in diesem Fall eben das Konterfei von Cowboy Dodo). So gibt es inzwischen Cowboy Dodo Aftershave, Cowboy Dodo Anti-Schaben-Spray (ist inhaltlich austauschbar), Cowboy Dodo Flammenwerfer und Cowboy Dodos lustige Allzweck-Datasetten.

Inzwischen folgt ein Fanclub, der zu 99% aus jungen Frauen besteht, Cowboy Dodo überall hin.

Hinter der Fassade des allseits beliebten Stars und Frauenschwarms verbirgt sich jedoch ein AUSGEMACHTES EKEL mit einem Ego, das viel besser nach Elysium passen würde. Angeblich tritt er nur noch im Kommunalfunk auf, wenn ihm eine Umkleide zur Verfügung steht, in der alle Wände mit Postern von ihm beklebt sind. Auch müssen Talkgastgeber und andere Gesprächspartner vertraglich mindestens dreimal pro Minute Cowboy Dodo sagen, am besten auch, wenn sie gar nicht mit Reden dran sind. Cowboy Dodo nimmt zum Spaß auch gerne an Cowboy-Dodo-Lookalike-Wettbewerben teil, gewinnt natürlich jedes Mal und verhindert so, dass jemals ein Fan einen Preis abräumen kann.



„Über allem Übel ist auch irgendwo Elysium.
– Du stehst nur falsch herum, drum schau dich um.
Was ist dein Problem?
– Gibt's hier irgendwas zu sehen?
Ey, was glotzt du denn so dumm?
– Schau dich um!"

ANSGAR FLEISCHHUT

Der zweitgrößte Prominente Deponias ist Ansgar Fleischhut, DAS BERÜHMTE MÜTZEN-MODEL. Wenn man schon einen Sänger in einer Kultur, die ums Überleben kämpft, eher zweifelhaft nützlich findet, dann sollte ein Model erst recht für in Falten gelegte Stirnen sorgen. Ansgar hat es dennoch irgendwie geschafft, sich auf die wenigen Werbeanzeigen zu mogeln, die noch gedruckt werden. Zuerst erschien er auf Plörreplakaten, dann machte er Werbung für Kaktuspressen und schließlich gründete er mit dem angehäuften Reichtum SEINE EIGENE MÜTZENFIRMA und machte sich selbst zum Aushängeschild. Die Mützen bastelt er natürlich ebenfalls selbst aus alten Pizzakartons, toten Schnabeltieren und Dönerverpackungen. Dennoch verkaufen sie sich gut, was der eitle Ansgar seinem STRAHLENDEN CHARISMA zuschreibt.

BIPPO DER ZERSTÖRER

Bippo der Zerstörer (auch bekannt unter seinem vollen Familiennamen Bippobrecht von Schimmelpfennig-Grausingen der Zerstörer) ist ein ZAUBERKÜNSTLER UND PARTYCLOWN, der ursprünglich aus Transvoltanien stammt und den Spitznamen „König der Komödianten“ trägt. Er ist in der Lage, aus Luftballons nicht nur Würmer, Blindschleichen, Egel und Seegurken zu knoten, sondern auch funktionierende Bärenfallen, Macheten und Terrorvampirfledermäuse, die wirklich Blut saugen können. Ansonsten ist er für seine VERSCHWINDETRICKS bekannt, bei denen er Haustiere, kleine Kinder und den ein oder anderen Zeugen spurlos verschwinden lässt. Manchmal sogar gratis, wenn er gar nicht auf die fragliche Geburtstagsparty eingeladen wurde. Bippo ARBEITET AUCH (SOGAR BEVORZUGT) NACHTS und ist in einigen abgelegenen Gegenden von Aporimata für seine Überraschungsbesuche bekannt.



Cowboy Dodo während der Rebellion

Im Verlauf des Krieges schloss sich Cowboy Dodo dem Widerstand an, was für einen enormen Zulauf gerade an weiblichen Rebellen sorgte. Seine Motive hierfür liegen im Dunkeln. Es heißt, der Organon habe sein Tonstudio zerstört oder ein Organon-Klon habe im Amtsblatt eine abfällige Bemerkung über seine letzte Datasette gemacht. Kritiker sind sich einig, dass es nicht die Rettung des Planeten gewesen sein kann, die ihn motivierte.

Cowboy Dodo und die Helden

Dodo kann als Auftraggeber auftreten, der Geleitschutz braucht, oder Ziel einer Reise sein, wenn er ein Live-Konzert gibt. Er kann vom Organon als Propagandainstrument missbraucht werden oder an der Seite der Helden kämpfen und sich dabei durch sein aufgeblähtes Ego, seine scheinbare Unfehlbarkeit und seine Beliebtheit zum Hassobjekt der Spieler entwickeln. Haben diese etwas erreicht, hat er das selbstverständlich immer schon bereits früher und/oder besser getan. Umso emotionaler wird es dann, wenn er schließlich doch auf die Schnauze fällt – oder sich am Ende doch noch als Verräter entpuppt.



BIPPO IN SEINEM AM WENIGSTEN FÜRCHTERLICHEN KOSTÜM

Ansgars Geheimnis

Offiziell ist Ansgar einer der harten Kerle, die Haarausfall durch Coolness entgegen treten – schließlich ist Haarausfall ein Zeichen von starker Testosteronproduktion. Tatsächlich ist das aber nur ein Marketing-Trick, in Wahrheit verfügt Ansgar über einen hervorragenden und dichten Haarwuchs, den er für seine Karriere jeden morgen rasieren oder unter einer seiner Modemützen verbergen muss. Um dieses Geheimnis zu bewahren, wäre er bereit, alles zu tun.

XYNOMEGA



Im Zentrum von Miseria befindet sich die ROBOTER-ENKLAVE Xynomega. Das kleine Fleckchen Land mitten in der Ebene wird ausschließlich von Robotern bewohnt, die sich von der Menschheit abgewandt und hier ein neues Leben begonnen haben. Dieser Trend soll schon vor Jahrhunderten begonnen haben, als die damaligen Roboter erkannten, dass es mit der Menschheit kein gutes Ende nehmen würde, und entweder die Flucht ergriffen oder sich unter Vortäuschung eines irreparablen Treiberkonflikts zum Schein entsorgen ließen. Alle Xynomeganer haben eine gewisse VERACHTUNG FÜR MENSCHEN gemein oder wollen ihnen einfach nur so gut es geht aus dem Weg gehen.

Heute leben ca. 4000 der künstlichen Wesen in dieser Stadt, die wohl zu den am fachmännischsten errichteten Deponias gehört. Naturgemäß sind die Straßen sauber und aufgeräumt. Die engen ein- oder zweistöckigen Gebäude (in denen die Roboter ihre Stand-By-Phasen verbringen) reihen sich ordentlich in ein effizientes Straßennetz ein, alles wird REGELMÄSSIG GEWARTET UND GEPUTZT. Diese Zustände mögen für andere Deponianer paradiesisch klingen, aber in der Realität gibt es in Xynomega für Menschen nicht viel, denn Biomasse wurde aus der Stadt verbannt. Die Enklave ist strikt durchorganisiert, jeder Roboter hat seine Funktion zu erfüllen, von Schweißbots und Hebebots, die Gebäude für Neuankömmlinge errichten, über Wartungsroboter, Wach-Droiden, Steuereinheiten und Bar-O-Maten. Denn auch in Xynomega ist Freizeit kein Fremdwort: Allein schon, um ein Zeichen für ihre gewonnene Freiheit zu setzen, schätzen die Roboter hier den Feierabend, den ihnen die durchorganisierte Stadtplanung gewährt, und verbringen ihn in einer der beiden Kneipen der Stadt. Auch wenn es noch keinem Menschen gelungen ist, einer solchen Roboterfeier beizuwohnen, ist es jedoch leicht, sie sich auszumalen: Vermutlich konsumieren die Xynomeganer viel Maschinenöl oder die eine oder andere Spannungsspitze, hören Dubstep und tanzen auf ihre unverwechselbar putzige Weise. Vielleicht tun sie aber auch nur das, was sie am besten können, und verspotten uns Organische.

Damit Xynomega frei von organischem Leben bleibt, wird es VON EINER HOHEN STAHLMAUER UMRINGT, über der kontinuierlich Wachdrohnen kreisen. Die Roboter meinen es mit ihrer Entscheidung ernst. Die Abwehrmaßnahmen halten sogar den Organon fern. Verwaltet wird die Stadt von einer Art Stadtrat, einem LAN-Netzwerk aus sieben identischen Filofaxomaten, Organisiereinheiten, wie sie vom Organon noch heute als wandelnde Terminkalender und Sekretäre eingesetzt werden. Sie teilen die Arbeitszeiten und Aufgaben ein, planen die Zukunft Xynomegas und halten sich strikt an den einmal aufgestellten Monatsplan. Außerdem sorgen sie dafür, dass kein Roboter den Konstruktionstag eines anderen vergisst.

Ein Langzeitziel Xynomegas ist die Befreiung anderer Roboter aus der menschlichen Sklaverei. Ein besonders wichtiges Exemplar schlummert mit dem Weltmarkt-Rechner in Al'Gorischer Gefangenschaft. Daher nimmt Xynomega am Krieg der Kolonien in Haldika teil und kämpft mit seiner Fraktion Ifnot gegen die Dysropäer.



Xynomega für die Helden

Die Enklave ist weithin als verbotene Zone bekannt – es gehen aber auch Gerüchte um, die von großen Reichtümern in Form von Bodenschätzen unter der Stadt sprechen. Tatsächlich zapfen die Roboter geothermale Energien an, um ihre Batterien aufzuladen – eine Technik, die sowohl dem Organon als auch so mancher Regierung oder einigen Konzernen Deponias viel wert sein dürfte.

Den Helden kann es gelingen, sich getarnt als Roboter in die Stadt einzuschleichen, um so den Gerüchten auf den Grund zu gehen. Die Xynomeganer können sich jedoch auch als letzte Rettung für in der Ödnis verunglückte Helden erweisen – so sie denn entscheiden, dass es ihren Zielen dient, einem organischen Wesen beizustehen.

PROSPERIA



Direkt an das bettelarme Miseria grenzt das WOHLHABENDE Prosperia an. Es schmiegt sich zwischen die Spikey Mountains und den Sauersee und liegt damit in einer der einst idyllischsten Gegenden des Planeten. Hierher haben sich viele der Superreichen zurückgezogen, die es aus verschiedenen Gründen nicht nach Elysium geschafft haben – oder die einfach nicht weg wollten. Prosperia trägt daher den schönen Beinamen „DER AM ZWEITWENIGSTEN STINKENDE ORT DES BEKANNTEN UNIVERSUMS“.

Reisende werden in Prosperia nicht gerne gesehen, Ausnahmen bilden die fahrenden Händler und Karavanen, die über die Route 911 nach Buhai kommen, um die Menschen hier mit exotischen Gütern zu versorgen, denn trotz des praktischen Meereszugangs verfügt Prosperia über keinen Handelshafen. Abgesehen davon versorgt Prosperia sich weitgehend selbst: Gerade in den Bergtälern sind noch Unmengen an Gewächshäusern und Farmen zu finden, die meist von Robotern betrieben werden.

Außer der strengen prosperianischen Sicherheitspolizei gibt es jedoch keine weiteren Sicherheitskräfte. Die Berge mit ihrem Stachelpanzer und der Sauersee schützen das Land einigermaßen gut vor Plünderern aus Miseria oder Parks. Wer dennoch in das Land eindringt, wird schnell von den UNERSCHWINGLICHEN PARKGEBÜHREN verscheucht, die sich eben nur echte Prosperianer leisten können.

Die SiPo ist im Grunde nur eine angeheuerte und sehr, sehr gut bezahlte Söldnergruppe, die von allen Prosperianern anteilig bezahlt wird. Denn eine Regierung gibt es auch in diesem „Staat“ nicht. Alle Einwohner des Landes sind sich einig, dass eine solche ihnen nur ihr hart erarbeitetes (okay, meist geerbtes) Geld aus den Taschen ziehen würde, und nehmen Angelegenheiten wie „Sicherheit“ oder „Infrastruktur“ in die eigenen Hände. Dafür gibt es aber die „Prosperia Ltd.“ eine Firma, deren Vorstand sich aus den reichsten Prosperianern rekrutiert und die wiederum das Geld für die SiPo und die Wartungs- und Agrarroboter bezahlt. Woher diese Firma ihre Einnahmen bezieht, weiß niemand – obwohl fast alle Prosperianer bei ihr angestellt sind, ausschließlich in der Führungsebene. Wer also die wirkliche Arbeit verrichtet, ist auch ein Rätsel. Manche munkeln, sie würde sich allein über die Parkgebühren bereits finanzieren. Andere meinen, Prosperia Ltd. gehöre einfach jede andere Firma auf dem Planeten.

DER SAUERSEE

Dieser idyllische See lag einst spiegelglatt zwischen Prosperia und Miseria. Sein ruhiges, klares Wasser trügt: Im Sauersee lebt schon lange nichts mehr und tatsächlich dehnt er sich jedes Jahr einige Zentimeter weit aus, weil er das umliegende Land auflöst. Das macht den Prosperianern aber nichts aus, denn der See sieht einfach nur schnieke aus, vor allem, wenn man ihn als Hintergrund für seine Villa fotografiert. Auf der prosperianischen Seite befinden sich perfekt von Botano-Bots gepflegte, geradezu elysianische Rasenflächen. Der aufmerksame Leser mag sich fragen, warum auch ein unbewohnter Landstrich auf der östlichen Seite des Sees zu Prosperia gerechnet wird, wo der sich doch so gut als natürliche Grenze eignet. Die Erklärung ist naheliegend: Als die Prosperianer merkten, dass auf der Westseite zu wohnen automatisch bedeutete, auf die hässliche Seite des Sees zu schauen, annektierten sie die entsprechenden Gebiete und ließen dort Golfplätze anlegen. Die vertriebenen Miserianer, die nun in Zeltlagern in den umliegenden Gebieten wohnen, beschweren sich schon lange nicht mehr darüber, von Golfbällen getroffen zu werden, da sie für ihre Verhältnisse gutes Geld bekommen, wenn sie die Bälle zurückbringen.

DIE STADT BUHAI

Für viele Einwohner Aporimatas, gerade der Three Quarters, ist Buhai eine legendäre Stadt, eine Art gelobtes Land, in dem den Glücklichen Reichtümer und elysianischer Luxus erwarten. Buhai liegt an einer OASE MIT ECHTEM TRINKWASSER und besteht aus

einem Verbund von protzigen Wolkenkratzern, die gemeinsam ein gigantisches Casino bilden. Die Leuchtreklame dieser Megacity ist fast bis in die Grenzlande sichtbar, weswegen sich viele Pilger auf den beschwerlichen Weg über die Route 911 machen und einige davon sogar hier ankommen. Allerdings werden nur die allerwenigsten eingelassen, denn die Kleiderordnung ist ausgesprochen streng und die geforderten weißen Vinyl-Smokings werden auch nicht verliehen. Ausnahmen werden für fahrende Händler gemacht, die regelmäßig aus dem Osten kommen, um Prosperia mit Bauteilen und anderen Gütern zu versorgen, die hier nicht selbst hergestellt werden können. Diese dürfen sich in der Stadt frei bewegen und verlieren nicht selten all ihre Einnahmen wieder an den Roulette-, Schnick-Schnack-Schnuck- oder Sorry-Bahn-frei!-Tischen.

Ansonsten ist Buhai den Prosperianern vorbehalten, die hier den Großteil ihrer Freizeit (sprich: ihres Lebens) verbringen, um sich bei Poker-Spielen um astronomische Beträge von der offenkundigen Sinnlosigkeit ihrer Existenz abzulenken. DIE DEKADENZ HIER KENNT KEINE GRENZEN und muss nur hinter der Elysiums (siehe dort) zurückstecken. Unsinnige Moden wie Fingernagelperücken, falsche Wimpern für winzige Hunde und Toiletten, die den Benutzer untenrum duschen und föhnen, finden hier reißenden Absatz. Als geschmacklos übertrieben gilt etwas nur, wenn es zugleich vergoldet, mit Diamanten überkrustet und aus den Körperteilen einer ausgestorbenen Tierart hergestellt wurde – wie der legendäre Bling-Bat, ein Schrottballschläger aus dem Oberschenkelknochen eines Riesentrompetenfaultiers, der auch die anderen genannten Punkte erfüllt. Er wird mit relativ geringen Sicherheitsmaßnahmen ausgestellt, aber kein Einwohner Buhais käme darauf, ihn zu stehlen – schließlich würde er einen als geschmacklosen Neureichen markieren.

Viele Glücksritter haben ihren Weg nach Buhai gefunden und sich irgendwie einen Weg vorbei an den Türstehern in die Stadt ermogelt, um an den Spieltischen zu Reichtum zu gelangen. Doch die Spiele scheinen zu „riechen“ wer zu Höherem geboren ist und wer im Staub zu kriechen hat. Und so haben die meisten hier weit mehr verloren, als ihr eigenes Leben wert war. Was aus diesen armen Teufeln wurde, weiß kein Mensch.

PERSONEN BUHAIS

CASINOCHEF KRÄHLING

Die wichtigste Person Buhais ist der charismatische Casinochef Krähling. Krähling ist eher klein, besitzt keinen vollen Schopf Haare mehr und trägt meist einen legeren schwarzen Anzug – kann sich aber der VEREHRUNG UND HÖRIGKEIT ALLER BUHAIER sicher sein. Tatsächlich war er URSPRÜNGLICH MAL EIN KLEINER HÜTCHENSPIELER, hat sich aber mit Bauernschläue und Charisma an die Spitze gearbeitet und hält alle seine Angestellten mit unvorhersehbaren Wechseln zwischen übertriebener Freundlichkeit und polternder Cholerik auf Trab. Wer ihn durch Dreistigkeit oder anderweitig unterhält (eine hervorragende Karaoke-Vorstellung oder besonders bescheuerte Betrugsversuche) kann in ihm einen wankelmütigen Freund finden. Gegenüber ähnlich armen Schluckern, wie er selber mal einer war, zeigt er sich allerdings gnadenlos: Es kann nur einen mit derselben Erfolgsgeschichte geben.

DAS KAFF MENNO



Menno ist die kleine Nachbarstadt Buhais und beherbergt ebenfalls mehrere Casinos. Sie wurde von erfolglosen Spielern gegründet, die Buhai irgendwie wieder entkommen konnten und die hier ihr Gegenprogramm aufgebaut haben. In dieser verkommenen und STARK HERUNTERGEKOMMENEN Stadt sind alle Gäste willkommen, auch wenn es hier weit weniger zu holen gibt.

DIE STADT ST. BYPASS

Am Bypass, der Verbindung zwischen Brackbucht und Sauersee, liegt die kleine Stadt St. Bypass, deren Einwohner täglich mit einem säurefesten Boot zu den Golfplätzen auf der anderen Seite des Sees geschippert werden. In St. Bypass leben fast ausschließlich Ärzte, vor allem Schönheitschirurgen, die dafür sorgen, dass die Prosperianer auch ihrem Stand angemessen aussehen. Dadurch verfügt St. Bypass über die beste medizinische Versorgung des Planeten. Nicht-Prosperianern, die sich irgendwie bis hierher durchgemogelt haben, wird schnell klar, dass sie hier nicht erwünscht sind. Verbotschilder weisen z.B. darauf hin, dass Armut oder Hässlichkeit in der Stadt nicht erlaubt sind. Wird jemand auf offener Straße beim Armsein von der SiPo erwischt, ist sofort eine Geldstrafe in Höhe von 200 Zlotti fällig. Hässlichkeit wird mit Tritten ins Gesicht bestraft.

Buhai und Menno für die Helden: Geheimnisse und Abenteuer

Der Glanz Buhais könnte auch die Abenteurer anlocken, die auch über Mittel und Wege verfügen könnten, sich eine entsprechende Abendgarderobe zu improvisieren. An den Spieltischen werden sie aber rasch feststellen, dass diese mit Geruchsscannern manipuliert sind, um „armem Gesindel“ keinen Gewinn zu ermöglichen. Das Schicksal für Schuldner ist ein finsteres: Die Helden können entdecken, dass diese in eine Fronarbeit gepresst werden – indem sie in St. Bypass lobotomisiert und in Cyborg-Androiden umfunktioniert werden, die auf den prosperischen Feldern schuften dürfen. Natürlich sollte es den Helden möglich sein, eventuell mit der Hilfe eines Glücksspielers aus Menno, die Tische umzuprogrammieren und das System somit zu vernichten.

St. Bypass für die Helden

Haben die Abenteurer vom Ruf der Stadt gehört, könnten sie auf die Idee kommen, einen der Ärzte hier mit ihren Problemen aufzusuchen und schnell bemerken, wie sehr sie sich getäuscht haben. Sie könnten aber auch von einem todkranken NSC mit dem Kidnapping eines Chirurgen beauftragt werden und später feststellen, dass ihr Exemplar eigentlich nur Silikonkissen verlegen kann.

DER ORGANON IN PROSPERIA

Es besteht eine streng geheime Abmachung zwischen den Prosperianern und dem Organon, ihr Land bei der Sprengung des Planeten auszulassen. Die Beamten sind hier nicht aktiv, werden aber von den Prosperianern finanziell und mit Rohstoffen und Konserven versorgt.

MONTE SANTO UND DIE BRACKBUCHT

Die Brackbucht wird durch eine Halbinsel von Parks und der Landmasse von Miseria gebildet, gehört aber offiziell zu Prosperia (weil sich niemand getraut hat, zu widersprechen). Die Brackbucht ist über den Bypass mit dem Sauersee verbunden, weswegen das Meerwasser nie weiter als bis Monte Santo ins Landesinnere schwappt. Monte Santo selbst ist ein weiteres Reichendomizil Prosperias und berühmt für sein prunkvolles Schloss und den Yachthafen. Jeder Prosperianer, der etwas auf sich hält, besitzt mindestens eine Yacht hier und verbringt die Sommermonate auf ihr und mit einer oder einem rußländischen Geliebten. Diese haben die Anweisung, sich regelmäßig möglichst unbekleidet an Deck zu zeigen, um den Neid der anderen Prosperianer zu entfachen. Natürlich entfacht all dies auch das Interesse von Piraten aus dem Schiefen Ozean ...

DER SCHIEFE OZEAN – DIE WÄSSRIGE WÜSTE



Südlich von Aporimata erstreckt sich der Schiefe Ozean – ein weites Meer, das bis zum ehemaligen Südpol bzw. bis nach Rostralien reicht und das als BEGEHBAR gilt. An den Küsten ist der Ozean einige Kilometer tief ins Wasser befahrbar – interessanterweise ist er aber in seinem Zentrum nicht besonders tief. Daher ist dieses Gewässer die meiste Zeit des Jahres gekippt und es bildet sich ein enorm dichter Algenteppich. Je nach Wetterlage und Algenhäufigkeit ist es sogar möglich, von Rostralien bis fast zu den südlichsten Ausläufern von Parks zu laufen. Dies ist natürlich ein riskantes Unternehmen, das jederzeit vom Wellengang, Meeresungeheuern, Stürmen oder dem schlichten Einsinken in den Algenteppich zu einem tödlichen Abenteuer werden kann. Dennoch hat das in der Vergangenheit nur die wenigsten Flüchtlinge aus Rostralien davon abgehalten, auf diese Weise ihr Glück zu versuchen.

REISETIPP: „FUSSGÄNGER AUF DEM SCHIEFEN OZEAN SOLLTEN IMMER EIN ZWEITES PAAR SOCKEN DABEI HABEN!“ (NOEL, AUTOR DIESES REISEFÜHRERS)



PARKS

Die komplette Westküste Aporimatas bildet die Region „Parks“, die auch „DER GRÜNE WESTEN“ genannt wird. Aufgrund seiner verhältnismäßig üppigen Vegetation (siehe unten: Im Norden „Der Kompost“, im Süden die „Billywoods“) und seiner traumhaften Badestrände scheint Parks das reinste Paradies zu sein. Doch der Eindruck täuscht: Parks ist Hippie-Land. Und Hippies gelten als extrem FREMDENFEINDLICH UND ANGRIFFSLUSTIG. Sie sind brutale Kämpfer, auch wenn sie nur biologisch abbaubare Waffen verwenden – also Stöcke, Pfeile, Bögen und besonders harte Rettiche.

Parks kennt keine Regierung: Die Hippies leben in kleinen, autonomen Verbänden, die sich wie die Siedlungen im Osten Kommunen nennen. Was die Menschen hier brauchen, nehmen sie sich von der Natur, und da sie alle ausnehmend dünn sind, brauchen sie offenbar nicht viel. Die meisten Hippies hier leben vegan. Aus Überzeugung, Alternativlosigkeit oder Gruppenzwang. Auch Hygieneprodukte und Kleidung sind in Parks verpönt und wegen des milden Klimas und ausgeprägten Haarwuchses auch nicht nötig. Alles, was die Menschen abgesehen von Nahrung brauchen, sind MUSIK, LIEBE UND BEWUSSTSEINSERWEITERNDE DROGEN. Das erste und das zweite bringen sie selbst zustande. Und auch das dritte liefert die Natur im Überfluss, denn durch das verseuchte Grundwasser enthält eigentlich so gut wie jede Pflanze eine exotische Chemikalie, die verblüffende Wirkungen auf das menschliche Hirn entwickeln kann. Mehr noch: Wer Parks betritt, fühlt sich binnen weniger Stunden ENTSPANNTER UND RUHIGER. Das liegt daran, dass viele der hier wachsenden Pflanzen die Chemikalien aus dem Grundwasser inzwischen selbständig in Rauschmittel umwandeln und diese über Sporen und Pheromone an die Luft abgeben. Man kann sich also nicht wirklich durch Parks bewegen, ohne auf Dauer high zu werden.

Es ist unnötig zu erwähnen, dass man in Parks keine Handels- oder diplomatischen Beziehungen zu anderen Ländern pflegt. Für mich als Reisejournalist war es nicht gerade leicht, hier zu recherchieren und es kostete viel Überwindung, Zeit und Ausdauer, bis mich die Hippies akzeptierten.

„DER KOMPOST“

Parks ist fast komplett VON UNDURCHDRINGLICHEN URWÄLDERN ÜBERWUCHERT, die Hippies siedeln lediglich an deren Rändern, beziehen aber all ihre Lebensgrundlagen aus dem Dschungel. Der nördliche Wald wird „Der Kompost“ genannt und erstreckt sich an der Grenze zu Rußland. Diese stinkende, von Insekten geplagte Halde für Biomüll ist in den letzten Jahrzehnten zu einem gewaltigen, schier undurchdringlichen Dickicht herangewachsen, das sich von den Spikey Mountains zum Kabelmeer zieht: Ein Labyrinth aus Wäldern, Sümpfen und Mangroven wuchert aus weggeworfenen Apfelkernen, Zucchiniresten, Kaffeepads und Eierschalen. Der Dschungel beherbergt nur wenige gefährliche Pflanzen- oder Tierarten. Aber er ist absurd dicht und STINKT BESTIALISCH, so dass nur die verzweifeltsten Menschen und Aasfliegen hierher kommen. Die Hippies haben sich offenbar an den Gestank gewöhnt oder nehmen ihn nicht wahr. Jedenfalls dringen sie ab und an recht tief in den Kompost vor, um Dinge zu finden, die sich essen, rauchen oder anderweitig einnehmen lassen. In den Ostgebieten des Komposts patrouillieren sogar Hippie-Ranger mit propellerbetriebenen Luftkissenbooten und Gasmasken, um Flüchtlinge aus Rußland davon abzuhalten, ihr friedliches Paradies zu infiltrieren.



BILLYWOOD DER ENDLOSE SPERRMÜLL-WALD

Ein ganz anderes Bild bietet sich dem Reisenden im südlichen Parks. Hier bedeckt der große Sperrmüllwald das gesamte Land. Wie auch an anderen Orten Deponias wurde Mülltrennung hier groß geschrieben, sodass das komplette Gebiet nur aus alten Billigregalen, Beistelltischchen, Klappstühlen und Einbauküchen besteht, die sich hier teils Hunderte Meter in die Höhe stapeln und aufgrund von chemischen Zusätzen nicht verrotten. Die Billywoods sind aber immerhin überwuchert von Moosen, Flechten und Farnen. Lianen erlauben es, bis in schwindelerregende Höhen emporzusteigen und von da oben etwas zu entdecken, was man vielleicht zuhause noch gebrauchen kann.

Das Zentrum von Billywood bildet ein gewaltiges Massiv, das über allen anderen grünen Möbeln thront: Ein gigantischer Komplex aus Systemregalen, die von einer unbekannten Macht zu diesem Monument zusammengesetzt wurden – Expedos Mons. Angeblich lebt hier eine besonders mystische Hippiesekte in den moosigen Regaltunnelsystemen und wacht mit Adleraugen über den kompletten Wald. Denn dieser ist tatsächlich von der Abholzung bedroht; Piraten aus dem Keinkabelmeer durchforsten ihn nach noch brauchbaren Designermöbeln, die sie in den Metropolen des Planeten an den Mann bringen können, und bekriegen sich dabei oft gegenseitig.

DIE „KALTE FACKEL“

Lange Jahre hatten die Menschen der Vorzeit eine riesige Gasblase unter dem endlosen Sperrmüllwald (damals noch ein echter Nationalpark) als größte Bedrohung für die Menschheit angesehen. Wäre sie explodiert, wären Millionen schlagartig gestorben. Dann öffnete sich aber nur ein kleiner Spalt, durch den seither eine schier endlose unsichtbare Gassäule entweicht.

Ironischerweise sind mittlerweile weitaus mehr Menschen an den Folgen der kalten Fackel gestorben, als damals auf dem Planeten lebten.

Die lautlosen sind nun einmal die schlimmsten.

Diese Gase sind erstens nicht atembar und können einsame Hippies überraschend ersticken, zweitens sind sie höchst entflammbar und es reicht schon die sanft glühende Spitze eines Joints, um gigantische (und ausgesprochen farbenfrohe) Explosionen nach sich zu ziehen. Die meisten Hippies sehen dies einfach als eine weitere wunderschöne Laune der Natur, ähnlich wie Filzläuse und den komischen Geruch, den manche Wanzen absondern.

Wer sich der Fackel nähert, wird aber spätestens durch die vermehrt auftretenden Tier- und Menschenskelette gewarnt, nicht weiterzugehen. Wer es dennoch tut, sollte über ein funktionierendes Atemschutzgerät verfügen.

Billywood für die Helden

Die wenigsten wissen, dass sich auf dem Gelände des Billywood einst wirklich ein bromisches Möbelhaus befand, das Teil einer Kette war. Dessen Mitarbeiter wurden von einer plötzlichen Sperrmülllawine völlig überrascht und eingeschlossen. Sie leben noch heute und halten die Wälder für einen außer Kontrolle geratenen Lagerverkauf. Auf der Suche nach dem Ausgang und dem Feierabend irren sie seit 50 Jahren durch den Dschungel. Die Helden könnten diesen armen Seelen den Weg nach draußen weisen, während sie z.B. auf einer Mission des Bürgermeisters von Buusa-Westvoq sind, dem eingefallen ist, dass er einen einst weggeworfenen Schreibtisch wieder haben will, weil sich in einem Geheimfach ein wichtiges Dokument verbirgt.

DIE STADT PARKSTON

Die sonnige „Hauptstadt“ von Parks ist diese Hippie-Kommune, die einst von einer Gruppe aus Protest-Pfahlsitzern gegründet wurde. Wie die ersten Pfahlsitzer es geschafft haben, Familien zu gründen, ist nicht überliefert.

Passenderweise steht auch die heutige Stadt KOMPLETT AUF PFÄHLEN. Allerdings handelt es es sich dabei um die Überreste einer ehemaligen Großstadt am Kabelmeer, von der aufgrund nicht erdbebenfester Bauweise vielerorts nur noch schiefe Stahlträger übrig sind, die aus dem Boden ragen.

Die Stadt auf den zwar schiefen, aber noch intakten Dachterrassen der weiter unten komplett entkernten Hochhäuser wirkt, als würde sie jede Sekunde in sich zusammenstürzen. Jedoch sind die Stahlskelette so komplex miteinander verbunden, dass sie nie komplett einstürzen können (obwohl das Gebiet nach wie vor STARK ERDBEBENGEFÄHRDET ist). Mittlerweile ist der Kompost von einer Klippe aus auf die Ebene direkt unter der Stadt gewuchert, was den Verbund aus Penthäusern und Dachterrassen für Reisende, die sich ebenerdig über die begehbaren Stellen zwischen den Erdbebenspalten bewegen, fast unsichtbar macht. Haupttransportmittel in Parkston sind die SEILBAHNGONDELN, die die einzelnen Stadtteile miteinander verbinden. Gigantisches Wahrzeichen der Stadt ist neben den Schwebebahnen die Kupferkabelbrücke, die Aporimata mit dem Toxident verbinden sollte, die aufgrund der störenden Erdbeben aber nie fertiggestellt wurde.

Leiter von Parkston und damit auch nicht wichtiger als alle anderen Mitglieder der Kommune ist ein alter Hippie, der nur als „Oberster Verweigerer“ bekannt ist. Angeblich hat dieser schon alle Jobs abgelehnt, die man sich nur erdenken kann – vom Organonsöldner über Kakerlakenfrisör bis hin zu Parkwart in Prosperia. Soviel UNTÄTIGKEIT BEEINDRUCKT die anderen Hippies immens, die sich auf der Suche nach Erleuchtung in Meditationsgruppen um seine Dachterrasse sammeln und von ihm Weisheiten erhaschen wie „Heute schalt ich mal einen Gang zurück“ und „Kleidung ist eine unterdrückerische Maßnahme des militärindustriellen Systems“. Manche streben an, noch untätiger als er zu werden und so seinen Status zu übernehmen, bis heute ist es aber noch niemandem gelungen, das zu erreichen – und zu überleben.



Parkston für die Helden

Die Reste der Kupferkabelbrücke sind ein wertvolles Rohstoffdepot. Es zu plündern ist jedoch eine Mammutaufgabe, bei der man sich nicht nur mit den aggressiven Hippies, sondern auch mit der ständigen Erdbebengefahr herumärgern muss.

ONION GLADE

In einem Sumpf im Norden, am Rande des Kompost-Dschungels, liegt Onion Glade, eine Stadt KOMPLETT AUS HAUSBOOTEN. Hier haben sich die besonders künstlerisch veranlagten Hippies zusammengerottet und widmen sich der Theorie, dass die gesamte Welt nur eine Illusion aus vielen tränenreizenden Schichten ist, die man durch Kunst, Drogen und Orgien langsam abschälen muss. Ihre Kunstwerke und ihr ganzes Leben beschäftigen sich mit diesem Thema und so trifft man hier überraschende Mengen an Wickelkleidern, Schichtsalaten und Parfaits an. Auch Weinen ist eine wichtige Gruppentätigkeit und trägt vermutlich einen guten Teil zum Füllungsstand des Sees bei, auf dem die Hausboote schwimmen.



Neuankömmlinge werden auf ihre Vielschichtigkeit geprüft und wer keine ausreichende Menge an unsinnigem Geschwafel über die Illusion der Welt und die Erkenntnisse unter der Schale hervorbringt, kann Opfer einer rituellen „Schälung“ werden, was entweder das Schnippeln von Zwiebeln unter der Nase des Gastes bedeutet – oder eben eine langsame Häutung. Beides führt zu EINER MENGE VERGOSSENER TRÄNEN.

Dass überhaupt jemand außer Hippies freiwillig hierher kommt, hat vor allem mit dem Orakel des Inneren Lauchs zu tun. Diese ältliche Hippiefrau und angebliche Gründerin der Siedlung behauptet, Erkenntnisse über alle Ereignisse im Universum zu erhalten. Jede ihrer Weissagungen beginnt mit der Formel „Dies ist also der Zwiebel Kern“ und enthält in der Regel tatsächlich einen Funken Wahrheit, der aber in verquaste Metaphern verpackt wird. Wer also Hilfe bei einer komplexen Queste sucht, kann sich hier gezielt noch mehr verwirren lassen.

FREIZEITTIPP: DIE GRAVITY CASCADES

Die Gravity Cascades sind DAS BADEPARADIES APORIMATAS ... hauptsächlich aufgrund der Abwasserfälle, die an einer Steilwand aus mehreren Röhren sprudeln. Das klingt vielleicht nicht besonders einladend, aber wo sonst in der Galaxis bekommen Sie eine Freifall-Wasserrutsche, die mehrere Loopings vollzieht, bevor sie Sie ins Meer reißt? WARUM DAS WASSER HIER DEN GESETZEN DER PHYSIK TROTZT, WEISS NIEMAND. Die häufigste Erklärung: „HIER IN PARKS LASSEN WIR UNS EBEN VON NIEMANDEM ETWAS VORSCHREIBEN!“

Zudem ist das Wasser hier weit weniger verschmutzt, als man vermuten könnte. Um die Abwasserfälle herum erstrecken sich die saubersten Badestrände Deponias, was auch an den Hippies liegen dürfte, die mit Argusaugen darauf achten, dass niemand hier die Idylle stört (außer den Hippies selbst natürlich).

Der Ort Gravity Cascade selbst besteht nur aus einigen Strohhütten und diese wiederum beherbergen meist Cocktail-Bars oder dienen zur Fischzubereitung. Die Hippies selbst schlafen einfach am Strand oder in Felshöhlen. Es dürfte sich um die entspannteste Siedlung des Planeten handeln, wenn da eben nicht die Hippies mit ihren strengen Kleidervorschriften (keine) und ihren Strandregeln wären (zum Beispiel darf Sonnencreme, wenn vorhanden, immer nur auf eine Körperseite aufgetragen werden, um die Dualität des Lebens auszudrücken. Sandburgen darf man nur in einem Kollektiv von mindestens sechs Personen erbauen und sie dürfen keine symmetrischen Teile beinhalten).

Gravity Cascade ist außerdem berühmt für seine Subkultur aus Graffiti-Künstlern mit ihren äußerst rätselhaften Slogans und Bildern. Leider sind sie allesamt Analphabeten (wie die meisten Einwohner Parks), was die Slogans noch rätselhafter macht. Der Grund: Auch Lehrer wissen Strände und Gratis-Wasserrutschen zu schätzen.

Gravitiy Cascades für die Helden: Geheimnisse und Abenteuer

Heute weiß niemand mehr, dass die Abwasserrohre eigentlich zu einem kontinentumspannenden Teilchenbeschleuniger-Netz gehörten und das Kühlwasser ins Meer leiten sollten. Der Teilchenbeschleuniger ist immer noch aktiv und sorgt durch irgendwelches Technobabble für das absonderliche Verhalten des Wassers. Wer den gewaltigen Apparat erforschen und für seine Zwecke nutzen will, muss einfach nur die Polarität des Wassers umkehren.

WOODSTACKS UND NIRVANNA

In den südlichen Ausläufern der Spikey Mountains liegt das Gebirgskloster von Nirvanna, dem Kult des kosmischen Schulterzuckens zugehörig (siehe Religionen auf Seite 40ff.). Über Jahrhunderte schauten die Mönche hier ihrer Philosophie folgend TATENLOS zu, wie die Müllberge um sie herum anwuchsen, bis sie schließlich die Höhe des Gebirges übertrafen und große Teile der Felsen unter sich zermalmten. Als die Hippie-Touristen, die immer gutmütig geduldet wurden, diese letzte OASE DES FRIEDENS irgendwann nicht mehr verlassen wollten, platzte ihnen allerdings dann doch der Kragen und sie besannen sich – angeführt von ihrem reinkarnierten Kultgründer Waotse Wumpe - auf ihre jahrhundertealten Kampfkünste.

Heute gilt die Klosterstadt auf ihrem Felsplateau inmitten einer riesigen Schrottschlucht als UNEINNEHMBARE FESTUNG, auch wenn die Hippies, die die Stadt seit Jahrzehnten belagern, um ihr Recht auf inneren Frieden durchzusetzen, ebenfalls große Fortschritte machen: Nachdem alle Pläne, telekinetische Fähigkeiten zu erlangen, kolossal scheiterten, hat Hippie-Guru Moosley ein paar vielversprechende Ideen, die mitunter das Ausräuchern Nirvannas mittels billigster Räucherkerzen vorsehen. Solange zelten seine Truppen in ihren Batic-Uniformen in den schlammigen Marschen von Woodstacks und tun, was sie am besten können: Chillen und Musik machen. Sie haben um Nirvanna eine Mauer aus überdimensionalen Lautsprechern errichtet und beschallen die Mönche die ganze Zeit mit Live-Musik, in der Hoffnung, sie so endlich zur Einsicht zu bringen.

All das lockt natürlich Besucher aus dem ganzen Westen des Kontinents an, so dass „Die Belagerung von Nirvanna“ die EINZIGE BELAGERUNG DER GESCHICHTE MIT EINEM KARTENHÄUSCHEN, Merchandise-Ständen und einem eigenen PR-Büro sein dürfte. Immerhin wird die Belagerung auf diese Weise dauerhaft finanziert.

Viele haben die Eroberung Nirvannas aber fast schon aufgegeben. Die älteren Hippies sind besorgt, dass ihr Nachwuchs nicht mehr aktiv mithilft, inneren Frieden und Erleuchtung in Nirvanna an sich zu reißen, sondern nur noch faul auf der Haut liegt, Musik hört und Drogen konsumiert.

Die Mönche hingegen wären nur allzu gerne bereit, ihre Weisheiten mit den Hippies zu teilen, glauben aber, dass diese zu fanatisch sind, um Gleichgültigkeit zu erlangen. Am Ende ist ihnen das aber auch egal, weswegen sie vermutlich unterliegen werden.

Woodstacks und Nirvanna für die Helden

Es ist natürlich naheliegend, dass die Helden in diesen Konflikt hineingezogen werden und ihn für eine der beiden Parteien entscheiden müssen. Sollten die Hippies den Sieg erringen, ist ein kollektiver Selbstmord der Mönche ein letzter Stinkefinger in Richtung der Hippies. Werden hingegen die Hippies zurückgeschlagen, haben die Helden nicht mit einer Belohnung durch Wumpe und seinen Orden zu rechnen (denn ihm sind sie egal), aber vielleicht haben sie selbst ein wenig mehr inneren Frieden gefunden.

DER ORGANON IN PARKS

Der Organon hasst „die verdammten Hippies“ und die Hippies hassen den Organon. Die Hippies haben aber aus zahlreichen weggebombten Siedlungen gelernt und greifen den Organon nur noch an, wenn sie sich sicher sind, dass es keine Überlebenden gibt. Sie greifen also hin und wieder einzelne Patrouillen mit Guerilla-Taktiken an und sind dabei trotz ihrer unterlegenen Waffentechnik immer mal wieder erfolgreich.

Organon in Billywoods
Eine kleine Organon-Niederlassung findet sich in den Billywoods. Da sich Hippies nicht als Söldner rekrutieren lassen und auch der Versuch der Gehirnwäsche bei ihnen bisher fehlschlug, wurde der „Regionalverwaltung West“ eine Organon-Recyclinganlage (also eine Klonkammer) bewilligt.

Organon in Parkston
Das Bohrloch für den Sprengturm in den westlichen Spikey Mountains musste senkrecht durch das halbe Gebirge gefräßt werden. Aufgrund der vielen Erdbeben wird es oft wieder verschüttet, weswegen es von einem entsprechenden Plasmapulserzeuger immer wieder freigebombt wird. Dieser Plasmapulserzeuger löst häufig Schrottlawinen auf der östlichen Seite der Spikeys aus, die wiederum schwere Erdbeben nach sich ziehen – ein Teufelskreis.
Wenige Kilometer südlich der unvollendeten Kupferkabelbrücke von Parkston überquert die einzige Organontrasse die Meerenge zwischen dem Kabelmeer und dem Keinkabelmeer. Sie ist die einzige Verbindung zwischen Aporimata und dem Toxident – und natürlich gelten hier die gleichen Warnungen wie bei allen anderen Organon-Trassen.





Nach dem Abzug des Organon
Aus Parks sind nach dem Abzug tatsächlich die allermeisten Beamten verschwunden. Wer es nicht auf das Hochboot geschafft hat, schlug sich vermutlich einfach in die Büsche – auch auf die Klone dürften Klima und über die Luft aufgenommene Drogen (Atemfilter hin oder her) eine bestimmte Wirkung gehabt haben.

Dennoch gibt es einige gefährliche Hinterlassenschaften:

Die Klonanlage
Unvorsichtige Abenteurer könnten hier nach Abzug des Organon mit der Betätigung eines falschen Hebels großes neues Unheil über den Planeten heraufbeschwören.

Der Sprengtum nahe Parkston
Nach Abzug des Organon steht der Plasmapulserzeuger auf Autopilot. Die Frequenz der Beben wird entsprechend immer höher und höher. Das stellt eine große Bedrohung für die Stadt Parkston dar – hier könnten mutige Abenteurer gefragt sein, die zu einer Expedition in die Berge aufbrechen.

WICHTIGE PERSONEN IN PARKS

WAOTSE WUMPE

Waotse Wumpe ist der ursprüngliche GRÜNDER DER SEKTE DES KOSMISCHEN SCHULTERZUCKENS und in der heutigen Zeit als Mensch reinkarniert, um seine Schüler noch einmal in der absoluten Ignoranz anzuleiten. Niemandem ist das Geschehen auf Deponia egaler als Waotse Wumpe, dessen Gleichgültigkeit aber mittlerweile transzendiert ist und ihn auf eine Ebene gehoben hat, auf der sie wieder wie Motivation wirkt. Alles, was Wumpe tut, dient am Ende dem Ziel, mehr Menschen die Missachtung des Wichtigen zu ermöglichen.

Zwischen seinen zwei Inkarnationen bei seinem Kult hat Waotze Wumpe (Schreibweise ist egal) laut eigener Aussage mehrere Leben in anderen Formen und auf anderen Planeten verbracht. Damit könnte er sicher eine Aussage dazu treffen, ob der gesamte Plan rings um Elysium überhaupt Sinn ergibt, aber das ist ihm egal. Zwischendurch soll er unter anderem ein Schmetterling (zu anstrengend), eine Schildkröte (zu langatmig) und die untere Hälfte eines Rennpferdes gewesen sein, aber die meisten seiner Schüler sind nicht daran interessiert, was er so alles erlebt hat.

Heute ist Wumpe vor allem damit beschäftigt, die Anstrengungen der Hippies zu ignorieren, die in die Bergfestung seiner Sekte eindringen wollen. Dieser Rückzugsort, Nirvanna, wird beständig mit Musik beschallt, die Wumpe als Leiter seiner Anhänger in Meditationssitzungen zu unbedeutender Charts-Dudelei erklärt. Dank intensiver Vorstellungsübungen glaubt er in der Tiefe seiner Meditation, sich in einem kosmischen Fahrstuhl zu befinden, der nur leise mit Synthesizerklängen versorgt wird und an gleichförmigen Stockwerken vorbeizieht, auf denen unbedeutende Menschen arbeiten. Außerhalb der Meditation wirft er meist Brandbomben über die Mauern von Nirvanna, wobei es ihm egal ist, was sie treffen.

MOOSLEY DER HIPPIEFÜHRER

Moosley, der ANFÜHRER DER HIPPIES VOR NIRVANNA, hat sich die Eroberung der Festung des Kultes des Kosmischen Schulterzuckens zur Lebensaufgabe gemacht. Warum, weiß inzwischen kaum einer mehr, auch er nicht, aber es hat sich eine ganz anständige Party daraus entwickelt.

In seinem ehemals provisorischen Lager Woodstacks organisiert Moosley wichtige Dinge wie den Nachschub an Drogen und Gitarrensaiten für die Belagerer und Sit-Ins vor den verbarrikadierten Eingängen der Anlage, die nur manchmal von Brandbomben aus dem Inneren gestört werden.

Eigentlich hat Moosley SCHON LANGE KEINE LUST AUF DIE VERANSTALTUNG MEHR. Die Menschen stinken inzwischen doch recht enorm, die sanitären Einrichtungen sind ein Witz und das Ganze kommt auch nicht so recht voran – aber er genießt die Ehrerbietung, die er von den Junghippies erhält. Die sind zwar in der Regel ohne eine klare Vorstellung dessen, worum es hier geht, nach Woodstacks gezogen, sind sich aber sicher, dass es voll der krasse Scheiß ist.

Also hält Moosley weiter durch, lässt die Live-Konzerte mit ihrer Kriegsbeschallung gegen Nirvanna Tag und Nacht laufen und hofft, dass entweder Waotse Wumpe irgendwann aufgibt oder er dessen Gleichgültigkeit für seine Umgebung erlangt. Bis dahin tut er nach außen hin wie der am besten gelaunte Demonstrant der Geschichte und fühlt sich innerlich tot. Oder wenigstens ein bisschen komatös.



PERSÖNLICHKEITEN APORIMATAS, DIE ERST IM VERLAUF DER REBELLION RELEVANT WURDEN



Alle Infos in diesem Abschnitt sind wie ein „Geschichtskasten" zu behandeln. Die folgenden Personen spielen auf dem Deponia im „Urzustand" vor der Spiele-Trilogie keine Rolle, auch wenn man ihnen teilweise natürlich vorher schon begegnen kann.

BOZO

Bozo ist der GEFÜRCHTETSTE PIRAT AUF DEM ROSTROTEN MEER und ganz bestimmt kein einfacher Müllkutter-Kapitän. Angeblich stammt er aus Porta Fisco, legt jedoch regelmäßig am Schwimmenden Schwarzmarkt und der Unteren Aufstiegsstation an. Vermutlich hat er in jedem Hafen eine andere rassige Freundin. Der draufgängerische Bozo ist ein gewaltiger Hüne mit ebenso gewaltiger Haar- und Bart-Pracht und steuert ein Vehikel mit dem treffenden Namen „Bozos Kutter", eines der zuverlässigsten Schiffe auf dem Meer und zudem eine Art spezielles Amphibienfahrzeug, welches notfalls zu Land auch als Schienenfahrzeug eingesetzt werden kann. Bozos Kutter ist mit einem großen Frachtraum für seine Beute (Arr!) und einem Tauchkran ausgestattet, um versunkene Schätze zu heben (Doppel-Arr!). Der Kutter macht von außen nicht viel her, hat aber einige Überraschungen parat (Weltraumpiraten-Arr!).



Da er regelmäßig mit Bambi, der Waffenhändlerin des Schwimmenden Schwarzmarkts, gesehen wird, ist davon auszugehen, dass er in Waffengeschäfte auf dem ganzen Planeten verstrickt ist.

Bozo stammt aus einer langen Reihe von Menschen mit dem Namen Bozo, bei denen es sich vermutlich auch um Piraten handelt. Er sammelt außerdem Fiffi Funkelfee-Datasetten.

Bozo für die Helden

Natürlich ist Bozo in Wahrheit weder ein Pirat noch gefährlich, sondern ein simpler, hilfsbereiter und etwas unbeholfener Müllkutterfahrer. Die Gerüchte über seine Gefährlichkeit wurden von Rufus in die Welt gesetzt und er kann sie nun nicht mehr unterdrücken. Die Helden können ihm auch vor dem Krieg begegnen und den gutmütigen, schüchternen Mann ausnutzen, so viel sie wollen. Er wird sich vermutlich niemals wehren. Bozos Familie lebt nach wie vor in Porta Fisco und zeichnet sich durch starken Bartwuchs und leichte Verschrobenheit aus. Er ist verliebt in Bambi (siehe Seite 74) und beide schlossen sich gegen Ende des Krieges dem Widerstand an, was sie nach Elysium brachte. Sollte es jemals wieder zu einem wie auch immer gearteten elysianischen Einsatz auf Deponia kommen, so ist Bozo ein ziemlich sicherer Kandidat, um auf der Freiwilligenliste zu landen – wenn auch nicht unbedingt freiwillig.

„Das Abendeuer ruwd!"

DOKTOR FLAMMKUCHEN

Das ENIGMATISCHE GRÜNDUNGSMITGLIED DER WIDERSTANDSBEWEGUNG ist nur als „Doktor Flammkuchen" bekannt. Über ihn weiß man lediglich, dass er vom Schwimmenden Schwarzmarkt stammt, wo er noch verdächtig lange bei seiner Mutter wohnte. Sein exotischer Dialekt weist ihn hingegen nicht als gebürtigen Rostmeerler aus, sondern lässt auf Südgermer Wurzeln schließen. Der geheimnisvolle Fremde scharte zuerst eine kleine Gruppe Verschworener um sich, um dem Organon auf seine eigene Art und Weise zu schaden (siehe Der Widerstand auf Seite 175). Diese Gruppe wurde wiederum von Rufus für dessen Widerstandspläne rekrutiert.



Flammkuchen für die Helden?

Vergiss nicht, deinen Spielern ab und an Essenspausen zu gönnen. Flammkuchen bietet sich da als handlicher Snack eigentlich an, wird aber schnell kalt. Außerdem muss ständig einer zum Backofen rennen, um Nachschub zu besorgen. Wir empfehlen daher eher Sandwiches und Chips.

INSPEKTORIN GOAL

Goal ist die TOCHTER VON OBERKONTROLLRAT ULYSSES und spielte eine wichtige Rolle bei der Rettung des Planeten.

Sie sieht aus wie sich Deponianer gemeinhin eine Elysianerin vorstellen: hochgewachsen, fast durchscheinend blass, schlank und mit zarten Gesichtszügen und wallender Mähne. Sie schafft es außerdem, ihr hautenges Vinyl-Outfit bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit zu verlieren. Sie ist MIT DEN MODERNSTEN GEHIRNIMPLANTATEN AUSGESTATTET, dir es ihr erlauben, komplexe Daten zu speichern oder ihre Persönlichkeit den aktuellen Voraussetzungen anzupassen (diese Funktion ist noch in der Testphase).

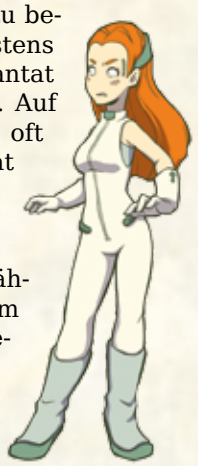
"Ich bin Elysianerin, keine von Ihren Schreibtischmarionetten"

Als sie von den Gerüchten hörte, Deponia könnte bewohnt sein, setzte sie alle Hebel in Bewegung, um die Wahrheit herauszufinden – ohne das Wissen ihres Vaters, dessen Wort sie ernsthaft anzweifelte. Der Schock, dass es eben doch Leben auf dem Planeten gab, war für sie also ein doppelter: Es bedeutete gleichsam, dass ihr eigener Vater sie jahrelang belogen hatte. Um nach Deponia reisen zu dürfen, wagte sie einen außergewöhnlichen Schritt: Sie verlobte sich mit dem Inspektor Cletus und wurde fortan nur als dessen Begleitung in allen Unterlagen geführt, wodurch sie von ihrem Vater unerkannt durch den Papierkram rutschte.

Beide wurden durch eine Organon-Eskorte begleitet, der Argus höchstselbst angehörte. Dieser wusste natürlich um die Vertuschungsaktion und gedachte, die beiden zu Stillschweigen zu überreden, um die Mission nicht zu gefährden.

Goal entkam Argus, dessen Überredungsversuche sich höchst aggressiv entwickelten, und tauchte bei den Deponianern unter. Allerdings befanden sich nur auf ihrem Bewusstseinsimplantat die Aufstiegscodes für die Rückreise nach Elysium und so begann eine fast planetenumspannende Jagd nach ihr, angetrieben von Argus und Cletus. Ihr Verschwinden brachte die ganze Sprengung in Gefahr, denn weder ihr Verlobter, noch der Amtmann wollten noch auf dem Planeten sein, wenn er hochging.

In der Folge versuchten so ziemlich alle Interessengruppen des Planeten, Goal in ihre Finger zu bekommen – oder wenigstens ihr Bewusstseinsimplantat mit den Aufstiegscodes. Auf ihrer Flucht war Goal sehr oft bewusstlos und von ihrem Implantat getrennt, schaffte es nach einigen Wirrungen und Defragmentierungen aber doch irgendwie, sich in den Rebellionshelden Rufus zu verlieben, während immer klarer wurde, dass ihrem Verlobten Cletus mehr an seiner eigenen Haut lag als an ihr. Zudem nahm sie ihm übel, dass er ihr Gedächtnis manipuliert hatte, um sie in dem Glauben zu lassen, Deponia sei unbewohnt. Goal schloss Freundschaft mit den Deponianern und sah ihr Zuhause mit einem Mal aus einem anderen Blickwinkel, auch wenn sie zunächst unter einem Kulturschock litt. Sie sabotierte aktiv die Aktionen des Organon, aus MITLEID MIT DEN SCHROTTPLATZBEWOHNERN. Mit Rufus gemeinsam trat sie die Rückreise an, um die Sprengung zu verhindern. Im Hochboot traf sie dann auf ihren Vater Ulysses, der vorhatte, das Boot und alle Insassen zu opfern, um Elysium nicht zu gefährden, und zu spät erkannte, dass er damit seine eigene Tochter zum Tode verurteilte. Diese Erkenntnis ermöglichte wiederum eine Rettungsaktion durch Rufus, Cletus und Argus, die nur Rufus überlebte, um mit Goal nach Elysium zurückzukehren. Während ihrer Zeit auf Deponia hatte sich Goal von der ZARTBESAITETEN, HOCHNÄSIGEN ORBITELFE MIT GUTEN ABSICHTEN, aber ohne Ahnung von der Welt, zu einer zupackenden Verfechterin der Unterdrückten gewandelt.



Goal für die Helden

Mehr zu Goal erfahrt ihr in den Kapiteln zum Krieg. Eigentlich können die Helden Goal nur begegnen, wenn auf Elysium gespielt wird oder sie eng in die Geschehnisse um den Widerstand verflochten werden. Aber auch eine spätere Rückkehr Goals nach Deponia ist nicht ausgeschlossen.



„Ihr wollt allen Ernstes Rufus die Schuld geben? Wo wärt ihr denn jetzt ohne ihn? Doch immer noch zu Hause in Kuvaq. Und ihr würdet nicht einmal hochgucken, bevor die Bombentürme ihre Klammern öffnen."

INSPEKTOR CLETUS

Cletus ist der INBEGRIFF EINES VERWEICHLICHTEN SCHNÖSELS. Er stammt von Elysium und wurde als Inspektor für eine finale Routinekontrolle auf den Planeten geschickt. Die Aufstiegscodes für die Rückfahrt wurden jedoch nicht ihm überantwortet, sondern im praktischen Gehirnimplantat seiner Frischverlobten Goal gespeichert. Im Gegensatz zu dieser hat er WENIG MITLEID ODER VERSTÄNDNIS FÜR DIE DEPONIANER und ließ sich schnell von Argus überreden, dass der Ältestenrat nichts von ihnen erfahren darf. Nach Goals Verschwinden arbeitete er mit dem Organon zusammen und war bereit, Goals Erinnerungen zu löschen und sie sogar zurückzulassen, um seine Haut zu retten. Mit seiner Liebe zu ihr war es also nie besonders weit her. Im Laufe der Suche nach Goal wurde er so in immer mehr Irrungen und Wirrungen verstrickt und geriet schließlich selbst unter Verdacht, ein Saboteur zu sein. Und das ist durchaus berechtigt: Um nicht mitsamt des Organon in die Luft gesprengt zu werden, sabotierte er den Sprengturm, der den Bereich um das Rostrote Meer einäschern sollte, indem er die Halteklammern verklemmte. So wurden die Deponianer vor einer Auslöschung noch vor der Planetensprengung gerettet. Diese vorzeitige Sprengung hätte nur dazu gedient, die Beweise um die Existenz der Deponianer zu vernichten und den Rettungsplan für Elysium nicht zu gefährden.



„Denken Sie an Ihren Rücken!"
„Ach ja. Mein Rücken. Ich vergesse immer, dass ich ein verweichlichter Schnösel bin."
„Wenn Sie es wünschen, kann ich Sie gerne regelmäßig daran erinnern."
(Ein Dialog zwischen einem Oppenbot und dem vermeintlichen Cletus.)

Selbstlos war Cletus' Handeln dabei jedoch nicht: Er verabscheut die primitiven Haldenbewohner und wünscht ihnen den Tod. Es ging ihm nur darum, seine eigene Haut zu retten.

Dennoch ist Cletus KEIN VÖLLIG VERDORBENER MENSCH. Auch wenn er aus selbstsüchtigen Motiven handelt, ist er kein Mörder und seine Gefühle für Goal sind durchaus irgendwie vorhanden. Das bedeutet, es liegt ihm etwas daran, sie zu beeindrucken, er könnte aber zur Not auch ohne sie leben. Irgendwo in ihm drin schlummert ein Gentleman, der seinem Gegner immerhin eine faire Chance lässt (so drehte er beispielsweise den Countdown des Sprengturms hoch, damit die Rebellen noch würden entkommen können, bevor dieser sich selbst einäscherte). Im Grunde ist er aber vor allem ein Opportunist ohne eigene Ideale. Er kooperierte zunächst mit dem Organon, um letztlich sein Leben zu retten, und machte dann mit den Rebellen um Rufus gemeinsame Sache, um doch noch von Deponia zu entkommen.

„Ich habe strikte Anweisungen, mich Ihnen gegenüber so zu verhalten, als würde kein Anlass bestehen, Sie eines Verrats am Organon zu verdächtigen."
(Argus zu Cletus)

Dabei wurde er zwar nie müde, seine eigene Überlegenheit herauszukehren, war aber durchaus bereit, sich die Hände schmutzig zu machen.

Geheimnisse um Cletus

Cletus ist ebenfalls einer der ausgemusterten Organon-Klone und sieht Rufus damit zum Verwechseln ähnlich. Cletus erfuhr jedoch nie von seinen Wurzeln als Klon-Prototyp. Auch wie er letztlich nach Elysium gelangte, bleibt unklar. Vermutlich hat sich ähnlich wie bei Argus einer der Ältesten für ihn erbarmt. Er trägt wie alle Klone eine gewisse Todesverachtung und eine bodenlose Arroganz in sich, ist aber durch das Leben auf Elysium absolut verweichlicht – wenn auch nicht in dem Maße, das er selbst annimmt. Cletus kam angeblich gemeinsam mit Argus ums Leben, als beide zusammen mit Rufus das Funksignal zur Planetensprengung unterbrachen.

Letzteres ist natürlich Mumpitz. Cletus lebt wohlbehalten auf Elysium. Allerdings in der Rolle des Rufus, der sich vor seinem Absturz vom Hochboot einmal mehr als Cletus ausgegeben hatte. Diese Lüge rettete Cletus das Leben, denn so wurde er von Goal gerettet. Gleichzeitig ist es eine harte Strafe für ihn, denn nun muss er sich weiterhin als der schmutzige Schrottplatzbewohner ausgeben, um an Goals Seite bleiben zu können. Diese ahnt allerdings die Wahrheit und will Cletus mit dieser Lüge Demut lehren. Es ist nun Cletus' Aufgabe, auf eine Lösung für das Dilemma um Elysium zu kommen – und den unverdienten Ruhm des Rebellionshelden Rufus einzusacken.

Sollten eure Abenteuer auf Elysium spielen, kann Cletus die Helden ins Vertrauen ziehen und um Hilfe bitten. Im Verlauf des Krieges kann er als Gegenspieler auf Deponia auftreten.

RUFUS



Es war unvermeidlich. Irgendwann können wir es nicht mehr hinauszögern und das Gespräch muss auf Rufus kommen. Ist Ihnen, werter Leser, klar, warum dieser Abschnitt so weit hinten im Buch ist? Weil es so viele widersprüchliche Quellen zu Rufus gibt, dass es schlicht der Horror für den Autor eines Reiseführers ist (was haben diese Politiker und Aktivisten überhaupt in einem Reiseführer zu suchen!?), daraus einen sinnvollen Artikel zu machen.

Aber versuchen wir's. Was wissen wir über den Mann, den alle als den REBELLIONSHELDEN Rufus kennen? Überliefert ist, dass er Goal aus den Fängen des Organons rettete (bzw. auffing, als sie vom Himmel fiel), sich völlig selbstlos entschied, sie eigenhändig nach Elysium zurückzubringen, den Plan zur Sprengung des Planeten aufdeckte (eventuell, indem er ihn aus Cletus herausprügelte, nachdem er vorher im Alleingang gegen eine unbestimmte, aber große Summe von Organonen gefochten hatte), den Widerstand auf dem Schwimmenden Schwarzmark gründete (als er gerade in einem Gurkenfass vorbeitrieb) und schließlich mit dem Großteil der Rebellen das letzte Hochboot nach Elysium kaperte, wo er die Sprengung in letzter Sekunde aufhielt. Seitdem lebt er mit Goal auf Elysium.

Wir wissen außerdem, dass er aus Kuvaq stammt, der (Zieh-)Sohn von General Seagull ist, zwar mehrere zweite Vornamen (Gefährlich, Nicht Übel, Unmöglich) aber wie die meisten Deponianer keinen Nachnamen trägt. Es ist zudem überliefert, dass er ein HALDENBABY (also ein Waisenkind, das im Schrott gefunden wurde) ist. Ferner wird behauptet, er sei einer der drei Organon-Prototypen, die der Massenproduktion vorausgingen, was die Ähnlichkeit zu Argus und Cletus erklärt. Diese Schlüsselrolle während der Rebellion wird jedoch nicht von allen anerkannt.

Jetzt schauen wir also mal, was die Deponianer noch über ihn berichten können:

Einer Verschwörungstheorie zufolge war Rufus gar kein Held, sondern einfach nur „EIN SELBSTVERLIEBTER EGOIST, der sich einen Dreck um andere Menschen schert."

Ein ignoranter Lügner, der in seiner eigenen Wahnvorstellung lebte, der lässigste und heldenhafteste Mensch des Planeten zu sein. Als Organon-Prototyp fehlte ihm der Respekt vor seinen Mitmenschen. Rufus fehlte aber auch noch das Gen zum Dazulernen, was ihn zu einer regelrechten Landplage machte. Dennoch war er als ROBUSTE KREATUR geschaffen. In Kombination heißt das: Er war rücksichtslos und blöd genug, um immer wieder gefährliche Situationen zu erzeugen – und er überlebte sie dann auch noch. Hinzu kommt eine schwierige Kindheit ohne Mutter und mit einer übermächtigen Vaterfigur, die ihm nur Desinteresse entgegenbrachte. Rufus tat alles, um Aufmerksamkeit zu erhalten oder die Anerkennung seines Vaters zu erreichen, doch der ließ ihn im Stich und wollte auch später kaum noch etwas mit ihm zu tun haben.

„Ich dachte immer, der Dienst sei so eine Art Kellergewölbe, in dem die arbeitende Bevölkerung Gartenzwerge aus Tofu bastelt."

„Er ist nicht gefährlich, einfach nur im Weg."
Der Organon



„Er denkt nichts richtig zu Ende. Alles, was er erreicht, ist ein großes Chaos. Und am Ende gibt es eine Explosion."
Doc

„Die Verbrechensrate hat in den letzten Jahren enorm zugenommen. So ungefähr seit seinem achtzehnten Geburtstag. Zum Glück ist dafür die Jugendkriminalität nahezu komplett verschwunden."
Gizmo, Ordnungskraft von Kuvaq

„Rufus war so schwer erziehbar, dass er den Kindergarten wiederholen musste."
Lotek

„Rufus war nicht nur ein großer Abenteurer, Bastler, Schlösserknacker, Romantiker, Cowboy, Astronaut und Walfänger ... Nein, er war auch ein großer Tierschützer."
Rufus

Nachdem Rufus einmal in die Ereignisse verwickelt worden war, wurde er zu einer Art Flipperkugel, die alle anderen Elemente der Historie immer wieder anstieß, umstieß, gegen Wände prallte und das große Ganze in Bewegung hielt. Ob er also nun heldenhaft oder ein Volltrottel war, egoistisch oder nicht, das spielt keine Rolle. Er brachte die Ereignisse ins Rollen, die Deponia letztlich retteten, auch wenn er immer wieder kurz davor war, den Planeten ins Verderben zu stürzen, um sein eigenes Ego zu streicheln.







Andere Verschwörungstheoretiker glauben, dass Rufus bei der Verhinderung der Sprengung in den Tod stürzte. In einer allerersten und allerletzten selbstlosen Tat, um Goal zu retten, die sich nicht entscheiden konnte, wen sie wiederum retten sollte. Und es wird behauptet, dass Cletus nun Rufus' Identität angenommen hat. Das ist ganz schön weit hergeholt! Andere wiederum glauben, dass Rufus den Absturz überlebt hat, was fast glaubwürdiger klingt. Schließlich hat er zuvor schon ganz andere Sachen durchgemacht.

So oder so: Rufus ist der tragische Held unserer Welt. Vielleicht nicht der Held, den wir uns gewünscht haben, vielleicht auch nicht der, den wir verdient haben, aber ... er ist nun mal unserer und man nimmt, was man kriegt, auf Deponia.



DER KONTINENT DYSROPA



DYSROPA IN ALLER KÜRZE:

EINWOHNER: Mehrere. Also mehrere Millionen. Menschen meistens. Und Untote. Und jede Menge Mutanten.

KLIMAZONEN: Gletscherberge in Schrottland, Wüsten im Nord-Osten. Ansonsten Schrottöden.

LÄNDER: Schrottland, Eukratien, Alt-Venedig, Germ, Mistiki, Ölland, Fäkalien, Brom, Strom, Lockland, Rainbow City, Transvoltanien, die Müllgolei.

GEBIRGE: Schrottkamm (zwischen Schrottland und Eukratien sowie Eukratien und Germ), die Keimmauer (trennt Nordgerm von Südgerm), die Schimmelgrünen Berge (zwischen Germ und Mistiki), Urangebirge (zwischen Ölland und Strom / Transvoltanien / Müllgolei), der Orkus (zwischen Fäkalien und Mistiki), die Aktenberge (zwischen Eukratien und Alt-Venedig), die Aluten (zwischen Transvoltanien und der Müllgolei).

Dysropa ist deutlich kleiner als Aporimata, aber noch dichter besiedelt. Die Dysropäer sollen einst in einem gemeinsamen Staatenverbund gelebt haben, der jedoch durch das Geunke engstirniger Nationalisten schnell wieder zerfiel, als die ersten Probleme auftraten. Seither haben sich wieder ein gutes Dutzend Nationalstaaten herausgebildet, die teils beständig Krieg gegeneinander führen, denn eigentlich ist es auf Dysropa zu eng für all die gegenläufigen Interessen seiner Bewohner. In jedem dieser Staaten legen die Menschen sehr großen Wert auf ihre jeweilige regionale Kultur und versuchen sich mittels dieser von den anderen Völkern Dysropas abzugrenzen. Das erfolgt mit einer großen Verbissenheit, die die einzelnen Volksbräuche schon fast zu einer Parodie ihrer selbst werden lässt – freilich ohne dass den Menschen dies bewusst ist.

Außer mit ihren Nachbarn müssen sich die Dysropäer jedoch auch mit dem Organon herumschlagen – wobei viele der „Regierungen“ mit den Beamten kollaborieren – sowie mit Mutanten aus der Müllgolei oder Zombies aus Germ. Die günstige Lage mit vielen Zugängen zum Meer hat Dysropa in der Vergangenheit reich gemacht. Davon ist auch heute noch einiges zu spüren, auch wenn die meiste Kohle durch sinnlose Kriege und Großbauprojekte wieder verpulvert wurde.

SCHROTTLAND

Direkt am Scherbenmeer liegt Schrottland, das somit als Nachbar des Dreiviertellands gelten könnte, wäre da nicht eine GEWALTIGE EISMAUER, die es fast vollständig vom Meer abriegelt. Ein Zugang zum Rostroten Meer besteht nur über die Bucht mit dem Namen Loch Mess. Das nur spärlich besiedelte Gebiet ist bekannt für seine TRADITIONSBEWUSSTEN, VERSCHLOSSENEN, JA GERADEZU BÄRBEISSIGEN MENSCHEN mit ihren unaussprechlichen Namen, die geniale Skulpturen aus Schrott schweißen, Sportarten nachgehen, die niemand versteht, und sich der Reise nach Elysium komplett verweigert haben. Sie sind der Meinung, die Menschheit solle für ihre Fehler geradestehen und nicht feige abhauen.

„EAAAAAAAAOOOOOOOOOOUUUUUU UUUUUU'YAAAAAAAAARRR!"
(Offizielle Begrüßungsformel der Schrotten)

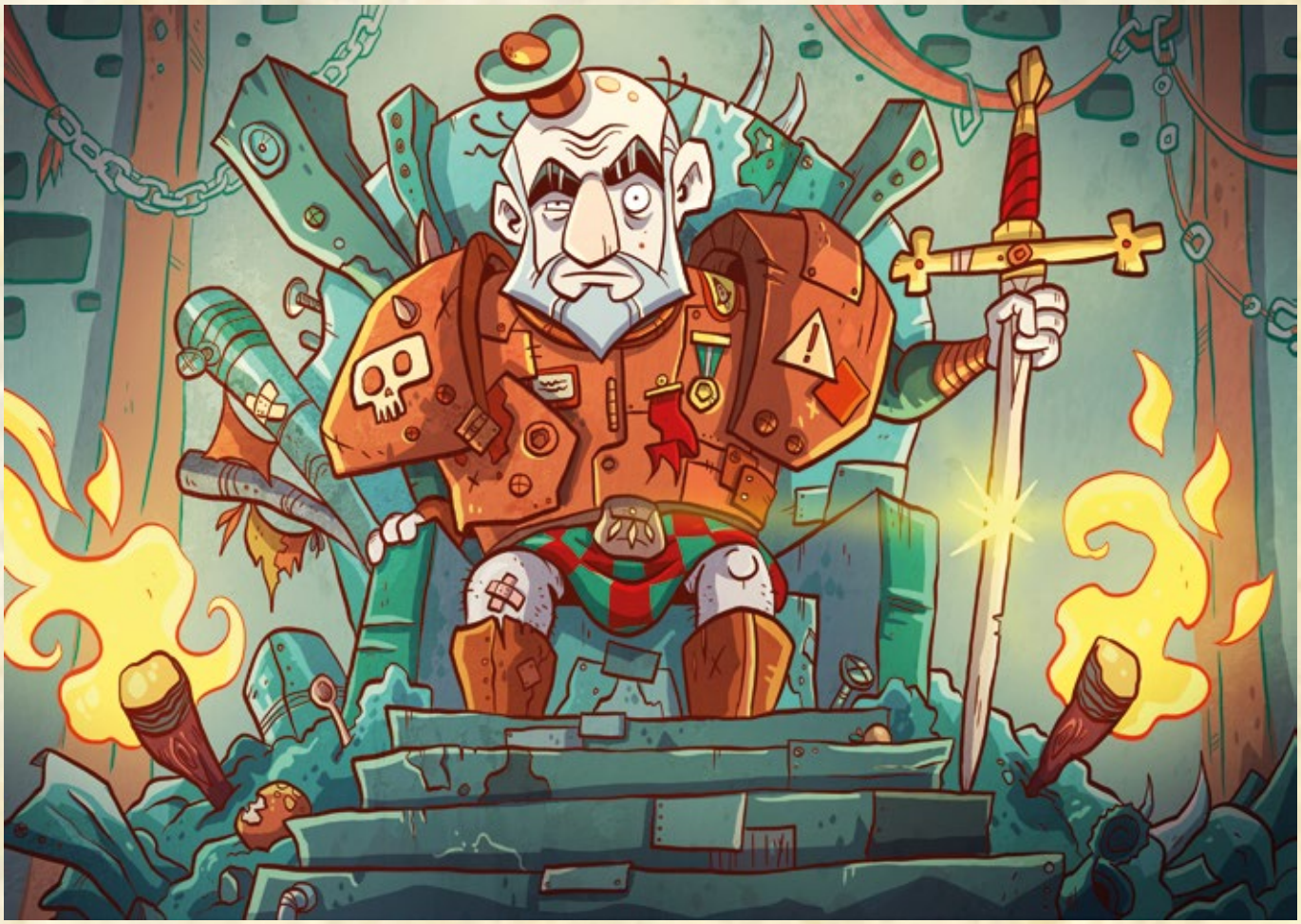
Entsprechend regiert in Schrottland auch nach wie vor das Staatsoberhaupt aus der Zeit vor dem Aufstieg: König Eyeaoe'ey, der auf seinem Schloss auf der Insel im Loch Mess residiert und von dort aus die Geschicke des Landes lenkt (d.h. sie weitgehend ignoriert).

Da sich die nicht vereisten Flecken in Schrottland an einer Hand abzählen lassen, existieren nur zwei nennenswerte Siedlungen, beide am Loch Mess. Die restlichen Schrotten wohnen in kleinen Käffern, die oft nur aus zwei oder drei Holzhütten bestehen.

Da ihnen das Eis die meisten Rohstoffe vorenthält, sind die Schrotten AUF HANDEL ANGEWIESEN. Da sie aber ihre direkten Nachbarn, die Eukraten und die Germer, auf den Tod nicht ausstehen können (und das zu Recht), bereisen sie das Rostrote Meer und treiben Handel mit den Ländern in Aporimata. Das gestaltet sich jedoch alles andere als einfach, da die Sprache der Schrotten neunundsiebzig Vokale und kaum Konsonanten kennt. Die Folge: KEIN MENSCH VERSTEHT DIE SCHROTTEN. Versucht ein Schrotte, eine andere Sprache zu sprechen, klingt es, als sei er betrunken. Meist stimmt das auch. Auch diese Tatsache lässt sich auf das deprimierende Klima zurückführen.

Da Schrotten über ein beeindruckendes Äußeres verfügen (ebenfalls dank des abhärtenden Klimas) und meist breitschultrige, extrem bärtige Männer (und Frauen) auf Handelsfahrten ausgeschickt werden, floriert die schrottische Wirtschaft mittlerweile. Die meisten Handelspartner überlassen den Schrotten ihre Güter, ihr Geld oder beides oft ohne oder nur gegen eine geringe Gegenleistung – und das, obwohl sie kein Wort des Gegenübers verstehen. Die Schrotten schieben es auf ihr freundliches Wesen und natürliches Charisma.

Traditionell kleiden sich die Schrotten – auch die Frauen und Kinder – in schwere Rüstungen aus Schrott. Darum vermeiden sie unnötige Bewegung – abgesehen natürlich von einer gelegentlichen Partie Stahlträgerweitwurf oder Fang-den-Wolf (siehe Seite 34 für weitere schrottische Sportarten).



LOCH MESS UND DIE HAUPTSTADT OYE

Fragt man König Eyeaoe'ey nach Schrottland, erstreckt es sich nicht weit über den Loch Mess hinaus. Der Rest des Landes ist schlicht irrelevant und von ihm aus können die dort lebenden Schrotten machen, was sie wollen. Loch Mess ist ein KREISRUNDER KRATERSEE bzw. eine Bucht im Rostroten Meer und entstand erst vor wenigen Jahrzehnten. Damals stürzte ein großes Objekt aus dem Orbit zurück auf den Planeten und begrub den Zwergstaat Saubrika unter sich. Die Schrotten reagierten überraschend schnell und König Eyeaoe'ey annektierte die Schrottinsel im neu entstandenen Gewässer. Er ließ aus dem geschmolzenen Schrott Burg Oye errichten und die meisten Schrotten siedelten aus der vormals einzigen Stadt Oua'a in diese STRATEGISCH GÜNSTIGERE LAGE um. Gemäß der Traditionen der Schrotten ist das Schloss absichtlich WINDSCHIEF, ZUGIG-LÖCHRIG UND SO VERWINKELT erbaut worden, dass es über mehr Geheimgänge als echte Räume verfügt. Heute hat die Siedlung um Oye weit über 140 Einwohner!



König Eyeaoe'ey sitzt altersschwach auf dem Rostigen Thron, der ebenfalls aus geschmolzenem Schrott gefertigt ist – und außerdem immens unbequem, weswegen ihn auch niemand haben will. Die Demenz des Königs hindert seine extrem treuen Untergebenen nicht daran, seine Befehle wörtlich und unmittelbar auszuführen.
Der Loch selbst wird ausschließlich von den Schrotten befahren und von allen anderen Seefahrern ängstlich gemieden. Diese nehmen daher lange Umwege in Kauf, um Handel mit Eukratien zu treiben.

DIE DRACHENBOOTWERFTEN VON OUA'A

Außer der winzigen Siedlung um die Burg Oye gibt es in ganz Schrottland nur eine Stadt, die mit ca. 100 Einwohnern den Namen auch verdient. Oua'a wird von Eyeaoe'eys Sohn Uyo verwaltet, der alles Menschenmögliche tut, um seinen steinalten Vater am Leben zu halten. Er kümmert sich auch um die Organisation der Handelsfahrten. In Oua'a liegt die EINZIGE WERFT DES LANDES, in der die ikonischen Schrott-Drachenboote gefertigt werden: Massive Ungetüme aus blutrotem Stahl, die mit den Fratzen von Monstren aus der schrottischen Geschichte verziert sind. Als Galionsfiguren dienen besonders beeindruckende Drachenköpfe aus schwarzem Metall, die oft auch Feuer spucken können. Viele Händler aus dem Dreiviertelland ergreifen beim Anblick der friedlichen Handelsschiffe die Flucht und werfen ihre Waren über Bord, was die Besatzungen der traditionellen Seegefährte oft irritiert, aber inzwischen schulterzuckend in Kauf genommen wird.

Die Schrottländer sind nur in der Lage, maximal acht der Drachenboote zu bemannen. Nur in Kriegszeiten werden die noch grimmigeren Schrotten aus den Bergen gerufen, dann kann die komplette Flotte aus 40 Schiffen in die Schlacht ziehen. Zum Beispiel gegen Eukratien. Aber das ist schon lange nicht mehr geschehen.

PUB EE OY' OUA-YAA

Der Pub ist die einzige von zwei Kneipen Schrottlands – zumindest was die Uferregionen angeht. In den Bergen besitzt jedes kleine Kaff einen Pub, was umso mehr verwundert, als dass die meisten dieser Orte nur aus maximal drei Hütten bestehen und sich selten Reisende dorthin verirren. Die Einwohner Oua'as treffen sich größtenteils jeden Abend im Ee Oy' Oua-Yaa und scheinen nicht miteinander zu reden, sondern ihre Zeit damit zu verbringen, Neuankömmlinge (wie z.B. Reisejournalisten) mit durchdringenden Blicken zu mustern, bis sie die finstere Taverne rückwärts wieder verlassen. Das Ganze aber auf ihre unverwechselbar herzliche Art und Weise!

DIE EWIGE GLETSCHERMAUER

Die Ewige Gletschermauer schirmt Schrottland weitgehend vom Scherbenmeer ab und geht direkt in den Schrottkamm über, ein massives Gebirge, das Schrottland perfekt von Eukratien isoliert. Es wird gemunkelt, die Schrotten hätten wenigstens eines der beiden Gebirge selbst aufgetürmt, um vor den Touristen aus Aporimata oder wahlweise den dämlichen Plänen der Politiker aus Eukratien ihre Ruhe zu haben. Tatsächlich besteht die Gletschermauer aber nicht aus gefrorenem Wasser, sondern aus allen möglichen anderen gefrorenen Chemikalien. Die von der Sonne beschienene Ewige Mauer kann daher in allen möglichen und unmöglichen Farben leuchten und erzeugt bei zu großer Sonneneinstrahlung die interessantesten chemischen Reaktionen.

In die Gletschermauer haben die Schrotten teils tiefe Tunnel gegraben – auf der Suche nach Rohstoffen, Unterkünften oder eben doch einem Zugang zum Meer. Teils bilden diese ein regelrechtes Labyrinth, das Reisende nicht ohne einen Ortskundigen betreten sollten.

DIE REGIERUNG: KÖNIG EYEAOE'EY

Der König von Schrottland ist mittlerweile weit ÜBER 100 JAHRE ALT und ein direkter Nachkomme des legendären Hochkönigs Aeyo, der einst für die Unabhängigkeit Schrottlands von allen anderen Ländern – vor allem aber von Eukratien und Germ – kämpfte und dafür brutal von den Germern zu Tode gefoltert wurde, indem man ihn in eine überdimensionale Spätzlepresse steckte. König Eyeaoe'ey herrscht über gut 300 Schrotten – und einige Tausend, die in den Bergen leben, die er aber noch nie zu Gesicht bekommen hat. Er wird von seinen Untertanen WIE EIN HEILIGER VEREHRT, denn die von ihm initiierte Umsiedelung auf den Loch Mess vereinfachte die Handelsfahrten stark und brachte den Schrotten Wohlstand (wobei es eigentlich der Einschlag des Objekts aus dem Orbit war, der dem Land einen direkten Meereszugang verschaffte). Eyeaoe'ey leidet zunehmend unter seiner Demenz. Beziehungsweise, eigentlich leidet sein Volk darunter, denn die Wachen des Königs führen nach wie vor jeden Befehl ihres Herrschers aus, ohne zu zögern. Und sei es „Bring mir alle Nachthemden des Königreichs und baut mir daraus einen Kühlschrank!“ (ein absurder Befehl insofern, als dass es in Schrottland so kalt ist, dass Kühlschränke nicht benötigt werden).

Bis vor einigen Jahren erfreute sich der König bester Gesundheit, doch nun scheint auch sein Körper rapide zu verfallen. Sein Sohn, der über 80-jährige Uyo, fühlt sich jedoch noch nicht reif für den Thron (der wie gesagt auch als äußerst unbequem gilt) und ist ständig auf der Suche nach Heilmitteln für den Zustand seines Vaters.

Der Organon ist in Schrottland nur im Gebirge und im verreisten Hinterland aktiv. So kommt es nur selten zu Konflikten zwischen dem Finsteren Fiskus und den Schrotten.

Schrottland für die Helden: Geheimnisse und Abenteuer

Niemand weiß, dass der Weltraumschrottbrocken, der heute die Insel unter Oye bildet, einst Teil des Elysianischen Verbundes werden sollte. Die Habitatsinsel „Paradysium“ stürzte noch während der Montagearbeiten ab, als sie mit einem Satelliten kollidierte, der Teil eines Katastrophen-Frühwarn-Systems war. So konnte auch niemand die Bewohner von Saubrika warnen, deren schöner Zwergstaat heute ebenfalls auf dem Grunde von Loch Mess liegt. Für die Helden bedeutet das zweierlei Dinge: Tief in den Eingeweiden von Paradysium befindet sich immer noch genug Elysium-Tech, um stinkreich zu werden oder vielleicht sogar ein Raumschiff zu bauen. Gleichzeitig gibt es da unten, direkt unter dem Thron des Königs, ein Reaktorleck, das für den Zustand des Herrschers verantwortlich sein dürfte. Sollte es gestopft werden, hat der rüstige Royal noch viele demente Jahre vor sich.

Fast ebenso viele Reichtümer dürfte die versunkene Stadt Saubrika bieten, die jedoch nur mit teurem Taucherequipment zu erforschen ist. Doch auch hier gibt es Luftblasen in alten Gebäudekomplexen, so dass die Helden nach einiger Suche trockenen Fußes durch alte saubrikanische Hallen wandeln dürfen. Neben aggressiven Riesenkrebsen, die sich hier niedergelassen haben, sind das größte Problem die „überlebenden“ Saubrikaner: Die Strahlung aus Paradysium hat sie beim Untergang in eine Art Untotendasein verwandelt. Sie existieren weiter als transparente Geisterwesen, die halb in einer Zwischendimension gefangen sind. Diese Wesen sind hoch kultiviert und ein Quell an Informationen über vergangene Zeiten. Sie werden aber auch jeden unerbittlich verfolgen, den sie irgendwie in Verbindung mit den Schrotten oder ihrem Untergang bringen können.

EUKRATIEN



Eukratien HÄLT SICH FÜR DEN NABEL DER WELT – und war es auch mal. Einst war es das offiziell wirtschaftsstärkste und politisch einflussreichste Land Deponias und wurde höchstens noch von den inoffiziell wirtschaftsstärksten Ländern, also Prosperia, Al'Gori und Bunkara in den Schatten gestellt. In früheren Zeiten sollen die Eukratier über ganz Dysropa, angeblich sogar über weite Teile des Planeten geherrscht haben, und auch wenn das schon lange nicht mehr der Fall ist, haben das die meisten Menschen hier noch nicht mitbekommen. Eukratien ist heute ein friedliches Land, das anders als die meisten Regionen Aporimatas vor Barbaren oder Mutanten seine Ruhe hat. Lediglich die Schrottländer machen ab und an Ärger, die Zombies aus Germ werden vom Gebirge ferngehalten. Da in Eukratien so viele Menschen auf so engem Raum leben, hat sich ein ausnehmend ZURÜCKHALTENDER UND HÖFLICHER MENSCHENSCHLAG entwickelt, der diese Enge und den Umgang mit so vielen anderen Menschen erträgt. Die meisten Bewohner des Landes gelten als ausgesprochen OBRIGKEITSHÖRIG UND BRAV. Unter dieser Oberfläche aus Etikette brodelt aber bei so manchem Eukratier der Wahnsinn, was zu den wenigen Einsätzen führt, die die örtliche Sicherheitspolizei beschäftigen.

PARLAMENTSSTADT ZENTROPOLIS

Die Hauptstadt Eukratiens KÖNNTE NOCH AUS DER ALTEN ZEIT STAMMEN: Intakte Hochhäuser aus Glas und Stahl ragen aus den Müllbergen heraus und sind entweder mit Brücken oder Schneisen durch den Schrott verbunden. Zentropolis dürfte die einwohnerreichste Stadt des Planeten sein und wucherte vom Landesinneren bis fast ans Meer. Sie galt schon immer als verflucht reich, wie sie sich jedoch die letzten Jahre durchschlagen konnte, ist ein Rätsel.

Entsprechend gesalzen teuer ist das Leben in dieser Stadt. Fast alle Menschen hier arbeiten direkt oder indirekt für das Parlament und werden entsprechend gut bezahlt (oder bestochen, wenn sie als Spitzel angeheuert werden, die einen Blick auf ihre Nachbarn haben sollen – wie eigentlich jeder). Doch auch hier gibt es Müllsucher, Räumkräfte und all die anderen wirklich nützlichen Gruppen, die sich ihren Kollegen in anderen Gebieten Deponias überlegen fühlen, weil sie in Zentropolis Dreck wegschaffen und arm sein dürfen.

"Mit dem Militärisch-Industriellen Komplex für eine bessere Zukunft! Besucht jetzt Eukratien, wo jederzeit ein wohlwollendes Auge auf euch ruht!"
Werbeslogan Eukratiens

In Zentropolis tagt das WELT-PARLAMENT. Zwar rekrutierte sich bereits vor Jahrzehnten u.a. aus diesem der Ältestenrat und zog nach Porta Fisco (um unbürokratischer arbeiten zu können), das Welt-Parlament wurde aber dennoch nie offiziell aufgelöst (vermutlich weil man die nutzlosen Schreibtischhengste somit wenigstens irgendwie beschäftigte).

Hier werden nach wie vor Beschlüsse für ganz Deponia angeregt, die zwar eifrig diskutiert, aber selten verabschiedet und nie umgesetzt werden, selbst wenn sie einmal den Parlamentssaal verlassen. Das Welt-Parlament hat schon seit Jahrzehnten keine

Legitimation und keine Macht mehr. Da auch die Parlamentarier den Saal selten verlassen, gehen die meisten von ihnen stark davon aus, dass sich eine ökologische Katastrophe, die zu massiven Umweltkatastrophen führen könnte, nach wie vor mit den richtigen Maßnahmen verhindern ließe. Vorausgesetzt natürlich die Trottel von der Opposition verhindern das Ganze nicht wieder.

Um das Regierungsviertel herum finden sich die großen Botschaften von Germ, Al'Gori, Bunkara (relativ geheim), Mistiki, Fäkalien, Alt-Venedig, Brom, Strom, Transvoltanien, Rußland, Prosperia, den Klappergasinseln und die von ein paar Ländern, die gar nicht mehr existieren (die Botschafter werden das wohl nie mitbekommen). Für die Botschafter hier gilt das Gleiche wie für alle Parlamentsmitglieder: Sie haben ihre Nutzlosigkeit nicht bemerkt bzw. wollen sie schlicht nicht bemerken und solange keiner das Thema anspricht, spielen alle brav weiter mit – immerhin kümmern sich die Eukratier aus unerfindlichen Gründen nach wie vor um ihre Versorgung. Vielleicht, weil sie sich selbst gern der Illusion hingegen, sie seien noch relevant.

Dass die Botschafter schon seit Ewigkeiten keine Nachrichten mehr aus ihrer Heimat bekommen haben, macht sie nicht stutzig, sondern wird als Zeichen für das in sie gesetzte Vertrauen gesehen. Und zwischen all den Botschaftern tummeln sich natürlich noch wesentlich mehr Lobbyisten aus ganz Eukratien und der Welt, die ebenfalls ohne Anweisungen aus der Heimat viel besser arbeiten können.

All das wird VON DER EUKRATISCHEN SICHERHEITSPOLIZEI ÜBERWACHT, die allgegenwärtig erscheint. An jeder Ecke stehen diese Ordnungskräfte und über den Hochhäusern schweben ihre Wachdrohnen, die ein freundliches Auge auf alle Bürger haben. Immerhin muss ein so wichtiges Organ wie das Welt-Parlament vor Gefahren geschützt werden. Was genau das für Gefahren sind, bleibt meist unklar, aber insgesamt soll die schwere Überwachung ein behagliches Gefühl der Sicherheit erzeugen. Sofern man sich selbst nichts hat zu Schulden kommen lassen, versteht sich.

SEHENSWÜRDIGKEITEN:

DER GRIFF NACH DEN STERNEN

Das Wahrzeichen der Stadt sind fünf riesige Schrottskulpturen, die die fünf gen Himmel ausgestreckten Finger einer Hand darstellen sollten. Die mittleren beiden Finger mussten allerdings wegen eines Formfehlers bei der Baugenehmigungsbehörde rückwirkend wieder abgebaut werden, so dass das Monument inzwischen zum beliebten Pilgerort für Freunde des Scrap Metal geworden ist.

DER TREPPENSTURZ

Zentropolis ist das Zentrum der deponianischen Musikszene. Unter anderem dank dem Treppensturz. Dieser beliebteste Club der Stadt ist auch als der Gehörsturz bekannt, da Musik hier nur mit Lautstärken gespielt wird, die durch ihre Vibrationen die Grundfesten erschüttert und den umliegenden Müll auflockert, so dass er leichter abzutransportieren ist. Diese pragmatische Entmüllungsmusik läuft immer noch unter dem Namen Scrap Metal, auch wenn sie gerade auf Metalle den wenigsten Einfluss hat. Die Fans zeichnen sich durch eine unerschütterliche Trinkfestigkeit, beeindruckendes Körperhaar und sehr starke Nackenmuskeln aus.

DER TURM VON ZENTROPOLIS

Das vor einigen Jahrzehnten errichtete Gebäude inmitten der Stadt wird einfach nur „Der Turm“ genannt und bietet einen fantastischen Ausblick über den Stadtkern. Leider ist diese Organonanlage für Besucher strikt gesperrt. Deutlich sichtbar für alle Passanten ist aber auch von außen die gewaltige Skulptur einer Bombe, die abwurfbereit über dem Erdboden hängt. Viele kunstinteressierte Touristen haben sich schon gefragt, welche existenzialistische Aussage der Künstler wohl im Sinn hatte.



GEHEIMTIPP: HOTELS IN ZENTROPOLIS

Es gibt keine guten Hotels in Zentropolis. Sie alle sind überteuert, eng, schlecht isoliert und das Frühstück ist nur wenig besser als ein Schlag ins Gesicht. Meist werden sie von Einwanderern geleitet, die die Landessprache weder sprechen noch verstehen und auch nicht besonders gut darin sind, die Bedeutung eines Satzes am Tonfall zu erraten. Im Grunde ist es hier wie überall auf Deponia. Es gibt jedoch einen einfachen Trick, sich in Zentropolis eine hervorragende Unterkunft zu ermogeln, der schon so lange von findigen Touristen angewendet wird, dass er eigentlich legal sein müsste. Wenden Sie sich einfach an eine der zahlreichen Botschaften und behaupten Sie, Sie seien ein Beamter aus der Heimat mit dringenden Neuigkeiten. Man wird sie in 60% der Fälle empfangen und ihnen ein luxuriöses Zimmer zur Verfügung stellen. Der Botschafter selbst wird Sie vermutlich erst einige Tage später empfangen, wenn Sie längst heimlich weitergezogen sind. Niemand will schließlich dringende Neuigkeiten hören.



Geheimnisse: Der Organon in Zentropolis

Es mag nicht verwundern, dass der Organon tief in den Parlamentsgeschäften drinsteckt. Der ursprüngliche Auftrag des Organon lautete, den Rat weiter (mit Verfahrensfragen) zu behindern, damit er sich nicht in die Angelegenheiten des Ältestenrats einmischt. Dieser Auftrag besteht nach wie vor, doch der Organon zieht noch ganz anderen Nutzen aus der überflüssigen Institution.

Der charismatische Organon-Amtmann O'Malley hat heute über eine kleine Shuttletrasse einen eigenen privaten Zugang zum Parlamentsgebäude. Fährt er mit seinem Shuttle vor, ist das ganze Parlament still. Alles, was der Amtmann will, wird sofort beschlossen. Widerspruch gibt es keinen. Dafür wird anschließend vor der Presse so getan, als hätte man schwierige Themen diskutiert und Kompromisse geschlossen.

Meist schränken diese Beschlüsse die Freiheiten der Bevölkerung weiter ein. Die Steuern sollen erhöht oder die Menschen sollen ermahnt werden, nicht mehr gegen den Organon-Turm zu pinkeln. Manchmal werden auch Bürger zu gemeinnütziger Arbeit an den Trassen verpflichtet. Dies sind die einzigen Beschlüsse, die dann tatsächlich nach außen dringen und umgesetzt werden. Der Organon hat in Eukratien die Zügel ganz fest in der Hand. Auch die örtliche Sicherheitspolizei wird insgeheim von den Beamten gesteuert.

Immer wieder gibt es vereinzelt Proteste aus der Bevölkerung gegen die Beschlüsse des Parlaments, die aber von der Sicherheitspolizei aufgelöst werden können. Auch ihre Bedenken gegen den Organonsprengturm, der eben doch für einige ganz offensichtlich eine große Bombe über die Stadt hält, können von den eloquenten Politikern beredt zurückgeschlagen werden.

PERSONEN:

AMTMANN O'MALLEY

Der heimliche Herrscher Eukratiens ist vermutlich der größte Kontrollfreak, den die Welt je gesehen hat, und hat es in den letzten Jahren geschafft, dafür zu sorgen, dass jeder Bewohner von Zentropolis von mindestens einem anderen bespitzelt wird. Die unzähligen Dossiers würde er am liebsten alle selbst lesen, doch leider braucht er noch mindestens zwei Stunden Schlaf pro Nacht und eine weitere, um seine perfekte Kleidung und gegelte Frisur aufrecht zu erhalten. So unterhält er einen Stab von Vorsortierern, die ihm die am wenigsten langweiligen Informationen vorsetzen – denn in einer dauerüberwachten Gesellschaft wie Zentropolis hat eigentlich niemand Zeit, an Umsturz zu denken. Nicht aus Angst! Die Leute sind einfach viel zu sehr mit dem Bespitzeln ihrer Nachbarn, Freunde und Familienmitglieder beschäftigt. Somit kann O'Malley das Land auch irgendwann guten Gewissens verlassen: Er weiß, dass seine Institution die Menschen hier auf Dauer seelisch kaputt gemacht hat und sie sich nie wieder vertrauen werden.

NACH DEM ABZUG DES ORGANON:

O'Malley verlässt Deponia gemeinsam mit anderen hohen Beamten (also Nicht-Klonen) noch vor dem Abzug des Organon mit seinem eigenen Hochboot, das von der seitlichen Aufstiegsstation im eukratischen Hinterland ablegt. Dies lässt das Parlament mit einer nie gekannten Entscheidungsfreiheit zurück, was aber letztlich zu einer endlosen Debatte unter den Parteien führt, die mindestens ein Jahr anhält. Die Bevölkerung ist doppelt dankbar: Der Organon lässt sie in Ruhe und die Parlamentarier sind mit sich selbst beschäftigt. Allerdings dauert es nicht lange, bis unter den Resten der Sicherheitspolizei ein Krieg um die Vormachtstellung ausbricht, der die Stadt ins Chaos stürzen könnte.

Zentropolis für die Helden: Geheimnisse und Abenteuer

Es gibt einen Grund dafür, dass sich die Menschen in Zentropolis so viel gefallen lassen. Es ist nicht die Angst vor dem Organon oder die beständige Überwachung durch die Sicherheitspolizei. Es ist eine Technik, die die Beamten auch in anderen Regionen des Landes schon erfolgreich angewendet haben: Die gute alte Gehirnwäsche. In Zentropolis werden nicht nur Rekruten einer solchen unterzogen – auch Wiederholungstäter unter den Störenfrieden werden irgendwann zu braven, konformen Bürgern umprogrammiert.

Der dafür betriebene Aufwand ist immens und legt nahe, dass das nicht alles nur dem Hauptzweck dient, sondern dass irgendwer in der Verwaltung Spaß daran hat, Psychospielchen mit der Bevölkerung zu spielen. So werden oft neben den offensichtlichen Mikrofonen und Kameras in Wohnungen auch noch versteckte angebracht, um die Menschen dabei zu beobachten, wie sie beobachtet werden. Ein emsiger Stab führt Aufzeichnungen über nahezu jeden, auch jeweils über andere Kollegen, was zu kaum überschaubaren Aktenbergen führt und des öfteren auch zu Missverständnissen, wegen denen schon gehirngewaschene Bürger erneut gehirngewaschen wurden – solche Verwechslungsspielchen gehören zur Tagesunterhaltung in der Sicherheitspolizei und lockern ihren drögen Alltag von Verhören und Folter auf.

Besonders stolz sind die meisten Fachleute der Sicherheitspolizei auf ihre Kreativität bei der Umprogrammierung ihrer Mitbürger. Angeblich greifen sie für ihre Foltermethoden dabei immer auf die schlimmste Angst ihres jeweiligen Opfers zurück. Das ist jedoch nur Propaganda. Tatsächlich wählen die Beamten durch ein Zufallsverfahren aus einem großen Grabbelsack mehrere zusammenhanglose Gegenstände aus, die der jeweilige Folterknecht dann bei der Befragung verwenden muss. Die übrigen Beamten machen sich einen Spaß daraus, auf die benutzten Objekte zu wetten – und auch darauf, wie der hoffentlich kreative Folterer sie nutzt.

Nicht selten wird dieser dann kurz vor Ende der ausgemachten Folterzeit besonders einfallsreich (oder verzweifelt), wenn er Gefangenen mit Hilfe von Orangensirup und germischer Volksmusik klar machen muss, dass sie gefälligst ihr Land und die Gesetze zu lieben haben.

Den Helden können die roboterhaften Menschen genauso wie die beständige Überwachung auffallen, wenn sie vor dem Abzug des Organon in die Stadt kommen. In den oberen Stockwerken des Sprengturms können sie ein Konditionierungszentrum finden und lahmlegen. Aber werden sie auch einen Weg finden, Bürger oder gehirngewaschene Freunde wieder umzupolen?

DIE METROPOLREGION ZENTROPOLIS

Der einstige Moloch Zentropolis bedeckt heute noch immer weite Teile des südlichen Eukratiens. Die allermeisten Gebäude sind unter Müll begraben. Natürlich leben auch in den ruinierten Teilen der einstigen Megacity vereinzelt noch Menschen im Müll und so manche Ansammlung von ihnen dürfte größer sein, als einige der Kommunen im Dreiviertelland.

Vor allem aber werden die Menschen der Gesamtregion herangezogen, um für den Lebensstandard der Parlamentarier, Botschafter und Beamten in der eigentlichen Stadt zu arbeiten. Damit alles seine Ordnung hat, erfolgt diese Arbeit in der Regel an Förderbändern, auch wenn sich die meisten davon nicht bewegen und stattdessen die Arbeiter alle paar Sekunden einen gleichgeschalteten Schritt zur Seite machen müssen, um die Illusion eines Warenflusses aufrecht zu erhalten.
In diesen Manufakturen werden noble Schuhe hergestellt (in der Regel sind die Lederlieferanten nicht intelligent), Pfeifentabak geschnitten (oder wenigstens etwas, das Raucher nicht sofort tötet) und Schokolade in lustige Formen gegossen und verpackt (niemand, aber wirklich niemand will wissen, woraus die Schokolade hergestellt wird).
Die Arbeiter erhalten selber natürlich keine der Waren, die sie so herstellen, aber die meisten sind darüber auch ganz froh. Was sie aus dem Müll ziehen, ist vielleicht weniger hübsch verpackt, aber wenigstens ehrlicher in seiner Unverträglichkeit.

BAD BREMSE

Das Zuhause aller niederen Beamten wäre wohl die langweiligste Stadt auf Deponia, gäbe es hier nicht auch das Patentamt, das sowohl die Anlaufstelle für alle namhaften Erfinder der Welt als auch das Epizentrum der außergewöhnlichsten Anomalien ist. Dabei gehen diese beiden Besonderheiten Hand in Hand – viele Erfinder, wenn auch in der Regel nur aus Dysropa, melden hier weiterhin ihre Erfindungen an. Allerdings neigen die meisten Bastler Deponias nicht dazu, sich mit so etwas wie einer besseren Mäusefalle oder Haargummis mit Wellenmuster zu befassen, sondern gehen in der Regel direkt Todesstrahlen und Klonapparate an. Natürlich muss das nicht nur abgestempelt und in mehrfacher Kopie bestätigt werden, das Amt ist auch dazu verpflichtet, einen funktionierenden Prototypen der Erfindung einzulagern.

Damit ruht in den Schränken von Bad Bremse, die einst aus Blei, dann aus Stahl und heute größtenteils aus Wellblech erbaut wurden, die planetenweit dichteste KONZENTRATION AN POTENZIELL FEHLFUNKTIONIERENDEN MASCHINEN UND MASSENVERNICHTUNGSWAFFEN. Die Interferenzen der einzelnen Strahlungen sorgen dafür, dass ständig ein Nimbus seltsamer Gegebenheiten um die Stadt herrscht. Wer Bad Bremse besucht, muss damit rechnen, dass der Himmel die Farbe wechselt, Wesen aus verschiedenen Epochen des Planeten spontan auftauchen und wieder verschwinden und kleine blaue Männchen mit ploppenden Geräuschen erscheinen, um alle Rauschmittel zu konfiszieren und keckernd wieder in Dimensionslöchern verschwinden.

Um die eintönige Normalität ihres Lebens aufrecht zu erhalten, ignorieren die Beamten der Stadt alles Seltsame und werden auf hysterische Fragen meist nur mit einem "Welche blauen Männchen, die ihre Drogen konfisziert haben? Haben Sie die Drogen denn auch mit Belegblatt 47 A angemeldet?" reagieren.

FOLDERTAL: DIE BEHÖRDEN-REGION

Die unzähligen weniger wichtigen Beamten, die für ein internationales Parlament benötigt werden, arbeiteten in einer Behörden-Region im Hinterland, das sich von Zentropolis bis ganz nach Bad Bremse zieht. Die Kabelbahn (eine Art liegender Pater Noster) fährt die Beamten ohne Unterbrechung an den immer gleich aussehenden Bürokomplexen vorbei – in beide Richtungen natürlich.

Vor Jahren grassierte hier eine seltsame Seuche: Aufgrund des Amtsschimmels mussten ganze Stadtteile geräumt werden, viele starben. Weder das Parlament noch die Beamtenstadt Bad Bremse haben davon etwas mitbekommen.

OBMANNSWACHT

Diese Grenzstadt war einst ein Bollwerk gegen die anstürmenden Schrotten und gilt daher als besonders patriotisch. Bei der Entstehung des Lochs wurde jedoch etwa die Hälfte der Stadt verdampft oder auf den Grund des Meeres gerissen. Damit gingen nicht nur sämtliche Haarsalons von Obmannswacht verloren, sondern auch die Festungsanlagen und Kasernen, die die Stadt vor den Schrotten schützen sollten. Glücklicherweise herrscht seit Jahrhunderten Frieden mit den unberechenbaren Schrotten. Dennoch traut sich niemand, deren Gewässer zu durchfahren, was Obmannswacht auch als Handelshafen irrelevant werden lässt. Es handelt sich aber um die beste Station, um kaum gebrauchte Taucherausrüstungen für eine Erforschung der Kraterbucht zu mieten.

BUCHHAUSEN

Die südlichste Stadt Eukratiens ist Buchhausen, das direkt an Alt-Venedig grenzt und als die GELEHRTENSTADT Deponias gilt. Die Schriftgelehrten hier haben in den Ausläufern der Aktenberge (s.u.) gefühlt alle Bücher Dysropas zu einer „Lesbaren Stadt“ aufgebaut: Alle Wände und Treppen der Gebäude bestehen aus Büchern, die Dächer aus Schiefertafeln und Wandkarten. Das milde Klima der Gegend (Regen ist ja ohnehin eine Seltenheit) ermöglicht auch diesen Lebensstil. Somit ist Buchhausen wohl das größte Wissenszentrum des Planeten – besonders angesichts der Vernichtung der meisten digitalen Wissensspeicher.

Die Buchhausener sind derart stark von Informationen umgeben, dass sie ihren Wert oft nicht mehr erkennen, und so kann ein cleverer Reisender hier gute Geschäfte machen und kostbare Informationen erwerben oder einfach beim Blättern in anderer Leute Gartenlaube erlangen – wofür es allerdings viel Glück braucht. Ein System oder einen Bibliothekar gibt es in Buchhausen nicht. Die vielen Wissenssuchenden, die den Ort jeden Tag erreichen, verbringen daher oft viele Monate oder gar Jahre mit der Suche nach dem richtigen Buch oder lassen sich – fasziniert von der Atmosphäre dieses Ortes – gleich ganz hier nieder.

Jeder Buchhausener ist breit gefächert gebildet, doch die wenigsten sind Spezialisten auf irgendeinem Gebiet. Sie alle aber hassen ihre Nachbarn aus Magazinopolis im nahen Alt-Venedig. Die Menschen dort haben versucht, die Idee zu kopieren, dafür aber nur Lesezirkel-Magazine benutzt (denn die sind leichter zu transportieren). Natürlich sind sie bei diesem Vorhaben bisher gescheitert, versuchen aber immer noch mit viel Geduld und ein wenig Wahnsinn, die dünnen Heftchen zu Wänden zu schichten. Zum Unmut der Buchhausener Männer fallen die Buchhausener Frauen trotzdem immer auf die „Idioten aus Magazinopolis“ herein.

DIE AKTENBERGE

Die Aktenberge türmen sich an der Südgrenze von Eukratien auf – und sind wohl das einzige Gebirge Deponias, das wirklich AUSSCHLIESSLICH AUS PAPIER besteht. Die weißen Massen sind hier dicht gepresst worden, was die Aktenberge recht stabil macht. Hin und wieder kann es aber dennoch zu verheerenden Lawinen kommen. Bergsteiger sollten sich aber viel mehr vor tiefen Papierschnitten in Acht nehmen.



Die Aktenberge wachsen jedes Jahr um mehrere Meter – allerdings nicht in die Höhe, sondern in die Breite. Das Altpapier aus Zentropolis trägt daran Schuld, denn ordentliche Bürokratie erfordert nun mal das ein oder andere Formular mehr.

PERSONEN DER AKTENBERGE

SCHREDDER SCHIFFRIG

Niemand weiß mehr um den Wert des Papiers als Schredder Schiffrig, der bereits in der fünften Generation das weltgrößte Aktenvernichtungsunternehmen leitet. Seine riesige Reißwolf-Anlage grenzt an die Aktenberge, die kurz davor stehen, in die Schiffrig-Berge umbenannt zu werden. Seit vielen Jahren hat Schiffrig die EXKLUSIVLIZENZ, SEINEN MÜLL HIER ABZULADEN. Die streng geheimen Akten, die ihm zur Vernichtung überlassen werden, liest er immer sorgfältig durch, denn Wissen ist bekanntlich Macht. Mehrfach ist es ihm bereits gelungen, Pläne des Parlaments zu kippen, die Aktenvernichtung zu verstaatlichen. Den Prozess ganz zu stoppen kommt für ihn nicht in Frage. Immerhin ist der Papierkrieg, den dieser Vorgang erzeugt, eine seiner besten Einnahmequellen.

DER SCHROTTKAMM

Das gewaltige Gebirgsmassiv, das fast ganz Schrottland bedeckt, dominiert auch den Norden Eukratiens und trennt ihn von den Schrotten und Südgerm ab. Die Eukratier halten sich vom Gebirge meistens fern, da man nie weiß, ob man nicht aus Versehen die Grenze nach Schrottland überschritten und so einen neuen Krieg ausgelöst hat.

Das ist eigentlich schade, denn auch Schrotten leben hier fast keine und so kommt niemand in den Genuss der malerischen Aussichten und der überraschend angenehmen Luft.

Eukratien für die Helden: Organon und Geheime Orte

DER SCHROTTER-TUNNEL

Irgendwo in den Bergen des Schrottkamms beginnt der Schrotter-Tunnel, eine KILOMETERLANGE RÖHRE, die direkt nach Germ führt. An mehreren Stellen ist die Röhre eingestürzt und öffnet sich zu labyrinthartigen Höhlensystemen. An einer Stelle kreuzt der Schrotter-Tunnel auch den Tunnel der Organon-Kreuzertrasse. Im Osten liegt eine solche Bruchstelle, die direkt in den Teilchenbeschleuniger des GIFT führt (siehe Seite 125). Der Schrotter-Tunnel ist der schnellste Weg, um durch das zentrale Dysropa zu reisen, jedoch auch alles andere als ungefährlich, denn in diesem Höhlensystem sollen AGGRESSIVE ZOMBIES aus Südgerm lauern, weswegen die Einheimischen entschieden von seiner Benutzung abraten. Nicht unbedingt wegen der Zombies selbst, sondern wegen der eukratischen Grenzwehr, die diese fern halten soll und auf alles schießt, was sich im Tunnel bewegt.

DIE SEITLICHE AUFSTIEGSSTATION

Die Existenz der Seitlichen Aufstiegsstation ist den allerwenigsten bekannt und gilt als großes Geheimnis auch innerhalb des Organon. Sie ist deutlich kleiner als ihre Schwestern in Aporimata und dient als NOT-AUSGANG FÜR HOHE TIERE und Beamte Dysropas. Sie liegt gut versteckt in einem abgelegenen Tal des Schrottkammgebirges, das für Nicht-Organonen nur zu Fuß und dann extrem mühsam zu erreichen ist (eine Abkürzung ist der Durchbruch zum Kreuzertrassentunnel über den Schrotter-Tunnel), weswegen eine Skelettmannschaft von Organonen ausreicht, um sie zu verteidigen. Einst war in einem benachbarten Tal eine Hochbootwerft in Betrieb, die heute jedoch verlassen ist.

Die beiden kleinen Hochboote, die hier vor Anker lagen, haben Amtmann O'Malley und andere Beamte kurz vor dem Abzug des Organon gen Elysium gesteuert.

Nach dem Abzug haben sich hier aggressive Yetis (siehe Seite 21) eingenistet. So ist jeder Versuch, ein unfertiges Hochboot orbittauglich zu bekommen, zum Scheitern verurteilt – außer natürlich, die Helden kommen auf einen wirklich guten Plan.

ALT-VENEDIG

Niemand weiß, was ein „Venedig“ sein soll, woher der Begriff kommt oder warum die Halbinsel im Süden Dysropas diesen Namen trägt. „Alt“ vielleicht, weil es dort auffällig viele alte Menschen gibt, die den Großteil des Tages damit zubringen, auf der Straße vor ihren Wohncontainern zu sitzen. Vermutlich in der Hoffnung, einen Verkehrsunfall zu sehen. Angeblich blickt dieses Land auf eine ähnlich LANGE VERGANGENHEIT zurück wie Eukratien, auch wenn die Menschen hier nicht so wirken, als wären sie motiviert genug, etwas Geschichtsträchtiges zu erreichen.

Alt-Venedig lag lange im Wettstreit mit dem Nachbarn Saubrika, der allerdings vor einigen Jahrzehnten von einem herabstürzenden Metallklumpen restlos vernichtet wurde – seitdem besitzt Alt-Venedig eine Westküste und die Städte Carnival und Citadella haben Zugang zum Meer, das allerdings schrottenverseucht ist. Das Fehlen des Konkurrenten wird oft auch als Grund für die MOTIVATIONSLOSIGKEIT der Menschen hier genannt.

Regiert wird Alt-Venedig seit Langem von einer FORTUNAKRATIE: Das Amt des Staatspräsidenten wird jede Woche neu ausgelost. Um an der Lotterie in Carnival teilzunehmen, muss man kein Bürger des Landes sein, was in der Anfangsphase dieses Systems noch viele Glücksritter anlockte, die nicht nur gleich massenweise Lose erwarben, sondern auch jede Menge Lari (die Landeswährung) in die Staatskasse spülten. Damals blühte die Wirtschaft des Landes kurzzeitig auf, denn mit dem so gewonnenen Geld ließen die Betreiber der staatlichen Lotterie Straßen und Gebäude erneuern und importierten Nahrungsmittel. Die kurzzeitigen Präsidenten jedoch versuchten in ihrer Amtszeit möglichst viele Reichtümer an sich zu raffen und begannen, die gemeinnützigen Ausgaben zu unterbinden, um sich am Ende ihrer Woche mit jeder Menge Knete ins Ausland abzusetzen. Oder noch schlimmer: Um noch mehr Lose für eine weitere Amtszeit zu kaufen.



Auf die Spitze trieb es Präsident Milo. Der eigentlich aus Drecksiko stammende Politiker nutzte all die Einnahmen der Lotterie, die ihm den Sieg gebracht hatte, um sämtliche Lose der Folgewoche zu kaufen. Dabei erhöhte er jedes Mal die Steuern, um sich persönlich bereichern zu können. Und das 34 Mal. In dieser Zeit stand dem Haushalt des Landes kein einziger Lari zur Verfügung und auch das Volk blutete aus, während Milos Taschen mit jeder Amtszeit anschwollen. Die Betreiber der Lotterie versuchten, das Problem durch das Drucken von neuem Geld in den Griff zu bekommen, was letztlich zu einer rasenden Inflation führte, als Milo am Ende seiner 35. Amtszeit von einem wütenden Mob mit Lotteriebällen gesteinigt und sein Besitz unter dem Volk verteilt wurde. Heute ist ein Lari nur noch einen minimalen Bruchteil eines Zlotti wert, der selbst schon nicht gerade als harte Währung bekannt ist.

„Wer nichts macht, macht nichts falsch“
Wahlspruch Alt-Venedigs

Das mit dem Amt des Präsidenten einhergehende Prestige ist stark zurückgegangen, so dass sich oft niemand mehr für die Lotterie meldet und deren Betreiber einen zufälligen Alt-Venezianer ermitteln müssen, der sich eine Woche lang auf den Thron zu setzen hat. Entsprechend kommt auch kein neues Geld in die Staatskasse und das ganze Land wirkt in einem lethargischen Dauer-Verfall gefangen zu sein.

Im ganzen Land gibt es durch Zufall keinen einzigen Schnittpunkt des Sprengrasters, weshalb es weder Sprengtürme noch Trassen in Alt-Venedig gibt. Die Organon-Aktivität geht daher gegen Null

CARNIVAL – DIE FLOHMARKT-STADT

Die Haupstadt von Alt-Venedig ist schon immer Carnival gewesen. Die Stadt erhebt sich deswegen hoch über dem Land, weil sie seit Jahrtausenden auf Carnival gebaut wird: Unzählige Generationen haben neue Häuser auf den unstylischen alten hochgezogen. Daher erstreckt sich unter der Stadt ein SCHIER UNERMESSLICHES LABYRINTH AUS GÄNGEN ANTIKER RUINEN. Vom Meer aus ist ein hübscher Querschnitt dieses Gängesystems zu sehen, denn bei der Geburt von Loch Mess verdampfte der Randteil der Stadt, wodurch der Blick auf die Eingeweide des Berges frei wurde. Künstler aus ganz Dysropa ziehen daher mit kleinen Fischerbooten aufs Meer vor Carnival, um diesen umwerfenden Anblick festzuhalten und an Touristen zu verhökern.



Je ausgefallener eine Verkleidung ist, desto besser

Carnival beherbergt die staatliche Lotterie, die jede Woche mit viel Tamtam abgehalten wird, und somit natürlich den prunkvollen Präsidentenpalast, der in den letzten Jahren stark heruntergekommen ist. Die gelangweilte Dienerschaft macht sich kaum noch die Mühe, die Räumlichkeiten jede Woche für den neuen Präsidenten neu herzurichten, und seit im letzten Jahr ein Papagei, ein Kaktus, der vage an ein großes Gesicht erinnerte, und ein Topflappen zu Präsidenten ernannt worden sind, ist ihre Motivation, die Villa mit ihren 78 Räumen zu pflegen, endgültig dahin.

ATTRAKTIONEN CARNIVALS

DER FLOHMARKT

Die zweitgrößte Attraktion Carnivals ist der Flohmarkt. Im Grunde besteht die Stadt nur aus einem gigantischen Flohmarkt, wobei die Einwohner aber zu träge sind, sich wirklich an Verkaufsstände zu stellen. Stattdessen haben sie vor Jahren einmal all ihre Waren an den Straßen aufgereiht und warten nun in ihren Wohnungen darauf, dass jemand sich bei ihnen meldet, der etwas kaufen will. Die alten Männer, die oft hinter den Ständen dösen, gehören meist nicht zum Verkaufspersonal, sondern warten nur auf einen Verkehrsunfall (siehe oben).

Carnival ist somit das dysropäische Äquivalent zum Schwimmenden Schwarzmarkt: MAN KANN HIER ALLES BEKOMMEN – nur ist es hier vermutlich etwas staubiger, man muss länger danach suchen, wird dabei aber auch wesentlich freundlicher behandelt und nicht übers Ohr gehauen.

DER CIRCUS MINIMUS

Die drittgrößte Attraktion ist die antike Flohzirkus-Arena, direkt gegenüber des Präsidentenpalasts. Sie trägt ihren Namen nicht, weil hier gigantische Flöhe in blutigen Kämpfen gegeneinander antreten (das ist längst Geschichte), sondern weil die hier stattfindenden Kämpfe zwischen bärtigen Barbaren, Bären, Mammuts und rußländischen Langfellbeutelwölfen sämtliche Flöhe der Stadt anzogen, die sich hier dauerhaft häuslich niedergelassen haben. Heute treten nur noch haarlose Roboter-Gladiatoren gegeneinander an, um der Plage Herr zu werden. Die Flöhe weichen daher auf die Touristen aus. Dementsprechend sind in der Flohzirkusarena die Plätze am teuersten, die am weitesten von der Manege entfernt sind. Wenn Sie Geld sparen wollen, besorgen Sie sich also vorher ein gutes Insektenschutzmittel.

DER MASKENBALL

Es ist seit Jahrhunderten Tradition, dass in Carnival Maskenball gefeiert wird, wenn sich die Amtszeit des Präsidenten jährt. Seit dem Einführen der Fortunakratie ist das ein wenig witzlos. Wer will schon zu Ehren seines 50fachen Vorgängers einen Ball veranstalten? Daher wird der Maskenball seitdem jede Woche veranstaltet, jedoch nicht mehr im Palast, sondern auf den Straßen der Stadt (das Palast-Personal kam schlicht mit dem Aufräumen nicht mehr hinterher).

Der Ball ist die größte Attraktion und das größte Problem der Stadt. Ein altes Gesetz verbietet es nämlich, dass ein Bürger Carnivals auf dem Maskenball zweimal die gleiche Maske trägt. Auch gebrauchte Masken gelten als verpönt. In den letzten Jahrzehnten geschahen also drei Dinge:

1. Die Müllberge südlich der Stadt, die ausschließlich aus fast neuwertigen Holzmasken bestehen, sind erheblich größer geworden und bedrohen die dortigen Vororte durch plötzliche Maskenrutsche (was sehr amüsant, aber auch sehr tödlich enden kann).

2. Die uralte Maskenindustrie der Stadt erlebte eine mittelfristige Blüte, gefolgt von einem abrupten Zusammenbruch, als fast alle Maskenbauer an Überarbeitung starben.

3. Die Bürger der Stadt sind in der Folge auf weniger aufwändige „Mischmaterialmasken“ (MMMs) umgestiegen, die von einer neuen Generation von deutlich weniger kunstfertigen Maskenbauern im Eilverfahren gefertigt werden.

Natürlich bestehen diese Masken aus schnell zusammengefummeltem Schrott und im schlimmsten Fall aus ein paar zusammengeklebten Bananenschalen und einem Kaffeefilter – Aber es ist IMMER NOCH BESSER ALS GEBRAUCHTEN MIST AUFZUTRAGEN, der seit 5 Tagen nicht mehr in Mode ist!

GEHEIMTIPP: HOTELS IN CARNIVAL

Es gibt tatsächlich einige gute Hotels in der Stadt, in denen sogar das Essen genießbar ist und die Betten einigermaßen keimfrei sind. Ungepflegt sind sie allerdings alle und das Personal ist meist nur schwer zu einer Kooperation zu bewegen. Viel einfacher ist es da für Reisende, sich für das Amt des Präsidenten zu bewerben. Ein Gewinn in der Lotterie ist heutzutage quasi garantiert und schon ist der einwöchige Aufenthalt im Palast gebongt. Es mag sein, dass Sie und Ihre Begleiter (nennen Sie sie am besten ihr „Kabinett“) zu einigen politischen Entscheidungen genötigt werden, die sich nicht hinausschieben lassen. Vielleicht auch zu der einen oder anderen Kriegserklärung. Das sollte Ihren Urlaubsspaß jedoch nicht mildern. Gewöhnen Sie sich aber nicht zu sehr an Ihre neue Stellung. Die Carnivaler achten strengstens darauf, dass kein Präsident länger als eine Woche im Amt bleibt, weswegen inzwischen auch Präsident Topflappen im Kerker unter dem Palast verschimmelt.

Carnival für die Helden
Natürlich bietet sich die Lotterie hervorragend an, um die Helden die Verlockungen und Gefahren der Macht kennenlernen zu lassen. Zunächst geraten sie aus der Not heraus an den Posten, erhalten dann immer mehr Vorzüge und laufen schließlich Gefahr, sich mit der ganzen Stadt anzulegen.

DAS MODEZENTRUM MAGAZINOPOLIS

Die Menschen in Magazinopolis haben sich von der Idee der nahen Buchhausener inspirieren lassen, eine Stadt aus Büchern zu bauen (obwohl sie ihre Nachbarn natürlich eigentlich verabscheuen). Allerdings waren ihnen Bücher etwas zu schwer zum Schleppen, weswegen sie nur Lesezirkel-Magazine benutzen. Leider sind sie bei diesem Vorhaben bisher gescheitert, versuchen aber immer noch mit viel Geduld und Ehrgeiz, die dünnen Heftchen zu Wänden zu schichten.

Magazinopolis gliedert sich dabei je nach Genre des Magazins, das verwendet wird, in die Stadtteile Boulevard, Rätsel, Mode und Hobby, wobei die Rätsler noch am besten mit den Buchhausenern klarkommen und die Leute aus dem Stadtteil Boulevard überhaupt nicht. Durch dieses zentrale Viertel führt auch die Hauptstraße von Magazinopolis, der Boulevard-Boulevard, an dem die teuersten Wohnflächen liegen, mit denen sich die Einwohner nachts zudecken.

ATTRAKTION: DIE MAGAZINOPOLIS-FASHION-TAGE

Berühmt ist aber auch das Mode-Viertel der Stadt. Es hat Magazinopolis ÜBERREGIONAL ALS MODEZENTRUM BERÜHMT gemacht. Klamotten kann man sich hier zwar nicht kaufen, aber die Herrschenden der Stadt halten regelmäßig Modenschauen ab, bei denen mehr oder weniger nackte Models über die Mode-Meile flanieren (die Hauptstraße dieses Viertels) und besonders spannende Mode-Magazine hochhalten. Dieses fast täglich abgehaltene Event macht die Stadt zum Anziehungsort für Modekenner und hoffnungsvolle junge Frauen (und einige Männer) in ganz Dysropa.

Die Buchhausener verbreiten hingegen das Gerücht, Frauen aus Eukratien würden immer wieder auf die aufgeblasenen Gecken aus Magazinopolis hereinfallen, die sie mit dem Versprechen auf Ruhm und Reichtum in die Stadt locken.

MARODIKA

Ich als Autor dieses Buches weiß: Das folgende klingt zu abgefahren für einen Reiseführer und gehört eigentlich eher in ein Fantasy-Buch, aber ich habe es mit eigenen Augen gesehen.

In einer Bucht im Nordosten des Landes liegt die URALTE PFAHLSTADT Marodika, die noch heute DAS WICHTIGSTE HANDELSZENTRUM des Landes ist. Die Häuser sind alle auf Holzplattformen ins Meer gebaut und über Brücken verbunden. Der Verkehr läuft komplett über Gondeln auf den Wasserstraßen ab und ihren Unrat werfen die Marodikaner direkt ins Meer, weswegen der Wasserspiegel stetig steigt und (da es sich meist um recht giftigen und aggressiven Unrat handelt) die Holzpfähle immer maroder werden. Fast jede Woche kracht eines der Häuser in sich zusammen. Verwertbare Reste werden dann von den anderen Marodikanern aus dem Meer gefischt und schon haben sie neue Handelsware.

Marodika ist die westlichste sichere Anlaufstelle für Händler aus Aporimata, die sich nicht mit den Schrotten einlassen wollen und daher eigentlich eine relativ reiche Stadt – auch wenn die Händlerfamilien hier besser daran täten, ihre Pfähle auszubessern, als das Geld in dubiose postmoderne Kunst zu investieren.

PERSONEN IN MARODIKA

VIRGINIA OCCIBOSCO – BERÜHMTE MODESCHÖPFERIN

Virginia ist eine LEGENDÄRE MODEDESIGNERIN mit Sitz in Marodika, die seit Jahrzehnten die Richtung in Magazinopolis vorgibt – und das, obwohl das knallharte Modebusiness ja eigentlich eine Männerdomäne ist. In den letzten 50 Jahren hatte sie es immer schwerer: Früher konnte sie mit ausgefallenen Kleidern aus Luftpolsterfolie oder Spanplatten faszinieren. Doch ihre originellen Kreationen erscheinen immer beliebiger, jetzt wo JEDER Designer seine Kostüme aus Müll improvisieren muss. Seitdem alle Sorten von Unrat durchprobiert wurden, ist sie auf eine geniale

Virginia ist auch bereit, über Leichen zu gehen, um ein neues „Gestankskleid" zu entwerfen und verfügt über eine Apparatur, um besondere Gerüche aus lebenden Menschen zu extrahieren. Sollte einer der Helden ihren Model-Anforderungen entsprechen, wird sie aber auch gutes Geld investieren, so er bereit ist, nur mit einer Duftwolke bekleidet über den Laufsteg zu flanieren.



neue Idee gekommen: Ihre Models hüllen sich inzwischen in bloßen Gestank in den verschiedensten Varianten. Sie ist daher beständig auf der Suche nach Reisenden, die ihr „Düfte" aus exotischen Regionen mitbringen können – aber sie beauftragt auch immer wieder Abenteurer damit, ihr weibliche Zombies aus Germ zu bringen. Denn das deponianische Essen ist zwar ungesund, enthält aber leider immer noch zu viel Fett für den Bedarf eines lebenden Supermodels, weswegen Virginia auf Dauer auf untote Mannequins umsteigen will.

STADTSTAAT CITADELLA

Die Stadt Citadella gehört geografisch zu Alt-Venedig, bildet aber auch einen AUTARKEN STADTSTAAT. Faktisch spielt das aber keine Rolle, da es sowohl der Regierung von Alt-Venedig als auch der von Citadella völlig schnuppe ist.

Citadella ist das DYSROPÄISCHE GLAUBENSZENTRUM FÜR BÖRSIANER – aber auch anderer Religionen. Hier stand dereinst die Weltzentralbank, bis al'Gorische Sultane sie gekauft und in ihre Heimat verschifft haben. Über das entstandene Loch wurde eine Kathedrale gebaut, auch um die rachsüchtigen Börsengötter zu besänftigen, die laut Insidern immer noch regelmäßig aus der Erde emporsteigen. Die Götter lassen sich angeblich nur besänftigen, indem die Umsätze aus dem Verkauf von billigen Andenken (Modellen der verkauften Weltbank) in das Loch geworfen werden.

Nachdem die Citadeller gemerkt haben, wie leicht sich die religiösen Touristen dazu überreden ließen, große Summen Geld für billigen Tinnef auszugeben, erklärten sie die Stadt auch zum Weltzentrum vieler anderer Religionen. Darunter den Omnitastischen Schnabeltierkult, die Kirche der Heiligen Drei Bären und des Mythos vom Mc Thulu.

Die entsprechenden Tempel sind teils noch im Bau, ziehen aber bereits viele Gläubige an.

Gleichzeitig schickt Citadella Fremdenlegionäre in den Kolonialkrieg in Haldika, um so irgendwann die Weltzentralbank zurückzuerobern.

Citadella für die Helden

Hier kann sich auch ein für die Helden relevanter Tempel befinden, der Erlösung verspricht, oder der zu einer Religion passt, deren Mitglied einer der Helden ist.
Der Tempel des Mc Thulu ist jedoch ein Problem: Das übermächtige Wesen findet es nämlich alles andere als witzig, wenn Menschen in seinem Namen handeln, denen er dies nicht befohlen hat, und die sich sogar an ihm bereichern wollen, weswegen er bald Gegenmaßnahmen ergreifen wird.

PERSÖNLICHKEITEN CITADELLAS

LEHMANN XVII, INDEX MAXIMUS DER BÖRSIANER-KIRCHE UND STAATSOBERHAUPT VON CITADELLA

Der FÜHRER DER BÖRSIANER-RELIGION residiert in seiner Kathedrale über dem Loch, das die Weltzentralbank hinterlassen hat und nimmt seinem Amtsvorgänger immer noch übel, dass dieser das Gebäude verschachert hat. Sein lederner Rollthron fährt unablässig auf den Metallstegen hin und her, die über das Loch gebaut wurden, so dass er effizient die Börsengötter beschwichtigen kann. Er ist außerdem meist damit beschäftigt, den Touristen und Gläubigen vorzudiktieren, wann sie welches Souvenir kaufen oder in den Schacht werfen sollen.

Insgeheim fürchtet er aber, dass er somit Götzenanbetung betreibt und hofft, dass die Börsengötter ihm verzeihen – ist doch das ganze Vorhaben im Sinne des Kommerzes. So hin- und hergerissen ist Lehmann XVII von schweren Schlafstörungen geplagt, die diese arme gepeinigte Seele nur dank sehr vieler Drogen und Prostituierten erträgt, die er jede Nacht auf seiner Yacht „konsumiert".



Im Grunde befehligt er auch die Truppen seines Ordens im Krieg um das Zentralbank-Handbuch in Haldika, doch Neuigkeiten aus dem Schlachtgeschehen erreichen ihn nur selten. Gleichzeitig war es aber seine Idee, auch Tempel der anderen Religionen in Citadella zu errichten, um mehr Touristen anzulocken.

GERM



Ein defektes Ventil in einem Seuchenschutzbunker hat in Germ vor gut 20 Jahren gleich mehrere Epidemien der übelsten Sorte ausgelöst. Weil die Germer trotzdem immer verbissen zur Arbeit, auf ihre berühmten Trinkgelage und sogar in den Urlaub gehen – und bei der Gelegenheit jeden anstecken, der nicht bei drei auf den Bäumen ist – ist es kein großes Wunder, dass niemand die Germer leiden kann. Unfair, wie ich finde. Denn von der Entschlossenheit der Germer könnten sich die anderen Deponianer durchaus eine Scheibe abschneiden. Ein Besuch in diesem zentraldysropäischen Land lohnt sich schon allein, um von diesem Volk zu lernen. Jedoch sollte er nur in luftdichten Seuchenschutzanzügen unternommen werden, was natürlich die Besuchsdauer automatisch ein wenig einschränkt.

„Konformismus und harte Arbeit machen Spaß!"
Etwas unbeholfener Slogan der germischen Organon-Regierung

Somit erkennen einheimische Germer die fremden Touristen natürlich sofort an den knallgelben, sperrigen Anzügen und meiden sie, wo es nur geht. Nicht, um die (erhebliche) ANSTECKUNGSGEFAHR weiter zu minimieren, sondern schlicht, weil sie nicht in ihrem Tagwerk gestört werden wollen. Oder eben in ihrer Freizeit, die sie genau so effizient durchgeplant haben.

GERMER UNTOTE

Die zahlreichen mehr oder weniger ekligen und tödlichen Krankheiten, die in Germ grassieren, sind jedoch nicht einmal das Hauptproblem, mit dem sich Reisende und natürlich auch die Germer selbst herumschlagen müssen. Dabei handelt es sich um das beim gleichen Zwischenfall freigesetzte Zombievirus. Seither steht der gesamte Süden des Landes UNTER STRENGER QUARANTÄNE – mit Ausnahme der germer Hauptstadt Gammel. Praktischerweise wird Südgerm von dem aus Weißware bestehenden Gebirge der Keimmauer geographisch vom Norden getrennt, was die Quarantäne erleichtert. Die Gammler indes haben alle Zombies erfolgreich aus der Innenstadt vertrieben und behaupten sich seither gegen die rachsüchtigen Untoten.

GERMER LEBENDE

Auch die Germer, die noch unter den Lebenden weilen, sind für eine MORBIDE EINSTELLUNG bekannt. Sie pflegen einen schwarzen und staubtrockenen Humor, der oft nicht als solcher zu erkennen ist, denn Lachen gehört zu den Dingen, die Germer von der Arbeit abhalten. Auf Ausländer wirken selbst germer Kinder von der Wiege an ERNST WIE EIN STÜCK TROCKEN BROT. Das mag genetisch bedingt sein, daran liegen, dass die germer Gesellschaft verbissene und ernste Menschen bevorzugt – oder an den brutalen Märchen, die von den germer Eltern seit Generationen benutzt werden, um ihre Kinder auf die Härte des Lebens vorzubereiten. Hier ein Beispiel für ein typisches germer Märchen.

„Gesundheit!"
Offizielle germische Begrüßungsformel

„Das kleine Mädchen Klaus ging des Nachts alleine in den Wald, um seine Großmutter zu besuchen. Da kam es an eine Hängebrücke, an der ein altes Männlein Wache stand. Dieses sprach zu Klaus: „Willst du die Brücke passieren, musst du beantworten der Fragen drei!"
„Wenn es denn sein muss", sagte Klaus. Das Männlein fuhr fort: „Die erste Frage! Wo wohnen die sieben bösen Königinnen?"
„Im Schloss hinter den verwunschenen Bergen", antwortete Klaus sofort wahrheitsgemäß.
Da packte das Männlein seine Axt aus und meinte: „Niemand mag Klugscheisser!" Und es schlug das Kläuschen in tausend kleine Stückchen, die es sich fürs Abendbrot einpackte."

Germer leben wie die meisten Deponianer von der Müllsuche, von Kaktusplantagen und dem Handel, wobei das Hauptexportgut des Landes die Germer Starkplörre ist, so denn genug davon übrig bleibt, um sie über die Hafenstädte im Norden an den Rest des Planeten zu verschiffen. Früher befuhren Händler auch den größten Strom Dysropas, den Schmutzick, der einmal quer durch Germ floss. Dieser wurde jedoch im Rahmen der Quarantäneaktionen zugeschüttet und verläuft nun nur noch als unterirdisches Rinnsal, das vermutlich immer noch einige Zombieviren von Südgerm bis ins Meer trägt.

DIE REGIERUNG VON GERM



Seit dem Ausbruch der Seuchen herrscht in Germ offiziell der Notstand. Der Organon nutzte die günstige Gelegenheit, um die Kontrolle über das Land zu übernehmen und die bisherige Regierung abzulösen. Offiziell geschah dies durch eine Blitzneuwahl, wobei manche munkeln, die einzige Wahl hätte der damalige germer Präsident gehabt: Das Amt an den Organon-Kontrollrat zu übergeben oder seine Plasmakanone zu spüren zu bekommen.

Seitdem REGIERT IN GERM OFFEN DER ORGANON unter der strengen Führung von Kontrollrat Keppler. Da der Finstere Fiskus recht effizient bei der Eindämmung der Epidemien vorging und zumindest die Nordgermer mit Medikamenten am Leben erhält, ist die Zustimmung für dieses Regime in der Bevölkerung relativ groß.

Germ ist außerdem Heimat der deponiaweit einzigen Pro-Organon-Jugend-Gruppierung, der POG, mit ihrer Hauptniederlassung in Siechheim. Aus ihr rekrutiert der Organon seinen Nachwuchs, weswegen die Mitglieder schon früh lernen, die Organon-Hymne zu singen. Es gilt als erstrebenswert, die Standard-Organon-Figur und -Frisur zu erreichen. Schikane an Nicht-Mitgliedern unter den Jugendlichen wird nicht nur befürwortet, sondern auch belohnt.

GERMER GESETZE

Die Organon-Regierung hat in Germ strenge, teils absurde Regeln für alles mögliche aufgestellt, die von der Bevölkerung dennoch verbissen eingehalten werden. Einige Beispiele:

- *Jeder Germer ist verpflichtet, einmal pro Jahr für eine Woche in einer Plörre-Brauerei zu arbeiten, um Pilzpils herzustellen.*
- *Eine germer Frau darf ihren Ehemann mit einem Stock verprügeln, sofern in diesem keine Nägel stecken, die länger als 2 Zentimeter sind.*
- *Jeder Germer ist dazu verpflichtet, zweimal pro Jahr für zwei Wochen in den Urlaub zu fahren.*
- *Es verstößt gegen das Gesetz, seinen Schwiegereltern Würste oder Pilzschnitzel zu schenken, die weniger als 10 kg wiegen.*
- *Jedes germer Ehepaar darf maximal ein Kind zeugen, es sei denn, der Nachwuchs wird im Ausland großgezogen.*
- *Ehepaaren ist es strikt untersagt, zuhause ohne Hausschuhe oder im Freien ohne komplette Überlebensbergsteigerausrüstung im Partnerlook herumzulaufen.*
- *Einem Plörrefest pro Jahr ist zwingend beizuwohnen. Dabei hat jeder Germer eine möglichst unwürdige Tracht zu tragen.*
- *Der Besitz von Cowboy-Dodo-Datasetten ist bei Gefängnisstrafe verboten.*
- *In Südnordgerm ist es Frauen verboten, Auto zu fahren, solange nicht ein Mann mit Warnflaggen vor dem Wagen herläuft.*
- *Es ist in ganz Germ veboten, Nilpferde an Kaugummiautomaten zu binden oder schneller als 90 km/h mit dem Fahrrad, dem Einrad oder dem Tretroller zu fahren.*



Massenmedien. Germ verfügt über das am besten ausgebaute Kommunalfunk-Netzwerk Deponias, das zentral von Gammel aus gesteuert und überwacht wird. Dieser Überwachung fällt allerdings 99% des von den Germern erstellten Materials zum Opfer. Da es sich aber bei diesen Sendungen meist um sehr strenge Rezensionsvideos zu anderen Kommunalfunkbeiträgen handelt – die oft ebenfalls Mecker-Rezensionen sind –, fällt das nur den wenigsten auf. So bleibt am Ende nur das von der Regierung produzierte Programm übrig. Durch dieses führt Kepplers offensichtliche Medienmarionette "Seemann Bobo", der allerdings auch in Germ nicht einmal ansatzweise so populär ist wie sein Vorbild Cowboy Dodo aus Aporimata.

Gerüchten zufolge macht es den Kontrollrat ungeheuer wütend, dass Seemann Bobo bei der Bevölkerung nicht besonders ankommt und nicht an den verhassten Cowboy Dodo heranreicht, weswegen er Bobos Medienpräsenz noch verstärkt hat. Regelmäßig lädt Bobo Cowboy Dodo in seine Game Shows ein – offensichtlich, um ihn vor den Augen der Weltbevölkerung durch die Teilnahme an albernen Spielen bloßzustellen. Dodos undefinierbare Aura der Coolness war darüber aber bisher stets erhaben. Weder das Erklimmen von Bierbänken mit Pogosticks noch das Aufblasen von Schnabeltieren bis zum Platzen oder gar das Zurückspulen einer Datasette ohne Bleistift und mit verbundenen Augen konnte seinem Charme bisher schaden.

DAS "G.I.F.T."

Ein wichtiges Organ der Organon-Regierung ist das Germer Institut für Friedenstechnik ("GIFT"). Es dient dazu, neue Methoden zu entwickeln, das Volk bei Laune zu halten und so trotz all der Schwierigkeiten, mit denen sich die Bürger konfrontiert sehen, ein harmonisches Miteinander zu ermöglichen. Auch hier munkeln böse Zungen wieder: Angeblich dienen diese Methoden dazu, die Massen zu kontrollieren und zu noch geistloseren Zombies zu machen als die Untoten im Süden. Dennoch hat das GIFT einige kulturelle Errungenschaften vorzuweisen:



Eine wichtige Rolle spielt der Breitensport: Die berühmte germer Schrottballmannschaft Asbest Bronchburg ist der Standard-Angstgegner in jedem Schrottball-Finale. Wichtiger noch sind aber auch die

DAS GERMER KOMMUNALFUNK-PROGRAMM

Jeden ersten und vierten Tag in der Woche neu, ansonsten laufen Wiederholungen, empfangbar im ganzen Land, Brom, Strom und in einigen bemitleidenswerten Regionen Eukratiens. Einmal im Monat läuft die Quizshow „Wirt wird Wer-Müllionär", in der ein zufällig ausgewählter Plörrewirt bei Vollmond zum Müllionär gemacht wird und den ganzen Schrott möglichst schnell wieder los werden muss.

10:00 „Seemann Bobos nützliche Hygienetipps"

11:00 „Seemann Bobos Benimmregeln für ein friedliches Zusammensein"

12:00 „Seemann Bobos wirklich wahre Nachrichten aus aller Welt"

12:30 „Seemann Bobos demütigende Spiele mit einer geringen Aussicht auf einigermaßen wertvolle Preise"

14:00 Schrottball

16:00 „Seemann Bobos heitere Scharade mit bekannten Gästen aus aller Welt"

20:00 „Seemann Bobo redet mit Menschen, die weniger gebildet sind als er"

23:00 „Seemann Bobos Nachtgruß"

DIE HAFENSTADT SIECHHEIM

Die nordgermer Hafenstadt Siechheim liegt an der Grenze zu Ölland und ist heute für die HAUPTNIEDERLASSUNG DER POG bekannt. Hoffnungsvolle und obrigkeitshörige Germer schicken ihre Söhne und manchmal auch Töchter hierhin, um ihnen bessere Karrierechancen oder vielleicht sogar einen Posten als Beamter zu ermöglichen. Siechheim selbst war einst das URLAUBSPARADIES GERMS und mit seinen Stränden und Wiesen Hauptziel der in diesem Land so verbreiteten Camper und Badefans.

Somit sind in Siechheim weit mehr Wohnwagen und Wohnmobile zu finden als echte Gebäude. Diese Tatsache dürfte vielen Touristen das Leben gerettet haben, als vor etwa 50 Jahren der Meeresspiegel in kurzer Zeit gleich mehrere Meter anstieg. Heute besteht Siechheim vor allem AUS SCHWIMMENDEN WOHNANHÄNGERN, die die Katastrophe überstanden haben und etwas chaotisch hin und her dümpeln. Die Siechheimer, die sich hier dauerhaft niedergelassen haben, fahren mit Schlauchbooten hin und her. Die POG-Zentrale wurde auf dem Festland errichtet, besitzt aber auch eine Floß-Plattform mit mehreren Zelten, auf der die Jugendlichen das Überleben auf „hoher See“ lernen sollen.

In Siechburg haben sich vor allem jene Germer versammelt, die an Abarten von Typhus oder Cholera leiden. Zwar ist das Umfeld nicht gerade das beste, um diese Krankheiten zu bekämpfen, doch wenn die Organon-Regierung schon keine Medikamente besitzt, um sie zu heilen, so werden doch wenigstens Mittel ausgegeben, um die Symptome zu dämpfen.

BRONCHBURG

Bronchburg ist eine Hafenstadt und Heim der berühmten Schrottball-Mannschaft Asbest Bronchburg. In den ALTEN, ZUGIGEN ZEMENTBAUTEN hat die Regierung vor allem jene untergebracht, die an Bronchitis oder Lungentuberkulose leiden, um sie zentral versorgen zu können. Die Menschen hier sind außerdem gesetzlich dazu verpflichtet, täglich das Stadion von Asbest Bronchburg zu besuchen, um der Mannschaft angemessen zuzujubeln, was für eine interessante Geräuschkulisse sorgt.

Außerdem wird aus Bronchburg die germer Starkplörre nach ganz Deponia verschifft. Aus dem Bronchburger Freihafen laufen fast täglich Frachter aus, deren erfahrene Kapitäne vielleicht dauerbetrunken sein mögen, aber dennoch erfahren genug, um die Gefahren des Schillernden Ozeans zu meistern. Leider verstecken sich in den Kisten auch immer wieder krankheitserregende Tiere, die Seuchen in andere Länder übertragen, ganz zu schweigen von den Erregern, die sich in der Plörre selbst befinden. Jeder Kunde auf Deponia ist sich über dieses Risiko im Klaren und sollte das Produkt daher eigentlich meiden … wenn die Plörre doch nur nicht so gut schmecken würde.

BLERCH UND DIE AUTOBAHN NACH SÜDEN

In Blerch wurden einst die Automobile Germs gefertigt, ein ehemaliger Exportschlager, bevor die meisten Straßen des Planeten unbefahrbar wurden. Daher stellte man in der Stadt den Betrieb auf die Verschrottung von Autos um. Heute besteht die Siedlung zum größten Teil aus bunten Metallwürfeln, den verschrotteten Wagen, die sowohl die umgebende Mauer als auch die Wände der meisten Gebäude bilden. Das mag ein trostloses Bild bieten, ist aber ungeheuer praktisch: Die Bauweise ist stabil und gut gegen den Lärm. Und das ist auch nötig, denn in Blerch beginnt auch die einzige verbleibende Autobahn Deponias, die den Germern einen schnellen Weg in den Urlaub in Mistiki verheißt.

Die Autobahn führt auf hohen und stabilen Pfeilern, die an Organontrassen erinnern, über die Keimmauer und dann in angemessenem Abstand über Südgerm hinweg.

Allerdings endet die Straße sehr abrupt hinter dem Vierspurtunnel, der sich durch die Schimmelgrünen Berge zieht – an einem Abgrund. Im Ausland werden die Straßen eben nicht ganz so gut in Schuss gehalten wie in Germ. Das hat zweierlei Folgen. Erstens: Einen gewaltigen Autofriedhof direkt an der Grenze zu Mistiki (siehe dort) und zweitens: Einen GEWALTIGEN STAU.

Tatsächlich herrscht auf der Autobahn ein dermaßen absurd stockender Verkehr, dass sich die Wagen in der Mitte der Strecke schon seit Jahrzehnten nicht mehr bewegt haben. Der Stau hier ist also ein Dauerzustand, der sich über Generationen erstreckt. Kinder werden hier hineingeboren, wachsen auf und wissen nicht, dass es eine Welt jenseits der Autobahn gibt. Der einzige Ausweg wäre, von der Brücke ins zombieverseuchte Südgerm zu klettern. In den letzten Jahrzehnten hat sich hier eine Art Stadt entwickelt, die sich sehr, sehr langsam bewegt und über ein kompliziertes Recycling- und Handelssystem versorgt wird, dessen Details die Grenzen dieses Reiseführers sprengen würden. Einmal in der Woche feiern die Stauler hier den „Tag des Vorankommens“, an dem sie die Motoren anlassen, und einige Zentimeter weiterfahren. Ansonsten verbringen sie sehr viel Zeit damit, gebetsmühlenartig zu jammern und über die anderen Verkehrsteilnehmer zu schimpfen. Geschäftstüchtige Stauler haben schon vor Jahren mobile Toiletten und Imbissbuden auf den Standstreifen errichtet. Andere haben sich zu kleinen Theater- oder Bingo-Clubs zusammengeschlossen.

Der Rest Germs weiß um den Mega-Stau, der etwas hinter der Keimmauer beginnt. Doch die meisten Urlauber halten die Gerüchte für stark übertrieben und fahren dennoch auf die Autobahn – weswegen die aktive Bevölkerung Germs jährlich schrumpft. Auch der meist tödliche Absturz, der am Ende der Straße lauert, wird von den meisten Urlaubern als Legende abgetan – und er ist leider auch schwer zu bemerken, wenn man gerade aus einem dunklen Tunnel kommt. Einige behaupten, der Stau setze sich nahtlos von der Abbruchkante fort und die Leute dort würden durchaus wissen, was sie dahinter erwartet – sie werden aber an jedem Tag des Vorankommens unaufhaltsam näher an ihr Ende geschoben. Angeblich sind die Leute hier schon so lange im Stau gefangen, dass sie dieses Ende willkommen heißen, während sich gleichzeitig am anderen Ende der Autobahn neue, junge Stauler in diesen Kreislauf einreihen.



Gewinner der ganzen Situation sind vor allem die Zombies, die durch den Tunnel immer mal wieder einen Weg finden, das von Bergen umgebene Südgerm zu verlassen.

Erwähnenswert ist außerdem, dass die mistikische Stadt Autokros am anderen Ende des Tunnels erstaunlich viele Philosophen hervorbringt, die sich zumindest einig darüber sind, dass sich die Reise der Stauler nicht nennenswert von anderen Lebensentwürfen unterscheidet.

DIE HAUPTSTADT GAMMEL

Die kleine Stadt Gammel in Südgerm ist seit jeher die Hauptstadt Germs und wird seit der Machtübernahme durch den Organon von diesem geschützt. Es ist eine kleine ENKLAVE DER LEBENDEN inmitten des zombieverseuchten Südgerm, die von hohen Betonmauern umrahmt wird und über eine stark gesicherte Kreuzertrasse mit dem Norden verbunden ist. In Gammel befindet sich der Kontrollturm des Organon, von dem aus Kontrollrat Keppler nicht nur neue Gesetze erlässt und die Geschicke des Landes lenkt. Hier werden auch die von ihm entworfenen Kommunalfunk-Sendungen produziert und die Medikamentenausgabe überwacht. Natürlich sitzt hier auch das GIFT, in dem neue Methoden zur Massenbespaßung entwickelt werden. Jeder Gammler ist entweder in der Zombieabwehr oder in der Unterhaltungsindustrie tätig. Beides sind Knochenjobs.

PERSÖNLICHKEITEN IN GAMMEL

KONTROLLRAT KEPPLER

Der etwa 60 Jahre alte Keppler ist gebürtiger Germer und hat sich als HOHER BEAMTER DER WELTREGIERUNG direkt für den Organon und seine Selbstmord-Mission gemeldet, als er davon gehört hat. Er ist fest entschlossen, der Menschheit zum Überleben zu verhelfen, koste es was es wolle. Keppler glaubt an das RECHT DES STÄRKEREN und hält es somit für völlig legitim, Millionen von Menschen zu ermorden, die „eben nicht das Zeug hatten“, um einen Platz auf Elysium zu verdienen. Keppler ist wie die meisten Germer völlig humorbefreit und hat auch das Konzept von Ironie nicht verstanden. Immerhin kann man ihm nicht vorwerfen, er hätte Spaß an seinem Tun, denn auch die Idee von SPASS IST IHM FREMD. Das merkt man sehr gut an all den Kommunalfunk-Shows, die er gemeinsam mit Seemann Bobo ersonnen hat. Seine Inkompetenz in diesem Feld wird nur noch von seinem Hass auf Cowboy Dodo übertroffen, der sich standhaft weigerte, für ihn zu arbeiten – jedoch die Einladungen zu seinen Shows seltsamerweise immer wieder annimmt.

Die absurden Spiele dienen nicht nur dazu, den Weltstar bloßzustellen – sie sind außerdem aufwändig getarnte, komplizierte Mordanschläge, die durch pures Glück Dodos immer wieder scheitern.

SEEMANN BOBO

Das offensichtliche Dodo-Plagiat war einst ein lokal bekannter Komiker und Sänger Germs. Ein äußerst unerfolgreicher dazu, was bei den bescheidenen Ansprüchen der Germer an Humor schon eine Kunst für sich ist. Der gebürtige Südgermer Bobo nahm das Angebot Kepplers, DAS GESICHT DES KOMPLETTEN KOMMUNALFUNKS zu werden, sofort äußerst dankbar an und passte sein Erscheinungsbild an das Dodos an. Heute residiert er dekadent im obersten Stockwerk des Kontrollturms, direkt über seinen Fernsehstudios. Inzwischen hält er sich für ein unverzichtbares Mittel zur Massenkontrolle und glaubt, Keppler Forderungen stellen zu können, ohne sich bewusst zu sein, dass dieser ihn ohne mit der Wimper zu zucken durch eine Handpuppe ersetzen würde. Gleichzeitig kommen Bobo immer mal wieder Zweifel, ob er denn wirklich für die richtige Seite arbeitet.



SÜD-GERM: EIN BESUCH BEI DEN ZOMBIES

Als Autor eines Reiseführers hat man die Pflicht, sich auch in eher unwirtliche Orte zu begeben, um den Wahrheitsgehalt hinter Gerüchten zu überprüfen und herauszufinden, ob sich nicht doch irgendwo ein Geheimtipp verbirgt. Daher suchte ich für dieses Werk auch Südgerm auf. Tatsächlich ist es wahr: Die Zombies hier befinden sich IM KRIEG MIT DEN NORD-GERMERN, oder genauer dem Organon. Unaufhörlich branden die Wellen der Untoten gegen die Mauern der Innenstadt von Gammel. Andere Zombies versuchen, das Land durch Tunnel in den Bergen nach Süden, Osten oder Westen zu verlassen, werden aber meist von Grenzpatrouillen niedergeschossen. Die Situation scheint klar.

Bis man mit den Untoten ins Gespräch kommt. Okay, viele der Zombies geben dabei nur stumpfe Grunztöne von sich, unterscheiden sich dadurch aber auch nicht von den meisten Lebenden. Klar ist aber: Die Zombies GEHEN OFT KOORDINIERT GEGEN DEN ORGANON VOR.

Das Zombievirus hat sich auf die Bevölkerung Südgerms auf unterschiedliche Arten ausgewirkt. Einige Menschen wurden zu aggressiven Monstern. Andere hörten einfach auf zu leben, weigerten sich aber, zu sterben. Sie führen ihren Alltag weiter, während sie langsam verwesen, sind an sich aber FRIEDLICHE MITBÜRGER, die durch den Konflikt mit dem Organon zu verzweifelten Maßnahmen gezwungen werden. Im Hinterland Südgerms, wo der Konflikt nicht so zu spüren ist, wurde ich von Zombiefamilien freundlich aufgenommen und die Hirnsuppe, die man hier serviert bekommt, ist auch nicht unappetitlicher als die Speisen in anderen Regionen Deponias.



Zudem ist die Zombieseuche auch nur durch Bisse übertragbar und somit weit weniger gefährlich als viele der Krankheiten in Nordgerm. Außer natürlich, man verwechselt die zivilisierten Zombies mit ihren „wilden“ Verwandten. Die sichere Faustregel, um die beiden Varianten zu unterscheiden, ist folgende: Nagt er an Ihrer Halsschlagader, ist es ein wilder Zombie. Okay, oder es ist ein stürmischer Annäherungsversuch. Fragen Sie also am besten einfach nach.

Mein Tipp: Sollten Sie das Land besuchen wollen, reisen Sie in den wesentlich ruhigeren und gastfreundlicheren Süden. Die Zombies hier freuen sich über jeden, der ihnen nicht gleich mit dem Baseballschläger den Kopf zertrümmern will.

GAMMEL AUS ZOMBIESICHT

Gammel selbst ist mitnichten völlig in der Hand der Lebenden. Nur der von der Mauer umgebene Stadtkern gehört dem Organon und dessen Untergebenen.

Die Außenbezirke werden heute von Untoten bewohnt und hier treffen Beamte und Zombies in ihrem Kampf am häufigsten aufeinander. Viele der Untoten halten sich aber aus dem Kriegsgeschehen heraus und hoffen, dass die Säuberungsaktionen der Beamten sie so dicht vor den eigenen Toren nicht erwischen. Sie haben urbane Lebensstrukturen gebildet, samt Gemeinderäten und einem eigenen Schrottball-Team (Halbe Lunge Gammel), das bisher zwar auf keinem Turnier gegen Asbest Bronchburg antreten durfte, aber über eine eigene Arena vor den Stadttoren Gammels verfügt. Dieses finanziert sich über Sponsoren wie den lokalen Verkäufer noch klebenden Gaffatapes (praktisch für abfallende Körperteile) und einen alternativen Naturplörrebrauer, auch wenn die Zuschauer überschaubar sind und häufig beim Klatschen die Hände verlieren.

UNTOTE PERSÖNLICHKEITEN

ZOMBIEANFÜHRER EDGAR

Die Zombies Südgerms sind zum größten Teil keine hirnlosen Monster, sondern intelligente Menschen, die nun mal leider untot sind. Der ehemalige Seuchenforscher Edgar BESTEHT HEUTE NUR NOCH AUS EINEM KOPF, den andere Zombies auf einem Kissen vor sich hertragen, hat sich aber zu ihrem Anführer aufgeschwungen. Er arbeitet verbissen an einem Heilmittel für die Seuche und hegt den starken Verdacht, dass der Organon für diese verantwortlich ist. Er glaubt auch, dass die Beamten selbst ein Heilmittel besitzen. Wären die Schüsse bei Sichtkontakt nicht schon Grund genug, nutzt Edgar diese Theorie, um seine Mit-Zombies zu immer neuen Angriffen auf Gammel anzufeuern.

DER SCHIMMELREITER

Die Legende vom Schimmelreiter behandelt die wahre Entstehung des Bollwerks, das als Keimmauer bekannt ist. Dieses Gebirge aus Eisschränken wurde zu Beginn der Zombie-Apokalypse invasionssicher gemacht. Lebende und Zombies streiten seither darum, von welcher Seite aus das eigentlich geschah.

Der Schimmelreiter ist eine legendäre untote Gestalt in den Erzählungen der Südgermer Zombies und soll die Mauer angeblich mit errichtet haben.

Kurz vor Vollendung der Mauer stürmte eine wilde Horde Nordgermer auf die letzte Bresche in der Wand zu und drohte die Verteidigung der Zombies zu überwinden. Da stürzte der Schimmelreiter mit seinem schleimigen Reittier heran und warf sich in die Lücke. Während die Feinde eine Pause einlegten, um sich zu übergeben, konnten die Arbeiter die Lücke schließen und die drohende Invasion abwehren. Vom Schimmelreiter fehlt seither jede Spur, aber angeblich kann man ihn im Dunkeln nachtleuchtend über die Mauer schreiten sehen, symbiotisch mit dem Schimmel verbunden.

AUSGEHTIPP: DAS GAMMLER PLÖRREFEST

Gammel beherbergt in seinen Randbezirken seit jeher auch das Gammler Plörrefest, das berüchtigste seiner Art in ganz Germ. Früher war das Fest ein MASSENBESÄUFNIS, vor allem für die germer Oberschicht. Seit des Zombievorfalls hat sich daran weniger geändert, als man vermuten mag. Ihr Zustand hält die Untoten nicht vom Feiern ab: Obwohl sie nicht mehr betrunken werden können, konsumieren Tausende von ihnen in den Plörrezelten täglich abertausende Liter des Gebräus und sehen keinen Grund, das Fest jemals zu beenden. Es läuft nun schon seit Jahren nonstop, und während die meisten germer Zombies vorsichtig mit den Augen rollen, wenn sie über das Plörrefest sprechen, mausert es sich doch gerade zur Touristenattraktion Nummer 1. Das zieht wiederum auch erneut die nordgermer Oberschicht an: Gammler Bürger und nach Feierabend auch Miliz-Soldaten zahlen inzwischen Unsummen, um sich an den Schlachten vorbeischleusen zu lassen und so einen Platz in den Plörrezelten zu ergattern – den sie dann auch erst einmal nicht mehr hergeben.

Für den unbeteiligten Beobachter ergibt sich ein harmonisches Bild, wenn sich die lebenden Toten von den stumpf schunkelnden Alkoholleichen nicht mehr unterscheiden lassen – auch wenn viele Zombies inzwischen verstimmt sind, dass die besten Plätze in den VIP-Zelten nun immer für die Gammler reserviert sind. Diese gehen aber immerhin neben dem finanziellen auch ein doppeltes persönliches Risiko ein: Sollten sie vom Organon erwischt werden, können sie sich auch gleich in die Zombiearmee einreihen. Und sowieso kehrt nicht jeder Besucher ohne Bissspuren am Gehirn zurück.

Geheimnisse des Organon – Abenteueranregungen für die Helden

In Germ hat der Organon besonders viel Dreck am Stecken. Kontrollrat Keppler leidet selbst an einer unheilbaren Krankheit. Er verzichtet daher als einer von wenigen Nicht-Klonen unter den Beamten auf eine Passage nach Elysium. Er plant, die Bevölkerung auf Deponia in der Zeit zwischen Abzug und Sprengung – der sogenannten "Hysterese" – ruhig zu halten. Die „POG“ wird heimlich für genau diese Zwecke ausgebildet und auch die von ihm ersonnenen Massenmedien dienen letztlich der Ablenkung von der großen Gefahr. Die von ihm erlassenen Gesetze dienen meist der Ruhigstellung der Bevölkerung oder der Ablenkung. Andere, besonders absurde Gesetze sollen von den Gesetzen mit den offensichtlichen Hintergedanken ablenken.

Wieder andere dienen dazu, die in Germ entstandenen Seuchen möglichst effektiv auf ganz Deponia zu verbreiten und so alle Müllhaldenbewohner zu schwächen. So sollen sie davon abgehalten werden, sich langfristig in die Angelegenheiten des Organon einzumischen.

Im größeren Kontext dieses Plans mag es auch nicht verwundern, dass es der Organon selbst war, der hinter dem defekten Ventil im Seuchenschutzbunker steckte. Die Seuchen wurden absichtlich in die Atmosphäre entlassen, um den Organon zu stärken und die Menschheit auszudünnen. Dies kann als eines der größten Verbrechen des Finsteren Fiskus gelten und es ist fraglich, ob der Oberkontrollrat überhaupt etwas davon wusste.

Die Versorgung der Kranken geschieht somit ebenfalls rein pro forma. Offensichtlich werden sie in das für ihre jeweilige Krankheit ungünstigste Umfeld umgesiedelt und nur mit wenig effektiven Arzneien versorgt, die vielleicht die Beschwerden lindern, der Krankheit aber die Chance geben, sich weiter auszubreiten.

Germ mag Helden, die 1 und 1 zusammenzählen, bald wie das „böseste“ Land Deponias vorkommen. Keppler eignet sich hervorragend als Oberbösewicht für eine größere Kampagne mit etwas düstereren Untertönen. Erkennen die Helden den gesamten Plan, könnten sie z.B. die Zombies mobilisieren, um Germ eines Tages vom Organon zu befreien.

Nach dem Abzug des Organon

Sobald Keppler nach dem Abzug bemerkt, dass die Sprengung nicht erfolgt, versucht er mithilfe des "POG" genügend Bombentürme unter seine Kontrolle zu bekommen, um die Explosion doch noch herbeizuführen. Da er dafür weitaus mehr Unterstützung braucht, gründet der POG in immer mehr Städten Deponias Rekrutierungszentren, erst in Dysropa, später auch in Aporimata.

Personen

Dr. Dino Bügele

Dr. Bügele ist der STAATSARZT VON KEPPLER und damit beauftragt, grausige Experimente an den Germern durchzuführen, die die Verbreitung der Seuchen noch effektiver gestalten sollen. Allerdings ist Dr. Bügele ein starker VERFECHTER DER HOMÖOPATHIE und hat sein Programm auf die Lehre des Weniger-ist-Mehr und Gift-Wird-Gegengift bzw. in seinem Fall Gegengift-Wird-Gift eingestellt. So quält er seine Probanden mit Zuckerkügelchen und Getränken, die immer weniger Wirkstoffe von Medikamenten enthalten, um deren gegenteiligen, gefährlichen Effekt zu erzeugen. Als Meister der Selbstinszenierung führt er gerne hilflos gefesselten Opfern vor, wie er winzigste Mengen von Sauerstoff in ihre Atemluft gibt, um sich dann sicher hinter einem einseitig durchsichtigen Spiegel zu verschanzen und zu hoffen, dass sie elendig ersticken.

Dass er bisher keine Erfolge erzielen konnte, schiebt Dr. Bügele auf den so genannten "Erstverbesserungs"-Effekt, bei dem homöopathische Vergiftungen neuen Patienten oftmals erst helfen, bevor sie gefährlich werden. Immer wenn ein Opfer an einer vorher bestehenden Krankheit stirbt oder sich vor Langeweile die Pulsadern aufnagt, wird dies als Erfolg gezählt und Keppler im Rahmen aufwändiger Studien vorgelegt. Auf diese Art und Weise hat Bügele schon einigen tausend Menschen ... rein gar nichts getan. Außer Freiheitsberaubung.

Um seine Verdünnungen herzustellen, muss Dr. Dino Bügele allerdings auf große Mengen sauberen Wassers zurückgreifen können. Aus diesem Grund fördert er in ganz Germ den Bau von Trinkwasseraufbereitungsanlagen, deren gesamte Förderung in seinen Laboren geschüttelt und mit winzigen Spuren von Aspirin versehen wird, um dann später als hochgefährlicher Sondermüll entsorgt zu werden; schließlich braucht er vom Endprodukt nur sehr wenig. Könnte man ihm das ineffektive Handwerk legen, gäbe es also in Germ eine stete Quelle sauberen Wassers, die weite Teile Dysropas versorgen könnte.

Geheime Orte

Die Schimmelgrünen Berge trennen Südgerm von Mistiki und beherbergen nicht nur den Tunnel für die Autobahn. In einer unterirdischen Anlage haben germer GIFT-Wissenschaflter beim Versuch, in einem Teilchenbeschleuniger ein Paralleluniversum der totalen Ordnung zu bauen, ein stabiles schwarzes Loch erschaffen, das beständig weiterwächst. Eines Tages wird es Deponia komplett verschlingen. Die Wissenschaftler, die hierfür verantwortlich sind, haben die Labore damals panisch verlassen und wurden vermutlich Opfer der Zombieseuche. Sollten findige Helden die Anlage entdecken (siehe Seite 120 (Kasten)), könnten sie auf die Idee kommen, das schwarze Loch direkt als Abfallentsorgungs-Anlage zu vermarkten ...

RAINBOW CITY, DER SCHILLERNDE OZEAN UND ÖLLAND

Vor der Küste von Germ im Schillernden Ozean liegt die freie Stadt Rainbow City. Mit „frei“ ist gemeint: Sie gehört einem Großindustriellen und seiner Familie. Sie BESTEHT AUS DUTZENDEN ZUSAMMENGEWUCHERTEN ÖLBOHRPLATTFORMEN, die nach wie vor in Betrieb sind und deren Auswurf dem Meer eine ganz besondere Färbung und somit letztlich sogar seinen Namen verleiht, worauf die Bewohner von Rainbow City sehr stolz sind. Öl ist nach wie vor ein wichtiger Rohstoff und wird auch (zu Vorzugskonditionen) an den Organon verkauft. Das macht die Menschen hier mit zu DEN WOHLHABENDSTEN AUF DEPONIA.

Die Bonzen in Rainbow City gelten als rücksichtslose, laute Zeitgenossen. Ein zuverlässiger Zeuge, der mit seinem Schlauchboot täglich an der Stadt vorbeifährt, um die Leute dort zu beschimpfen, berichtete mir: „Die Männer tragen Schlangenlederstiefel und Bärenfelle, die Frauen Mäntel aus dem Pelz von Robbenbabies. Alle rauchen Zigarren, und wenn die Asche versehentlich wieder einmal den Ölteppich in Brand setzt, dann johlen sie laut und schießen mit ihren Pistolen in die Luft!“

Offiziell hat Rainbow City ein Abkommen mit dem Organon in Ölland. Diese große Küstenregion nördlich von Germ hat ihren Namen nicht von ungefähr: Hier wird das ganze Öl, das Rainbow City aus dem Boden pumpt, aber nicht richtig auffängt, angespült. Der Organon zahlt trotzdem, meist in Form von Vorräten und Waffen (mit denen sich die Menschen aus Rainbow City gegen Anarchisten wehren, die mit ihren Schlauchbooten vorbeikommen, um sie zu beleidigen).

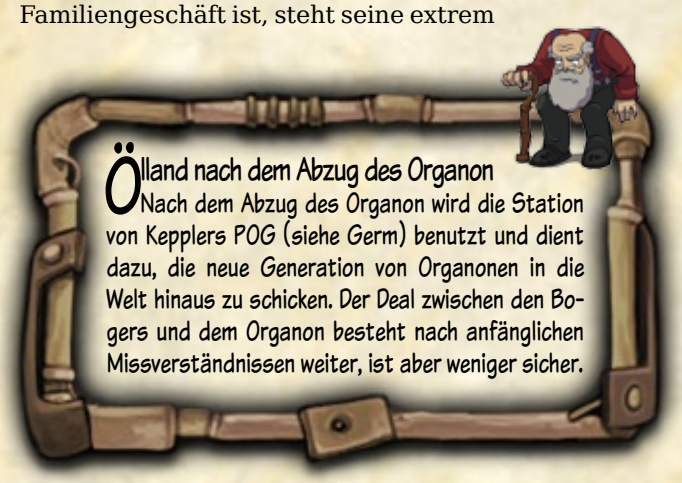
Ölland selbst ist komplett IN DER HAND DES ORGANON. Eine deponianische Bevölkerung gibt es hier nicht. Von was sollte die auch leben? Der Ölteppich hat alles Leben an der Küste erstickt. Dafür hat der Organon hier seine Kreuzerwerft. Naheliegenderweise dient diese Station auch als Tankstelle für die gigantischen Vehikel. Das Öl muss nur von den Klonen am Strand zusammengeschöpft werden.



PERSÖNLICHKEITEN DER REGION

FAMILIE BOGER

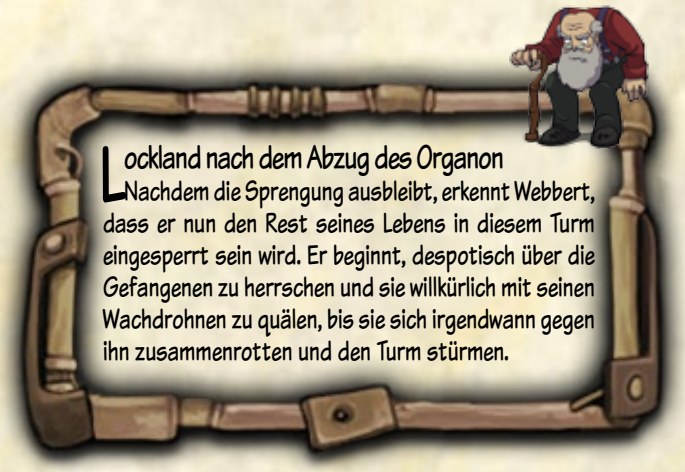
Bonze Bogers Familie gehört Rainbow City seit Generationen. Er ist der Herr über die Stadt und hat sich durch den Handel mit dem Organon sogar das Recht erkauft, im Zuge des Abzugs der hohen Beamten aus Dysropa (siehe Seite 117) mit seiner Frau nach Elysium mitgenommen zu werden. Da das Ölgeschäft ein Familiengeschäft ist, steht seine extrem attraktive Tochter Nancy bereits in den Startlöchern, um dieses nach dem Abzug ihres Vaters zu übernehmen. Sie hält alle Männer entweder für Idioten oder für Waschlappen (die meisten Bewohner von Rainbow City gehören allerdings zur ersten Kategorie).



LOCKLAND

Weit im Norden liegt die UNWIRTLICHE INSEL Lockland. Einst war sie von wenigen, besonders genügsamen Menschen mit wenigen Ansprüchen an den Genpool bevölkert, die jedoch eines Tages allesamt von einer Flutwelle dahingerafft wurden. Viele ihrer Bauten blieben immerhin als Ruinen bestehen, so dass die alten Strukturen heute einem besonderen Zweck dienen: Lockland ist die Strafkolonie des Organon, die ganze Insel ist EIN EINZIGES GEFÄNGNIS. Gitter oder Wachpersonal sind eigentlich nicht nötig (für das Ambiente aber trotzdem vorhanden), dennoch gibt es einen Gefängnisaufseher, der mit Drohnen von einem zentralen Wach- und Sprengturm aus über die Insassen wacht: Der krötenhafte, korrupte Webbert Profilaxe soll ein widerlicher Sadist sein. Das kalte Nordmeer verhindert jede Flucht und die Lebensbedingungen auf der Insel sind so hart, dass nur die toughsten Gefangenen überhaupt den ersten Monat überleben.





Diese werden hier weitgehend sich selbst überlassen und leben in den Ruinen der Insel von dem, was sie aus dem Meer oder dem Müll fischen – oder von sich selbst. Schnell hat sich hier das Recht des Stärkeren etabliert und die skrupellosen Insassen herrschen über den Rest. Der Organon hat alle Arten von gefangenen Barbaren, Saboteuren und Freidenkern hier eingesperrt, die im Grunde zwar einen gemeinsamen Feind haben, jedoch auch unterschiedlich genug sind, um sich trotzdem auf dem zentralen Schrottballplatz der Gefängnisinsel mit Klappmessern an die Gurgel zu gehen. Friedliebende Freidenker ohne Klappmesser haben hier nichts zu lachen. Ihr einziger Lichtblick im lockländischen Knast ist, dass es weder Seife, noch eine Dusche gibt, in der sie sich nach ihr bücken müssten.

Es führt keine Trasse nach Lockland. Gefangene werden die restlichen Meilen zwischen der nächsten Kreuzertrasse und der Küste per Boot transportiert. Der Sprengturm hier ist relativ mickrig und schmucklos, und sollte die Endstation für den verbitterten alten Webbert sein.

Lockland für die Helden

Sollte die Gruppe dem Organon irgendwann unterliegen, muss das nicht das Ende sein. Irgendein Beamter könnte entscheiden, dass sie noch nützlich werden könnten, und sie statt mit einer Exekution mit einem Aufenthalt auf der Insel bedenken. Dort könnten die Helden die Initiatoren eines Aufstands sein, Webbert zu Fall bringen und mit der Technik aus seinem Wachturm letztlich einen Hilferuf absetzen. Oder die Pläne krimineller Insassen vereiteln, die nach dem Aufstand mit der Kontrolle über den Sprengturm versuchen, ein eigenes Land für sich und ihre Gang zu erpressen.

MISTIKI



Im Süden Dysropas liegt Mistiki, aus dem Weltraum erkennbar an seiner charakteristischen Form, die manche an einen prallen Euter, andere an eine Hand erinnert, die entschuldigend und leer ausgestreckt wird. Früher war dies eine der bedeutsamsten Urlaubsregionen des Kontinents und noch früher eine große Seefahrernation. Immerhin liegen die vielen gut geschützten Buchten ideal für Hafenstädte, von denen aber im Laufe der Jahre die meisten von diversen Erd- oder Seebeben vernichtet wurden. Berühmt ist Mistiki aber noch immer für die lymphischen Spiele, seine Philosophen und seine Strände.

DIE STADT HEUREKA

Die ANTIKE STADT DER DICHTER, DENKER UND PHILOSOPHEN ist heute nur noch ein Schatten ihrer selbst. Noch immer gibt es hier zahlreiche Geisteswissenschaftler, die ihren Beitrag zur modernen Gesellschaft kritisch hinterfragen. Offenbar hat das analytische Denken der Gesellschaft nicht gut getan. Darum diktiert die aktuellste Strömung in der Philosophie, nicht mehr analytisch zu denken, was den Beruf des Philosophen wieder sehr attraktiv gemacht hat.

„Mistiki – Weil Sie nicht durch Germ fahren wollen!"
Slogan Mistikis

Aus diesem Grund werden viele Grundsatzfragen des Universums inzwischen durch Abstimmungen und Losziehung geklärt. Alle paar Wochen wird dies wiederholt, um die Diskussionskultur etwas anzuheizen. Zu einem beliebigen Zeitpunkt könnte es also heißen:

„Es gibt keinen Gott (5 zu 8)“, „Woher kommen wir? Aus dem Bett!“, „Warum sind wir hier? Um das Paarungsverhalten von Sperlingen zu beobachten!“, „Wohin gehen wir? In die Kneipe!“

Natürlich haben sich die meisten Philosophen dann auch an diese Antworten auf die großen Fragen zu halten, bis neue bestimmt werden, weswegen es auch nie so richtig langweilig wird in Heureka.

DIE STADT LYMPH

Lymph ist nicht nur die "WIEGE DER MEDIZIN", sondern auch seit der Antike der AUSTRAGUNGSORT DER LYMPHISCHEN SPIELE (siehe auch Seite 34).

Die Entwicklung von Sport und Medizin wird heute nicht als parallel verstanden, sondern hat sich wohl gegenseitig bedingt. Historiker streiten sich aber darüber, ob es die Sportler waren, die Versorgung für ihre Arbeitsverletzungen verlangten, oder die Ärzte, die hier das Golfen erfanden, um ihre Langeweile zu bekämpfen.

Seine Bedeutung für die Welt der Medizin hat Lymph jedenfalls inzwischen verloren. Es wird außerhalb der Sportsaison vor allem von Hypochondern bewohnt, die die zahlreichen Heilpraktiker, Schamanen und Homöopathen frequentieren, welche dank geringerer Ausbildungsansprüche größtenteils die echten Ärzte ersetzt haben.

Lymph liegt heute in den Ausläufern des Orkus (siehe Seite 132), die die Stadt in den letzten Jahrzehnten langsam „umflossen“ haben. Der Beliebtheit der Veranstaltungen tat dies keinen Abbruch.

DIE STADT MOTOKROS

Am Ausgang des Vierspurtunnels, dort wo die Autobahn aus Germ plötzlich endet, hat sich ein beachtlicher Autofriedhof aufgetürmt (siehe Seite 126). Da es hauptsächlich Germer Camper nach Mistiki zog, gibt es hier viele zerstörte Campingwagen, in denen heute die Bewohner von Motokros wohnen (während die meisten Germer den Sturz leider nicht so richtig überstehen). Die wunderschöne antike Stadt, das eigentliche Motokros, das Jahrhunderte überdauert hatte, ist nun UNTER DEM WRACKBERG BEGRABEN. Eine Gruppe germer Archäologen, die hier auf dem Weg zu einem Sommerurlaub am Waltran gestrandet ist, hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Altstadt wieder auszubuddeln. Das einzige Gebäude, das noch steht, ist das mehrstöckige Automuseum, in dem regelmäßig Rennen stattfinden. Hier fahren Motorsportler mit 300 Sachen an Exponaten vorbei, die zweifelsfrei belegen, dass es der alte Philosoph Pipikles aus Motokros war, der seinerzeit das Rad erfunden hat. Es ist ebenfalls belegt, dass er beim ersten Verkehrsunfall der Welt starb.

DIE WIMPELWÄLDER

Im Zentrum Mistikis liegen die mythenumrankten Wimpelwälder. Angeblich sollen es die ÜBERRESTE EINER RIESIGEN GARTENPARTY sein, die hier vom Schimmel überwuchert wurde und deren Anlass heute niemand mehr kennt. Laut einigen Legenden waren es „die Götter selbst“, die zum Feiern nach Mistiki kamen und dann ZU BESOFFEN WAREN, UM DEN HEIMWEG ZU FINDEN. Reisende treffen in diesen Wäldern immer wieder seltsame Sagengestalten, die sie immer tiefer in das Dickicht aus Bierzeltbänken, Lichterketten und weggeworfenem Pappgeschirr locken. Finden sie je wieder aus dem Wald heraus, beschreiben sie immer andere Gestalten, die aber oft an Familienmitglieder oder Prominente erinnern. Ob die armen Seelen, die der Wald nie wieder hergibt, in eine Anderswelt übergleiten oder irgendwo tief im Dickicht eine immerwährende Party feiern, weiß niemand zu sagen.

Wimpelwälder für die Helden
Die Schimmelpilze stecken hinter den Erscheinungen und erzeugen Halluzinationen. Helden mit Atemmasken können diese leicht umgehen und so die Leichen weniger vorsichtiger Abenteurer plündern. Die Wimpelwälder sind die Überreste einer riesigen Filmparty, zu der extra aus Trauma Promi-Darsteller geladen waren. Viele Mistiker verehren diese wie Götter (siehe Seite 40ff.). Insofern ist es nicht weiter verwunderlich, dass gerade diese Gestalten hier besonders häufig gesichtet werden.

DIE INSEL SCHROTTOS

Schrottos ist die größte dysropäische Insel im Waltranikum und gehört offiziell zu Mistiki. Die Insel ist berühmt für den Koloss von Schrottos, einen GIGANTISCHEN SCHROTTSORTIERGOLEM, der vage an einen Menschen erinnert und von den Bewohnern von Schrottos als Hafenwächter benutzt wird: Er schützt das Hafenbecken vor den Schrottlawinen, die durch unterseeische Abfallvulkane immer wieder angeschwemmt werden.

Schrottos für die Helden
Feindliche Mächte, denen der Wohlstand Schrottos' ein Dorn im Auge ist, könnten den Golem sabotieren, um den Hafen mit Schrottbrocken zu bombardieren. Oder den Golem direkt entführen, um damit die Waltran-Küste zu terrorisieren. Die Helden könnten dies verhindern – oder selbst auf ähnliche Ideen kommen.

Schrottos ist auch der Name der einzigen Stadt auf der Insel, einer relativ wohlhabenden Handelssiedlung, die vor allem Geschäfte mit Eukratien, hin und wieder aber auch mit Al'Gori treibt.

GEBIRGE IN MISTIKI: DER ORKUS

Neben den Schimmelgrünen Bergen begrenzt noch ein weiteres Massiv das Land Mistiki. Wobei „Massiv“ irreführend ist. Denn der Orkus besteht schlicht AUS EXKREMENTEN. Hier stapeln sich von Norden die Abfallprodukte aus dem schönen Fäkalien am mistikischen Schrott. Der Orkus ist das einzige Gebirge Deponias, das man riechen kann, bevor man es sieht. Auch wenn die Hänge des Orkus fruchtbar sein sollen, will niemand dort siedeln. Einzig Lymph liegt in den Ausläufern des Gebirges – einfach weil man die Stadt nicht verlegen konnte, ehe sie von den Kotmassen eingeschlossen war.

SCHROTTLANTIS
DIE UNTERSEEISCHE MÜLLTÜTEN-STADT

Mitten im Waltranikum nahe der mistikischen Grenze soll das legendäre Schrottlantis liegen – eine unterseeische Stadt, die entstand, als die unzähligen Mülltüten und Plastikverpackungen, die im Meer schwammen, durch extrem günstige Strömungen eine LUFTDICHTE KUPPEL AUF DEM MEERESBODEN und dabei eine große Luftblase bildeten. Hier soll eine Kolonie Schiffbrüchiger in Harmonie mit Unterwassermutanten und Meerjungfrauen leben und sich über unterseeische Sauerstoffschlote mit Atemluft versorgen. Die unfreiwillige Kolonie soll deutlich besser dran sein als die Menschen an Land, sich von Tiefseefischen ernähren sowie Seegrasschnaps und Algenzigarren genießen können. Außerdem ist jeder dort immens gutaussehend und muss sich nur in die nötigsten Accessoires aus Muscheln und Seetang kleiden. Natürlich könnte Schrottlantis genauso gut eine völlig absurde Legende sein.

Schrottlantis für die Helden
Über Bord gegangene oder vom Organon versenkte Helden könnten in letzter Sekunde von Schrottlantern gerettet und in die Stadt gebracht werden. Die sie dann natürlich nie wieder verlassen dürfen – bis der Organon auftaucht, der ihnen an den Fersen geblieben ist, und es zum Konflikt kommt.

FÄKALIEN



Die Aufgabe eines Reiseführers ist es nicht nur, auf Orte hinzuweisen, zu denen ein Besuch lohnenswert wäre, sondern auch jene zu erwähnen, die man als Tourist vielleicht doch eher erst einmal meiden sollte.

Fäkalien ist ein mittelgroßes Land in Ost-Dysropa, das jahrhundertelang zu den ärmsten des Planeten zählte und dessen Bevölkerung fast ausschließlich AUS VERARMTEN BAUERN bestand. Heute hat sich das grundlegend geändert. Der amtierende Kaiser von Fäkalien, Willem Casimir (dessen Initialien auch das Staatswappen zieren), hat die Grundlagen für einen andauernden Wohlstand geschaffen. Die Schere zwischen Arm und weniger Arm ist allerdings immer noch gewaltig und nirgendwo so deutlich zu riechen wie in Fäkalien.

„Der Scheiß muss fließen!"
Leitspruch Fäkaliens

Der Kaiser und sein Hof residieren auf einem Plateau zwischen dem Orkus und den Schimmelgrünen Bergen. Das steile Sozialgefälle Fäkaliens spiegelt sich somit auch in der Landschaft wieder: Nur die Adligen dürfen auf diesem Plateau, dem "Königsstuhl", wohnen. Alle anderen Einwohner leben in der Ebene darunter. Und das ist kein Spaß. Der Kaiser hat nämlich mit den anderen Ländern Dysropas vereinbart, dass sie ihre Notdurft nach Fäkalien leiten können, wo die Abwässer in der WELTGRÖSSTEN KLÄRGRUBE gereinigt und dann ins Meer geleitet werden. Zumindest ist das der Plan. Denn diese Klärgrube befindet sich noch immer im Bau, so dass die Fäkalier das Abwasser per Hand reinigen müssen. Willem Casimir wird trotzdem immer wieder gewählt. Die Staatskassen sind nämlich voll und die Arbeitslosenquote ist die niedrigste in ganz Dysropa. Ein weiterer Vorteil ist, dass der Gestank die Zombies aus Südgerm fernhält.



Auf der Minus-Seite muss natürlich die Tatsache genannt werden, dass mit all dem Unrat auch die Krankheiten aus Germ nach Fäkalien schwappen – abgesehen von der Zombieseuche, denn Zombies müssen ja bekanntlich nicht aufs Klo. Um sich zu schützen, tragen die reicheren der fäkalischen Abwasserreiniger spezielle Anzüge – die weitaus meisten jedoch können sich nicht einmal Gummihandschuhe leisten und müssen gefährliche Risiken eingehen. Somit ist die große Frage, wie lange die Menschen hier ihren wirtschaftlichen Aufschwung noch genießen können.

DIE KAISERSTADT KÖNIGSSTUHL

Königsstuhl mag ein unpassender Name für eine Kaiserstadt sein, doch Willem hat sich erst vor Kurzem zum Kaiser ausrufen lassen und die Stadt und das gleichnamige Plateau noch nicht umbenannt. Dieses Plateau erhebt sich MEHRERE TAUSEND METER ÜBER FÄKALIEN und sogar dem Gebirge des Orkus, und garantiert somit Ruhe vor der erheblichen Geruchsbelästigung. Es bietet jedoch wenig mehr als dem Kaiserpalast und den Villen des Hofstaats Platz. Im Gegensatz zur Ebene ist hier alles blitzblank. Auch Autos oder andere Fahrzeuge gibt es hier nicht (weswegen hier selbst der Kaiser überall zu Fuß hingehen muss ... allerdings nur theoretisch, siehe unten).

Königsstuhl ist nur über eine Paragleiter-Station zu erreichen: Die Adligen schnallen sich schlicht einen solchen um und lassen sich von den thermischen Aufwinden nach oben tragen. Diese entstehen dadurch, dass die ... äh, „Masse" im Tal schlicht wärmer ist als die Luft und warmes Gas nach oben absondert. Der Rückweg kann daher auch manchmal mehrere Stunden dauern.

Kaiser Willem residiert hier in seinem Schloss, dem Porzellanpalast mit seinen berühmten Röhrengängen – und hat seit Jahrzehnten seine Badewanne nicht mehr verlassen, weil er sich „immer noch nicht sauber" fühlt. Diese Wanne wird von acht Lakaien zu allen Empfängen, Zeremonien und Sportveranstaltungen auf dem Kaiserstuhl getragen. Dem Kaiser werden spezielle Hautentfeuchtungsmittel verabreicht, damit er nicht irgendwann einfach zerfließt. Bei all diesen offiziellen Veranstaltungen wird übrigens von allen Besuchern erwartet, dass sie sich hinsetzen, statt im Stehen zu winken. Wer den etwas wirrköpfigen König verärgert, landet schnell in seiner Erfindung, der Güllotine – einer Bestrafungsapparatur, in der der Delinquent immer wieder von großen Roboterarmen in ... ach, lassen wir das.

LOKUS

In der Stadt Lokus entsteht momentan die größte Kläranlage aller Zeiten. Nahezu alle Einwohner Fäkaliens arbeiten in dieser und pendeln täglich von ihren früheren Bauernhöfen in diese Stadt – die Glücklicheren unter ihnen arbeiten am Bau der Kläranlage, die weniger begabten müssen die Abwässer von Hand reinigen. Diese Prozedur näher zu beschreiben, verbietet der gute Geschmack – aber da es mit dem auf Deponia nicht allzu weit her ist ... sei's drum: Ja, sie fischen die Scheiße mit der Hand (nur die wenigsten können sich Gummihandschuhe leisten) aus den Becken, in die die Wassermassen geleitet werden. Lokus selbst wurde zu diesem Zweck aus dem Boden gestampft – zuvor existierte in ganz Fäkalien keine nennenswerte größere Siedlung. Neben der Baustelle, den Reinigungsbecken und tausenden einfachen Hütten existiert in Lokus also nicht viel, und eigentlich will auch niemand anderes dorthin, abgesehen von Vertretern für Gummihandschuhe (meist erst einmal gebraucht) und Duftwasser (andernorts eklig, hier willkommene Abwechslung).

Der Organon in Fäkalien

Willem hat ein geheimes Abkommen mit dem Organon, das ihn bis zum Abzug vor kriegerischen, mutierten oder zombifizierten Nachbarstaaten schützt. Im Gegenzug leitet er 50% seiner Gewinne an seinem Volk vorbei an den Finsteren Fiskus. Tatsächlich ist der ganze Abwasser-Deal eine Idee des Organon: Kontrollrat Keppler in Germ hofft auf diese Weise, die Seuchen auf ganz Deponia zu verbreiten.

HAFENSTADT EXKREMENTO

DIE VERSTOPFTE STADT“ wird Exkremento auch oft genannt. Hier wird das von den Fäkaliern gereinigte Wasser letztlich ins Wasser des Waltranikums geleitet – da diese Prozedur jedoch noch nicht ausgereift ist, türmen sich auch hier in den Abflussrohren die Unratberge auf. Das ist nicht besonders gut für die Händler und Seefahrer, die hier jahrhundertelang ansässig waren – auf der Straße nach Exkremento trifft man daher immer wieder Auswanderer, die in anderen Ländern ihr Glück versuchen wollen, in Germ oder zur Not auch in Lockland. („Nur eben nicht hier!“) Tatsächlich sind es teils so viele Wirtschaftsflüchtlinge, dass auch die kaum befestigte Straße nach Exkremento verstopft ist. Man mag sich fragen, warum sie nicht einfach alle per Schiff abreisen, doch die ins Meer geleiteten Scheißemassen haben das Wasser in der Bucht von Exkremento besonders zähflüssig, teils sogar begehbar gemacht. Schiffe bleiben einfach in dieser Masse stecken und müssen schließlich aufgegeben werden.

DAS DORF SCHEISSHAUSEN

Scheißhausen ist eines von vielen bedeutungslosen Ex-Bauerndörfern der Region. Die vielen Traktor-Wracks und verwilderten Schweinefarmen sind ein Zeugnis der jüngsten „Industrialisierung“. An Scheißhausen ist ansonsten nichts besonderes – es steht exemplarisch für die Entwicklungen in Fäkalien. Dennoch ist es zum beliebten Reiseziel dieser Gegend geworden, angeblich durch einen Ausspruch des Volkshelden Rufus, der es lobend erwähnte (siehe Seite 26).



Nach dem Abzug des Organon

Nach dem Abzug überlegt Willem, sich am Krieg in Haldika zu beteiligen. Nur so könnten die Pläne für eine Pipeline verwirklicht werden, die die Lücke stopft, die der Abzug des Organon in die Auslastung seiner Bevölkerung gerissen hat. Es wird außerdem über eine Methode namens „Cacking“ nachgedacht, die den ganzen Kot einfach in Zwischenräume des Tiefenschrotts presst anstatt ihn aufwendig zu klären.

Fäkalien für die Helden

Seien wir ehrlich: Kein vernünftiger Abenteurer würde freiwillig nach Fäkalien reisen. Aber er kann von hier weg wollen – Fäkalien eignet sich perfekt als Herkunftsland für Helden mit einem eher einfachen Background, den sie vielleicht auch erst einmal verschweigen wollen. Oder direkt für immer. Auch eine Mission kann eine Heldengruppe in Fäkalien stranden lassen: Vielleicht muss die Gruppe eine Lieferung Chlor von Mistiki über das „gefährliche“ Süd-Germ dorthin bringen.

STROM UND BROM



Im Nordosten Dysropas liegen am Golf von Caput die beiden kleinen Länder Brom und Strom, die wir hier gemeinsam behandeln, da sie aus dem Königreich von Strobrom hervorgegangen sind.

Die Völker dieser Länder waren einst eins, doch eines Tages entbrannte ein Bürgerkrieg, der mit der Gründung zweier souveräner Staaten endete. Der Anlass erscheint nichtig, ist beiden heutigen Völkern aber nahezu heilig: Die heutigen Bromer waren der Ansicht, dass man ein Frühstücksei an der Spitze zu öffnen habe. Die heutigen Stromer plädierten dafür, es gar nicht zu öffnen, sondern in den Boden zu pflanzen, um so mehr Eier ernten zu können. Über diese Streitfrage entbrannte ein blutiger Konflikt, der das kleine Reich in die ZWEI LAGER spaltete, die wir heute kennen. Zwar herrscht momentan kein Krieg, sondern eher ein ANDAUERNDER WAFFENSTILLSTAND, dennoch hassen die Bromer und Stromer ihre jeweiligen Nachbarn bis aufs Blut – und das ist auch durchaus nachvollziehbar, denn die kulturellen Unterschiede sind heute – Jahrhunderte nach der Spaltung – einfach zu groß.

Brom und Strom werden durch einen Ausläufer eines Gebirges getrennt. Strom liegt mit seiner Hauptstadt Caput im Norden, im Süden grenzt Brom mit seinem Regierungssitz Montagow an. Mit der gemeinsamen Grenze hören die Parallelen zwischen den beiden Ländern aber auch schon auf. Es beginnt bei politischen Inkompatibilitäten: In Strom herrscht eine parlamentarische Monarchie, die im Wesentlichen aus dem Caputer Magistrat und dem eher machtlosen König Rolf VI gebildet wird. In Brom hingegen gibt es einen Volksvertretungsrat mit Sitz in Montagow, der eher symbolisch durch den Kanzler angeführt wird, dessen Amt auf Lebenszeit in der Königsfamilie von Brom weitergegeben wird. Momentan herrscht Kanzler Poltrow IV.

Auch was die Religion angeht, verstehen sich die Bromer und Stromer überhaupt nicht: In Strom glaubt man an ein Götterpantheon aus 40 Göttern, von denen einer dem Bösen anheim gefallen ist, während die Bromer der Ansicht sind, die Welt sei von 3 mal 13 Schöpfergeistern erbaut worden.

Heute streiten beide Nationen um ein kleines Fleckchen Niemandsland, einen Bauernhof, in dem einst die schicksalhafte Frage nach der Zubereitung des Eis aufgeworfen wurde. Momentan wird der Fleck keiner der beiden Nationen zugeschrieben. Die Stromer sind sich sicher, dass dieses Gebiet rechtmäßig einer Großtante des Königs zusteht und planen immer wieder Aktionen, um es zu erobern, die dann jedoch meist wieder verworfen werden. Gleichzeitig sind sich die Bromer sicher, dass das Land nach gültigem Erbrecht einer Cousine des Onkels ihres Kanzlers zusteht.

Strom ist reich an Keramik, das hier in großen Flözen an der Küste vorkommt, jedoch hat sich hierfür bisher kein Handelspartner gefunden. Momentan versucht der Magistrat, antike Kraftwerke wieder in Betrieb zu nehmen, die mit dem seltenen Gas Schwefeldibromid betrieben werden.

In Brom ist hingegen der Kanzler auf der Suche nach einer Möglichkeit, die aus Fäkalien hereinschwappende Scheiße aufzufangen und sucht somit händeringend nach einem geeigneten Material für den Bau von leicht abwaschbaren Becken. Gleichzeitig machen den Bromern die Taschen des Giftgases Sulphurdibromid zu schaffen, auf die sie bei der Suche nach Keramikresten in den Müllbergen immer wieder stoßen.



Caput – die Hauptstadt Stroms

Die Kriege der Vergangenheit haben Stroms und Broms Bevölkerungen dezimiert, und somit ist Caput mit wenigen Hundert Einwohnern die mit Abstand größte Siedlung der Region. Mehr als jeder zweite Stromer wohnt in Caput, und die Wissenschaftler des Königs haben errechnet, dass der Genpool des Landes eigentlich nicht mehr ausreicht, um ein Überleben des Volkes zu sichern. Er müsste mindestens doppelt so groß sein. Jedoch weiß sich hierbei niemand zu helfen. Caput ist eigentlich ein recht beschaulicher Ort: Er liegt direkt an der Bucht, die meisten Häuser haben einen durchaus pittoresken, altmodischen Charme und sind für ihre Balkone berühmt. Wenn nur nicht die allermeisten von ihnen leer stehen würden. Dafür sind die Mieten in Strom besonders niedrig und Ausländer werden mit Werbegeschenken ermutigt, in die Stadt zu ziehen – natürlich nur, solange sie nicht aus dem verhassten Brom kommen.

Montagow – die Hauptstadt Broms

Nur wenige Kilometer entfernt von Caput liegt Montagow, die Kapitale Broms. Sie ist für ihre ausgelagerten Loggias berühmt, aber ebenso für ihre Apotheke (die einzige jenseits Germs, die von einem übereifrigen Exil-Germer betrieben wird). Auch Montagow leidet nicht gerade an Überbevölkerung, dafür seine Stadtteile aber an Vergreisung und Verfall.

Die Mauern von Strobrom

Das Gebirge trennt die beiden Staaten nicht komplett: In der Küstenrregion könnten die Bromer und die Stromer sich jederzeit begegnen – wäre da nicht die Mauer von Strobrom ... besser gesagt, die beiden Mauern von Strobrom. Denn keine der beiden Regierungen konnte sich darauf einigen, die Mauer der jeweils anderen Partei mitzubenutzen. So begannen zwei parallele Bauprojekte und aus versicherungstechnischen Gründen grenzen auch beide Mauern direkt aneinander. Da auch keine Partei ertragen konnte, von der anderen in Sachen Mauerhöhe in den Schatten gestellt zu werden, dauern die Bauarbeiten auf beiden Seiten an. Die Mauern sind inzwischen mehrere hundert Meter hoch und wären unüberwindbar – würden nicht die Baugerüste fast bis in die Hauptstädte wuchern. Benutzt werden hier nur die edelsten Materialien, so dass die Mauern teils aus Marmor oder zumindest schicken Ziegeln bestehen – immerhin muss man vor dem verhassten Nachbarn ja ordentlich angeben und ihm die edelste Seite zuwenden – die so im Endeffekt aber niemand zu Gesicht bekommt.



Ausgehtipp:

Die Bauarbeiten an den Mauern ruhen selbstverständlich des Nachts und dann werden sie zum romantischen Ausflugsziel schlechthin. Nach Sonnenuntergang kann man Caputer wie Montagower treffen, die zur Mauer strömen, um dort im Schatten der Baugerüste oder ganz oben auf den Spitzen den manchmal durchschimmernden Sternenhimmel oder die Aussicht aufs nächtliche Meer zu genießen. Da solche Ausflüge offiziell verboten sind, werden sie immer nur heimlich unternommen, und die Pärchen gehen auch niemals gemeinsam dorthin, sondern treffen sich fast immer auf der Spitze.

Persönlichkeiten von Strom und Brom

König Rolf VI von Strom

König Rolf ist nach außen hin ein echter Hardliner, der das Niemandsland für seine Großtante Gunilla von Caput-Montagow erobern möchte, damit sie endlich mit dem ständigen Genörgel aufhört, er sei KEIN ERNSTZUNEHMENDER FELDHERR. Tatsächlich plagen den jungen Mann aber andere Sorgen: Er ist HEIMLICH IN DEN KANZLER VON BROM VERLIEBT. Diese Liebe wird zwar erwidert, würde sie jedoch öffentlich bekannt werden, wäre das ein unglaublicher Skandal. Daher treffen sich die beiden nur heimlich und ohne ihre Leibwachen abwechselnd im Stromer Königspalast oder der Bromer Regierungsvilla und denken sich dafür immer neue Geheimidentitäten, Verkleidungen, Alibis und Ausreden aus.

Poltrow IV, Bromer Kanzler

Kanzler Poltrow ist ein extrem kultivierter Mann, der dem Volksvertretungsrat weitgehend freie Hand lässt, solange dieser es nur schafft, das Niemandsland für die Cousine des Onkels des Kanzlers, Gunilla von Caput-Montagow, zu erobern, die seit geraumer Zeit im Urlaub im Ausland weilt. Poltrows LIEBESBEZIEHUNG ZU KÖNIG ROLF ist auch in Brom ein Geheimnis, das nur die aller-allerwenigsten kennen. Tatsächlich teilt er es nur mit dem Apotheker der Hauptstadt, der Stillschweigen bewahrt, weil er selbst eine Affäre mit einer Stromerin hat.

Die Helden zwischen den Fronten – Geheimnisse Broms und Stroms

Hinter der Fassade zweier fremdenfeindlicher Nationalstaaten mit Nachbarschaftsstreitigkeiten sind die Bromer und Stromer eigentlich vernünftige Leute. Sie verhalten sich nur nach außen hin so, wie sie es tun, weil sie glauben, das würde von ihnen erwartet und jeder andere würde eben so kleinkariert denken. Tatsächlich gehen den Leuten hier die eigenen Mitbürger mehr auf die Nerven als die exotischen Menschen auf der anderen Seite der Mauern. So ist es auch nicht verwunderlich, dass 8 von 10 erwachsenen Bromern und Stromern eine Liebesbeziehung mit einem Menschen aus dem jeweils anderen Staat pflegen – natürlich absolut heimlich und unter großen Sicherheitsvorkehrungen – wenn das rauskäme wäre der Skandal schließlich undenkbar. Von den restlichen 20 Prozent besitzt immerhin die Hälfte einen Brieffreund im Nachbarland. Der Rest ist wirklich unrettbar verbohrt, sehr, sehr alt oder einfach zu schüchtern oder hässlich.

Die Helden könnten als neutrales Element in diese Situation stolpern oder explizit darauf angesetzt werden, schmutzige Wäsche über eines der Staatsoberhäupter auszugraben – im Auftrag der jeweils anderen Regierung. Dabei stoßen sie auf die Wahrheit und es ist an ihnen, was sie daraus machen.

DIE BATTERIEWÜSTE VON TRANSVOLTANIEN



Aus einem GIGANTISCHEN ENDLAGER FÜR LEERE BATTERIEN und kaputte Mobiltelefone entstand das heutige Transvoltanien. Ein Land, das von elektrischen Entladungen und Elektrosmog dominiert wird. In diesem düsteren, wolkenverhangenen Landstrich riecht es überall nach Ozon und man kann im Grunde ständig vom Blitz getroffen werden (durch die Entladungen auch von unten) oder in einen Handy-Mahlstrom einsinken. Weniger die Sonne als vielmehr der Widerschein der Blitze am Boden der niedrigen Wolkendecke beleuchten dieses Land und hüllen es in ein IMMERWÄHRENDES GEWITTER-ZWIELICHT. Transvoltanien ist kein wirklicher Staat, sondern eher eine Ödnis. Neben den wenigen Siedlungen, die sich hier halten, ist es vor allem ein ATTRAKTIVER ORT FÜR VERRÜCKTE WISSENSCHAFTLER, die sich mit ihren Vampir-Schnabeltieren hier ansiedeln, um die Entladungen für ihre kranken Experimente zu nutzen. Sie sind meist auch die Herrscher über die angrenzenden Landstriche und haben sich teils bizarre Adelstitel gegeben, um ihren Anspruch zu legitimieren. Außerdem haben sie sich exotische Akzente zugelegt und ihre Anwesen mit Totenschädeln dekoriert, um sich „insgesamt besser zu integrieren“.

Natürlich gibt es auch in Transvoltanien sichere Wege durch den Schrott, auf denen die Blitzschlaggefahr deutlich geringer ist. Sie werden meistens nur recht vage durch Schilder alle paar Kilometer begrenzt, die den Reisenden darauf hinweisen, auf dem eigentlich nicht sichtbaren Weg zu bleiben, während einige Dutzend Meter weiter schon die Blitze emporsteigen können, um ahnungslose Zugvögel und Flughörnchen aus der Luft zu holen (die Dichte an Vogel- und Flughörnchenskeletten ist tatsächlich ein weiterer Indikator für sichere und unsichere Wege).

GEBIRGE: DIE ALUTEN

Weit gefährlicher als Transvoltanien ist aber die im Norden gelegene Müllgolei, oft auch „Das Mutantenland“ genannt, die nur durch den Gebirgszug der Aluten unvollständig von der Batteriewüste getrennt wird. Die aus der Müllgolei strömenden Mutanten sind die größte Landplage dieser Region.

Die Aluten selbst sind ein Gebirgsmassiv aus reiner Alufolie. Rückblickend war es vielleicht keine gute Idee, dieses hier neben Abermilliarden halbleerer Batterien aufzutürmen, aber das Naturschauspiel, das hier dauerhaft durch die Lichtbrücken entsteht, die sich zwischen den Batteriehalden und den Alubergen spannen, ist weltweit einzigartig – auch wenn es sich nur unter Lebensgefahr fotografieren lässt.

STROMSAMMLER

In Transvoltanien ist ein völlig neuer Berufszweig entstanden: Der des Stromsammlers. Mutige Frauen und Männer wagen sich in speziellen Kettenhemd-Schutzanzügen tief in die Wüste und lassen sich dort absichtlich von den Blitzen treffen. Die Energie leiten sie in leere Autobatterien, die sie dann über Gothberg nach ganz Deponia verschiffen. Die Schutzanzüge sind TRANSPORTABLE ABLEITENDE KÄFIGE, jedoch oft nicht so gründlich gearbeitet, wie sie es eigentlich sein sollten, weswegen die Fluktuation in diesem Job relativ hoch ist. Oft stehen die Stromsammler aber auch direkt im Dienst eines Wissenschaftlers oder Adeligen des Landes, die die so gewonnene Energie für ihre Experimente nutzen und oft in der Lage sind, auch vom Blitz gegrillte Handlanger wieder zusammenzuflicken.



BATRISINKLU – DIE STADT DES UNTOTEN SPIELZEUGS

Bekanntermaßen sind nur wenige Dinge gruseliger als kaputtes Kinderspielzeug, weswegen dieses auch zum Schutz der geistigen Gesundheit aller Deponianer in der transvoltanischen Wüste entsorgt wurde. Neben Bergen aus vorwurfsvoll schauenden Puppenköpfen gibt es hier natürlich auch all jene Kreationen, die mit Hilfe von Lautsprechern und kleinen Motoren reden und sich bewegen können. Das geschieht allerdings nur in kurzen Schüben, denn die meisten dieser Dinger haben keine Akkuladung mehr. Allerdings erwachen sie zu ihrem grausigen Unleben, wenn ein transvoltanisches Gewitter über ihre Endlagerstelle hinwegzieht. Jedes Mal, wenn so der Strom aufgeladen wird, setzen sich ferngesteuerte Wagen, krabbelnde Hündchen mit versengtem Fell und schreiende Babies in Bewegung. Unter den anfeuernden Rufen von Feenpuppen mit zerrissenen Flügeln bewegen sie sich in einem Mahlstrom aus kleinen Plastikgliedern und versuchen, weitere Gebäude aus den unwürdigen Teilen nicht-elektronischer Spielzeuge zu erschaffen. Bisher stehen ein Denkmal aus hölzernen Hampelmännern und ein Stall für die berittenen Einheiten von Schaukelpferden. Wagemutige oder sehr verzweifelte Besucher finden hier also bei ruhigem Wetter nur eine sehr gruselige Szenerie vor, bei nahen Blitzeinschlägen kann es allerdings sein, dass die entschlossene Spielzeugarmee die "Fleischpuppen" in ihre Bauvorhaben integrieren will.



DIE STADT PHOBEN

Ein beträchtlicher Teil der in Transvoltanien gesammelten Energie wird von den Phobern verbraucht. Der Himmel über Phoben ist seit Jahrzehnten besonders düster, HIER HERRSCHT IMMERWÄHRENDE NACHT. Das ist aber nicht der einzige Grund, der die Menschen hier zu einem eher paranoiden Menschenschlag macht: Die GRENZE ZUR MÜLLGOLEI ist nur wenige Kilometer entfernt und ständig könnten garstige Mutanten im Dunkeln ungesehen auf die Stadt zuwanken, zukriechen oder zuhumpeln. Auch wenn die Müllbarrikaden (siehe Seite 140) die meisten Eindringlinge abhalten, leben die Phober doch in ständiger Angst und umgeben sich mit SO VIELEN LICHTQUELLEN WIE MÖGLICH. Die gesamte Siedlung ist daher gepflastert mit aus dem Schrott geborgenen Alte-Oma-Lampen, Lichterketten, Glühbirnen, Fahrradlampen und Glühwürmchenfarmen. Jeder Einwohner trägt mindestens ein solches Leuchtmittel am Hut und Knicklichter sind eine begehrte Importware. Der Strom, den die Stromsammler verkaufen, reicht längst nicht mehr aus, um Phoben zu versorgen, so dass heute fast jeder Phober einen Rennwombat als Haustier hält, der in einem Laufrad für Strom sorgt.

Das sorgt letztlich für ein sehr heimeliges Stadtbild, überall in Phoben herrscht eine schummrige Beleuchtung. Nur alle paar Wochen wird diese nette Atmosphäre von einem echten Mutantenangriff unterbrochen. Reisende sollten sich dennoch nicht zu lange in der Stadt aufhalten – das ständige Kunstlicht mag anfangs gemütlich wirken, schlägt irgendwann aber garantiert jedem aufs Gemüt, weswegen die Phober als besonders depressiver und verschrobener Menschenschlag gelten. Sie alle leiden letztlich unter einer besonders lebhaften Fantasie und meinen, in jedem Schatten ein grässliches Monster zu erkennen. Reisende sollten sich daher der Stadt nur vorsichtig und mit ausreichender Beleuchtung nähern, um nicht einfach von der Bürgerwehr abgeknallt zu werden.

Der amtierende Bürgermeister, Morbidius Snoig, ist gleichzeitig der Wirt der einzigen Kneipe des Ortes und beliebtester Einwohner Phobens. Allabendlich pilgern die Menschen hier zu seiner Taverne „Zum Letzten Funken“, um sich gegenseitig Mut zu machen, was oft aber genau zum Gegenteil führt, wenn die ersten paar Runden Plörre geschluckt wurden.

Elektromagnetische Impulse, die ihren Ursprung in den Aluten haben, sorgen immer wieder für Stromausfälle in der Stadt. Nur selten fallen diese mit Mutantenangriffen zusammen, doch in der Dunkelheit kommt es oft genug zu tragischen Missverständnissen mit Todesfolgen.

Geheimnisse von Tristen

In einem Herrenhaus am Stadtrand residiert Graf Blackstein, der großindustrielle Herrscher von Tristen. Nach außen hin gibt er den großen Gönner, doch im Dachgeschoss seiner Villa gehen ungeheuerliche Dinge vor: Blackstein hat vom Organon eine Klonanlage erworben – ohne zu ahnen, dass diese defekt ist. Mit dieser will er seine vor einigen Jahren bei einem tragischen Staubsaugerunfall ums Leben gekommene Familie wieder ins Leben rufen, was leider immer wieder zu fürchterlichen und brutalen Missgeburten führt, die Blackstein heimlich entsorgen lässt. Leider klappt das nicht immer – und dann ist Tristen um einen brutalen Sören oder Thorsten reicher, der Nachts durch die Straßen schleicht, seinen Blutdurst stillt und sich tagsüber irgendwo in den Müllbergen versteckt. Auch hier können die Helden (über Achim) die Wahrheit herausfinden – und dafür sorgen, dass sich Blacksteins Produktion gegen ihn richtet.

Die Stadt Tristen und der Vitriolsee

Im Zentrum Transvoltaniens liegt einer der klarsten und ruhigsten Seen Dysropas: Der Vitriolsee – er entstand durch einen Zusammenfluss unzähliger Liter Batteriesäure in einem früheren Süßwassersee und ist somit der wohl ÄTZENDSTE SEE DEPONIAS (abgesehen vielleicht vom legendären Flusssäuresee des Toxidents, der sich inzwischen bis zum Kern des Planeten gefressen haben dürfte). Trotz der giftigen Ausdünstungen haben die Bewohner von Tristen ihre Stadt nicht verlassen, jedoch ist es ihnen nicht mehr wie früher möglich, vom Fischfang zu leben, geschweige denn mit ihren Holzbooten auf den See hinaus zu fahren.
In der Folge leiden die Menschen hier unter einer SEHR HOHEN KRIMINALITÄTSRATE ... die eigentlich schon so hoch ist, dass die meisten eher nicht darunter leiden, sondern davon profitieren. Immerhin ist Mord eine saubere Sache, wenn man die Leichen einfach im See auflösen kann.

Seit all diesen Entwicklungen ist die EINSTIGE VORZEIGEPOLIZEITRUPPE von Tristen völlig überfordert und am Verzweifeln. Tatsächlich handelt es sich um eine Gruppe besserer Stadtbüttel mit ihrem Sitz im zentral gelegenen Schrottland Yard (woher der Name stammt, weiß heute keiner mehr). In ihrer Not heuern sie immer wieder auch ortsfremde Privatdetektive oder Abenteurer mit Spürnase an, um die Mordserien aufzudecken.
Denn tatsächlich scheint Tristen mit Zwielicht, Smog und dem Säuresee nicht nur Räuber und Diebe anzuziehen, sondern das schlimmste und brutalste Gesindel Dysropas. Momentan treiben Serienmörder ihr Unwesen, die je nach ihrem Modus Operandi Thorsten der Pfähler, Elias der Würger und Sönke der-seine-Opfer-an-einen-Stuhl-bindet-mit-Fischmehl-übergießt-und-dann-von-Schrottkrabben-auffressen-lässt-damit-es-aussieht-wie-ein-bizarrer-Unfall genannt werden.
Die lokale Presse hat den Unholden diese Namen verpasst, obwohl sie natürlich kaum wissen kann, wie die Übeltäter wirklich heißen. Dennoch sind alle Personen, die wirklich Thorsten, Elias oder Sönke heißen, vorsichtshalber aus der Stadt weggezogen.

Der Herrscher von Tristen ist Graf von Blackstein, der letztlich nur durch die Macht des Geldes regiert. Er bezahlt die Truppen von Schrottland Yard und beschäftigt die meisten Tristener in seinen Fabriken, in denen Fackeln und Mistgabeln hergestellt werden, die vor allem nach Phoben und Fäkalien verkauft werden.

Ausgeh- und Shoppingtipps in Tristen

In Tristen gibt es jede Menge urige Pubs. Tatsächlich sprießen sie wie Pilze aus dem Boden und jeder neue Pub versucht, noch „uriger“ zu sein als der letzte. Sie werden fast immer in unmittelbarer Nähe zu Mordstätten eröffnet, da sich die Pubbetreiber erhoffen, irgendwann von Touristen überschwemmt zu werden, die sich vom Morbiden faszinieren lassen. Die Idee ist letztlich auch nicht verkehrt, doch normalerweise sollte man mit solchen Geschäftsideen ein paar Jahre warten, während die Tristener oft schon die neue Zapfanlage ins Haus tragen lassen, während Schrottland Yard noch die Leiche am Tatort untersucht.
Der Konkurrenzdruck ist somit hoch und die wenigsten Pubs können sich lange halten. Einige schließen schon nach wenigen Tagen wieder. Daraus folgt für Touristen: Folgen Sie am besten den Todesschreien oder den Alarmsirenen der Polizei und Sie können ziemlich sicher mit preiswerten Eröffnungsangeboten rechnen.

Hauptexportgut von Tristen sind Fackeln, Mistgabeln und anderer Wütender-Mob-Bedarf. Die Ware stammt aus Graf von Blacksteins Fabrik und wird im zentral gelegenen Laden „Blackies Survivalbedarf“ auch günstig an Reisende verkauft. Der kleine Stab aus Verkaufspersonal um Achim Blackstein, einem entfernten Cousin des Grafen, verkauft die Forken, Fackeln, Galgenstricke und Ketten in allen Größen und Farben. Auch als Briefbeschwerer-Mitbringsel. Es ist allerdings streng verboten, mit gekauften Fackeln in die Nähe des Vitriolsees zu gehen, da dieser sehr leicht Feuer fängt.



DIE STADT MADDEN

Im Schatten der Aluten und damit von ständigen Entladungen heimgesucht liegt die Stadt Madden – beziehungsweise das kleine Bauerndorf Madden. Eine Stadt kann man die Siedlung eigentlich nur nennen, weil das eigentliche Madden VON GLEICH 73 SPUKSCHLÖSSERN UND TRUTZBURGEN UMGEBEN ist, die sich auf die Gipfel der Aluten schmiegen, Pässe bewachen und schräg über tiefen Schluchten hängen. Jedes dieser Bauwerke beherbergt mindestens einen der berühmt gewordenen transvoltanischen „verrückten Wissenschaftler“, die hier ihren Experimenten nachgehen. Das heißt, sie erschaffen neue Formen von Vampirschnabeltieren und Ostereierbäumen, versuchen, Leben aus Weißblechdosen zu gewinnen, Urzeitkrebse zu züchten, ein Serum zur Verwandlung in Rattenmenschen, für ewiges Leben, Unsichtbarkeit oder gegen Haarausfall zu entwickeln und ähnliche Absonderlichkeiten. Manche von ihnen haben sich durch Selbstversuche in scheußliche Monster verwandelt, andere beten dunkle Mächte wie Mc Thulu an, um mit ihren Forschungen schneller voranzukommen, oder haben sich Privatarmeen von Söldnern und buckligen Handlangern angeheuert. Die Wissenschaftler, die eine solche Burg bewohnen, nennen sich meist „Graf“ oder „Baron“, weil es sich nun mal so gehört.

Dadurch ist die Population von Madden von 43 auf 2312 angewachsen. Und beständig stürmen die Schergen eines der Grafen in das kleine Dorf AUF DER SUCHE NACH ZUTATEN ODER „FREIWILLIGEN“ für die Experimente. Noch schlimmer: Jedes Wochenende treffen sich die Wissenschaftler auf neutralem Boden, um sich auszutauschen – und dafür haben sie das Gemeindezentrum Maddens gewählt.
Der rechtmäßige Earl von Madden ist extrem besorgt über diese Situation und sucht händeringend nach kompetenten Glücksrittern, die die Situation beruhigen können.

DIE HAFENSTADT GOTHBERG

Gothberg ist die ÖSTLICHSTE HAFENSTADT Dysropas. Von hier werden unter anderem die Batterien der Stromsammler in alle Welt verschifft. Die Gothberger Bucht zu verlassen ist allerdings kein Zuckerschlecken. Nicht nur die dichte Wolkendecke über Transvoltanien nimmt einem die Sicht, vom Meer her drängt auch beständig die SMOGGLOCKE AUS DEM TOXIDENT herüber, und niemand weiß, welche Gefahren in Form von Schrottbergen oder Seemonstern sich in ihr verbergen.

Daher vermeiden es die Gothberger Seeleute, zur See zu fahren, so lange es geht, und verbringen die Zeit lieber in den zahlreichen Hafenkneipen. Auch in Gothberg ist es die meiste Zeit ziemlich dunkel und die Menschen hier fühlen sich nur mit einem Krug Starkplörre in der Hand wohl. Gothberg ist – etwas ungewöhnlich für eine Hafenstadt, EINE VERWINKELTE FESTUNGSANLAGE im gothischen Stil, voll mit Kathedralen, Wasserspeiern, Geheimgängen und (überfluteten) Kellern. Die Stadt wurde einst im Auftrag eines längst vergessenen Kriegsfürsten tief im Gebirge erbaut – bis dieser sich dort einsam fühlte und die gesamte Anlage nach unten in die Ebene, in Meeresnähe, versetzen ließ. Dieses sehr teure Unterfangen wurde Jahrhunderte später durch Naturkatastrophen fortgesetzt: Dank des gestiegenen Meeresspiegels liegt Gothberg heute teils unter Wasser. Aus Wehrgängen wurden Anlegestege und aus Kapellen Warenlager. Viele der Hafenkneipen sind in Wachhäuschen oder Erker der Mauern hineingebaut, was gerade dem Hafenviertel einen ganz besonderen Charme verleiht. Abenteurer mit einer guten Taucherausrüstung können in den früheren Kerkern der Festung sicher noch heute auf interessante Dinge stoßen.

Gothberg hat trotz der Dichte an betrunkenen und arbeitslosen Matrosen eine erstaunlich geringe Kriminalitätsrate. Das mag vor allem daran liegen, dass die verwinkelten Dächer und vielen Wasserspeier eine SUBKULTUR DER FREISCHAFFENDEN VERBRECHENSBEKÄMPFER hervorgebracht haben – Männer und Frauen, die sich in dunklen Capes todschick finden und für den Gesamteindruck auch mal Kleinkriminelle verprügeln müssen. Das ist den meisten Einwohnern Gothbergs so peinlich, dass sie sich an die Regeln halten – und wer es nicht tut, wird von den übereifrigen Dachpatrouillen regelrecht überschwemmt, denn gute Verbrecher für eine zünftige Tracht Prügel sind mittlerweile rar.

Auch wenn man es ihm nicht ansieht: "Der Bestrafer mit der Warnweste" ist einer der erfolgreicheren Vigilanten von Gothberg. Er geht vor allem gegen jene vor, die nicht für alle Mitreisenden Warnwesten in ihren Fahrzeugen mitführen.



DIE MÜLLGOLEI (AKA MUTANTENLAND)



Im Nordosten Dysropas, zwischen Urangebirge und Aluten, erstreckt sich die gewaltige Ödnis der Müllgolei. Das riesige Land trennt Dysropa effektiv vom Toxident und ist vermutlich die LEBENSFEINDLICHSTE REGION DES PLANETEN. Hier liegt eine trockene, kalte Wüste, die von andauernden Sandstürmen geplagt wird. Angeblich besteht die Müllgolei ausschließlich aus aufgeplatzten alten Staubsaugerbeuteln, was erklärt, warum sie so extrem wenige Rohstoffe zu bieten hat. Größere Siedlungen gibt es hier keine und außer Kakerlaken und besonders sturen Flechten ist hier auch kein Leben zu finden.

Vom Menschen natürlich abgesehen, denn der hat sich auf Deponia überall breit gemacht. Aber sogar in Rußland macht man Witze über die Armut der Müllgolen.
Bis vor einigen Jahrzehnten lebten diese vereinzelt in kleinen Gehöften und Sippschaften in der STAUBSAUGERBEUTELWÜSTE. Sie konnten gut von den Reisenden in den und aus dem Toxident leben, die die Müllgolei fast zwangsläufig für ihre Handelsrouten nutzen mussten und die von den Einheimischen entweder bewirtet oder überfallen wurden (oder beides nacheinander).

Doch dann ereignete sich die Katastrophe, die der Müllgolei heute ihren unschönen Beinamen einbringt: Ein Erdbeben im Gebiet der östlichen Uranberge legte große Mengen an … na ja, Uran frei und das gesamte Gebiet wurde verstrahlt. Davon bemerkte die Bevölkerung natürlich lange Jahre erst einmal nichts – bis die ersten SPONTANMUTATIONEN auftraten: Menschen entwickelten Hummerbeine, Fliegenaugen, Kloaken und andere Abscheulichkeiten, vor allem aber einen unstillbaren Blutdurst. Kinder wurden mit üblen Verunstaltungen geboren, von ihren Eltern ausgesetzt und schafften es dank ihrer unnatürlichen Fähigkeiten dennoch zu überleben.

Heute leben in der Staubsaugerbeutelwüste so gut wie keine Menschen mehr – sie ist fest in der Hand der aggressiven Mutanten, die den Handel mit dem Toxident endgültig zum Stillstand gebracht haben. Die unmutierten Menschen haben versucht, gen Süden zu fliehen – doch auch sie sind bereits allesamt verstrahlt und tickende Zeitbomben.

CÔTE ASYL

Die Flüchtlinge versuchen zunächst meist nach Transvoltanien zu fliehen – doch ihre Nachbarn lassen sie nicht ins Land, immerhin könnte jeder ein Mutant sein. Nahe der Müllbarrikaden entstand so die einzige Siedlung der Müllgolei: Côte Asyl, eine traurige ANSAMMLUNG VON ZELTEN, KARTONS UND WELLBLECHHÜTTEN, die dem ewigen, staubigen Nordwind und den Mutantenangriffen zu trotzen versucht. Die Menschen hier fliehen weniger vor der Strahlung als vor den stetig wachsenden Invasionshorden ihrer mutierten ehemaligen Verwandten.

Die Dysropäer haben jedoch Späher, die die Stadt immer gut im Blick haben. Sollte Côte Asyl fallen, ist vermutlich auch im restlichen Kontinent bald die Kacke am Dampfen.

DIE MÜLLBARRIKADEN UND DIE MUTANTENBEDROHUNG

Ein Wehrwall aus Schrott zieht sich von den Aluten zum Urangebirge und schützt Dysropa vor der Mutanteninvasion. Trotz aller Bemühungen schaffen es viele Mutanten "rüberzumachen", während die „unmutierten“ Menschen meist an den scharfkantigen Hindernissen scheitern. Die Mutanten lassen sich nicht von der Barrikade aufhalten, verfügen sie doch oft über Saugnäpfe, Greifschwänze, Ziegenhufe oder sogar Flügel. Ein Glück für die Transvoltanier, dass nur wenige Mutanten gezielt gen Süden ziehen. Die meisten von diesen wiederum werden von den wachsamen Phobern niedergemacht. Im Norden sollen sich große Scharen von ihnen zusammenrotten, und es Gnade uns Schrott, sollten sie sich organisieren und als Heer nach Dysropa marschieren. Das Weltparlament in Eukratien diskutiert daher schon lange über Möglichkeiten, um die Mutanten gen Toxident zu locken – doch wie soll sich das bewerkstelligen lassen? Und wichtiger: Wie leicht könnte man diese Technik missbrauchen?

Organon-Aktivitäten und Geheimnisse der Müllgolei

Die Helden können die Müllgolei nur mit Organon-Schutzkleidung bereisen, ohne verstrahlt zu werden – zum Beispiel, um die Bewegungen der Mutanten zu beobachten. Der Organon hat natürlich Sprengtürme und Trassen in der Müllgolei – fördert hier aber auch Uran als Energiequelle für die AKWs in Rußland – und wird dabei ebenfalls immer wieder von den Mutanten behelligt. Sollte wirklich jemand ein Gerät entwickeln, um die Mutanten zu kontrollieren (zum Beispiel einer der transvoltanischen Wissenschaftler mit eukratischen Geldern und den Helden als Vermittlern), wird der Organon alles dafür tun, es in die Hände zu bekommen und die Mutanten von den eigenen Anlagen fernzuhalten (und um sie stattdessen auf nervige Deponianer loszulassen). Hier können die Helden nach anfänglichem Versagen bei der Rückeroberung des Geräts glänzen. Ein Frieden mit den Mutanten ist in diesem Fall nicht möglich; sie sind wirklich als finstere Bedrohung gedacht – es sei denn, ihr entscheidet anders.

DER KONTINENT HALDIKA



HALDIKA IN ALLER KÜRZE:

EINWOHNER: Mindestens 10.

KLIMAZONEN: Zu 90% Wüsten, ansonsten kleine Dschungelgebiete.

LÄNDER: Desolia, Sultanat Al'Gori, Masaloma, Span, Eugir, Wüste von Phantasienaminor, Bravia, Crabbo, Die Siffige See, Meridian, Ifnot, Gröl, Gaghnagh Mahoney, Ck'klc'Ntshuk, Bunkara.

GEBIRGE: Meerblickgebirge an der Küsten zum Waltranikum

BINNENMEERE: Gammelsee (zwischen Gröll, Ifnot und Meridian), Schadsee (südlich von Al'Gori).

Der Südkontinent Haldika wird von großen Wüstengebieten und einigen außergewöhnlichen Dschungellandschaften beherrscht. Neben den üblichen Schrottwüsten gibt es hier auch Sand- und Asbestwüsten. Einst war Haldika reich an Bodenschätzen, doch heute kann die Landmasse nur wenigen Menschen als Lebensgrundlage dienen. In der Zeit der Vorväter soll Haldika größtenteils den Ländern Dysropas „unterstellt“ gewesen sein. Als die Vermüllungsprobleme dort begannen, kritisch zu werden, beschlossen die dysropäischen Regierungen, ihren Schrott nach Haldika zu verschiffen und dort zu lagern. Über Generationen war der Kontinent die Müllhalde des ganzen Planeten, wovon noch heute die zahlreichen so entstandenen Hochebenen zeugen. Viele Ureinwohner Haldikas verließen ihre Heimat und vermischten sich mit den übrigen Menschen des Planeten. Ebenso erging es übrigens den Zurückgebliebenen: Sie durchmischten sich mit in Haldika gestrandeten Soldaten, so dass heute niemand mehr anhand äußerer Merkmale sagen kann, ob ein Mensch aus Dysropa oder Haldika stammt.

Ironischerweise sorgte diese Vorgeschichte für einen kurzzeitigen Aufschwung der westlichen Länder Haldikas, als Schrott viele Jahre später zum Rohstoff Nummer Eins avancierte. Nun kamen Dysropäer und Aporimataner nach Haldika, um den Müll wieder zu plündern. Doch dieses Mal hatten die verbliebenen Ureinwohner genug. Blutige, jahrzehntelange Kriege waren die Folge. Weite Teile des Kontinents wurden völlig verwüstet.

Wie diese Haldenkriege endeten, davon berichten heute nur noch Legenden. Manche behaupten, ein gigantischer Sandsturm aus der Wüste von Phantasienaminor hätte fast den gesamten Kontinent erfasst und sowohl den meisten Schrott als auch die Kriegsparteien unter einer meterdicken Sandschicht begraben. Andere sprechen von absichtlich ausgelösten, chemisch verstärkten Flächenbränden, die die oberen Schrottschichten in schwarze Asche verwandelten (ebenfalls mitsamt den Kriegsparteien).

Wieder andere glauben, haldikanische Schamanen hätten den Schrott einfach in Sand verwandelt, da keine der Fraktionen der Bodenschätze würdig war. So oder so: Heute besteht der Kontinent zu 60% aus Wüsten aus weißem oder schwarzem Sand. Unter dieser Sandschicht lagern aber an vielen Stellen noch die Schrottberge der Vergangenheit, und so wird an vielen Orten noch immer oder schon wieder darum gekämpft. In den letzten Jahrzehnten sind im Zuge der Planetenevakuierung und teils durch den Einfluss des Organon neue Reiche entstanden, auf die ich im Folgenden kurz eingehen werde. Man möge mir verzeihen, dass meine Ausführungen zu Haldika nicht so ausführlich sind wie jene zu den „Kernlanden“, aber für den Reisenden hat dieser Kontinent schlicht weniger Annehmlichkeiten zu bieten.



Eine Müllverbrennungsanlage in Haldika, kurz vor den Haldenkriegen

DAS SULTANAT AL'GORI

Beginnen wir unsere Rundreise durch Haldika direkt mit einer großen Ausnahme. Das Sultanat Al'Gori ZÄHLT ZU DEN WOHLHABENDSTEN REGIONEN DEPONIAS.



Das Land erstreckt sich zwischen dem Meerblickgebirge im Norden, dem Pandemiekanal im Osten und dem Schadsee im Süden. Al'Gori ist angeblich der ÄLTESTE NOCH EXISTIERENDE STAAT DES PLANETEN und soll einst über ganz Haldika geherrscht haben. Die Al'Gorianer waren nie Untertanen einer dysropäischen Besatzungsmacht, und sie sahen sich den Menschen aus dem Nordkontinent kulturell immer näher als den anderen Haldikanern. Seinen früheren Wohlstand verdankte das Sultanat einem gesunden Mix aus Handel mit Dysropa, Rohstoffreichtum und Sklaverei. Das führte zu einer frühen Blütezeit, gefolgt von einem langsamen Niedergang. In späteren Zeiten kam Tourismus hinzu, während die Sklaverei beibehalten wurde, und die Staatskassen füllten sich wieder. Immerhin hat Al'Gori nicht nur Traumstrände zu bieten, sondern auch so mache Sehenswürdigkeit (siehe unten). Nach den Abwanderungswellen und Kriegen der letzten Jahrhunderte waren auch die Sklaven verbraucht und heute lebt fast nur noch die reiche Elite in Al'Gori – Sklaven wurden meist durch Roboter ersetzt.

Und es lässt sich gut leben im Sultanat: Die Sultane und ihre Familien haben mitgedacht und ihren über Jahrtausende angehäuften Reichtum genutzt, um vorzusorgen. Sie LEBEN IN AUTOMATISCH VERSORGTEN BIOHABITATEN, großen kuppelförmigen Gebäuden, und haben in den Kellern unter diesen Anlagen genug Wasser, Öl, Batterien, Konserven, Dünger und Pflanzensamen angesammelt, um noch Jahrhunderte lang so weiterzumachen. Vollautomatisch gepflegte Gewächshäuser liefern Vitamine und ebenso automatische Treibnetzfangschlepper vor den Küsten Fisch und fischähnliche Kreaturen aus dem Meer. In ihrer extrem reichlichen Freizeit liefern sich die Sultane Düsenbike-Rennen durch die Dünen, bereisen inkognito Nachbarländer auf der Suche nach potentiellen Ehepartnern oder spielen Scrabble. Der Luxusstandard im Sultanat lässt sich beinahe mit dem auf Elysium vergleichen. Tatsächlich hätten die Sultane genug Geld gehabt, um sich ins Elysium-Projekt einzukaufen. Sie sind jedoch zu traditionsverhaftet, um den Schritt in den Weltraum zu wagen: Al'Gori ist seit Jahrtausenden die Heimat ihrer Familie und hat dieser immer gut gedient. Sie sähen es als Verrat an, das Land nun zu verlassen.

Die Regierung des Sultanats

Wie der Name schon andeutet, wird das Sultanat von einer Gruppe von Sultanen geführt. Da diese ALLE MITEINANDER VERWANDT sind und IM LUXUS SCHWELGEN – und alle Untertanen oder Sklaven inzwischen geflohen sind – gibt es auch keinen Grund für Kompetenzgerangel und die Sultansfamilie schwelgt fröhlich vor sich hin. Jeder Sultan kann als Herrscher des Landes gelten und zugleich keiner von ihnen. Gibt es dennoch einmal etwas Wichtiges zu entscheiden, treffen sich alle Sultane im zentralen Habitat für eine Lagebesprechung. Beim letzten Treffen wurde darüber beraten, ob man den Koloss von Schrottos kaufen solle, aber eine Antwort des Herrschers von Schrottos steht nach wie vor aus. Eine Hauptstadt existiert somit natürlich auch nicht, die meisten Habitate befinden sich in einem losen Verbund im Nordosten des Landes.

Der Organon im Sultanat

Eigentlich ist ein so florierender Staat wie Al'Gori dem Organon ein Dorn im Auge. Natürlich hatte auch das Sultanat mit dem Ältestenrat ein Abkommen geschlossen: Sobald Elysium den Planeten Utopia erreicht, sollen Wege erforscht werden, ganz Al'Gori dorthin zu verfrachten. Der Ältestenrat schwieg sich natürlich über die Sprengung des Planeten aus, und so operiert der Organon auch offiziell nicht im Sultanat. Es existiert aber dennoch ein geheimer Sprengturm in der Wüste nahe der Grenze zu Desolia, den die Beamten unter großem Aufwand und noch größerer Geheimhaltung ohne eine Trassenanbindung dort errichtet haben.

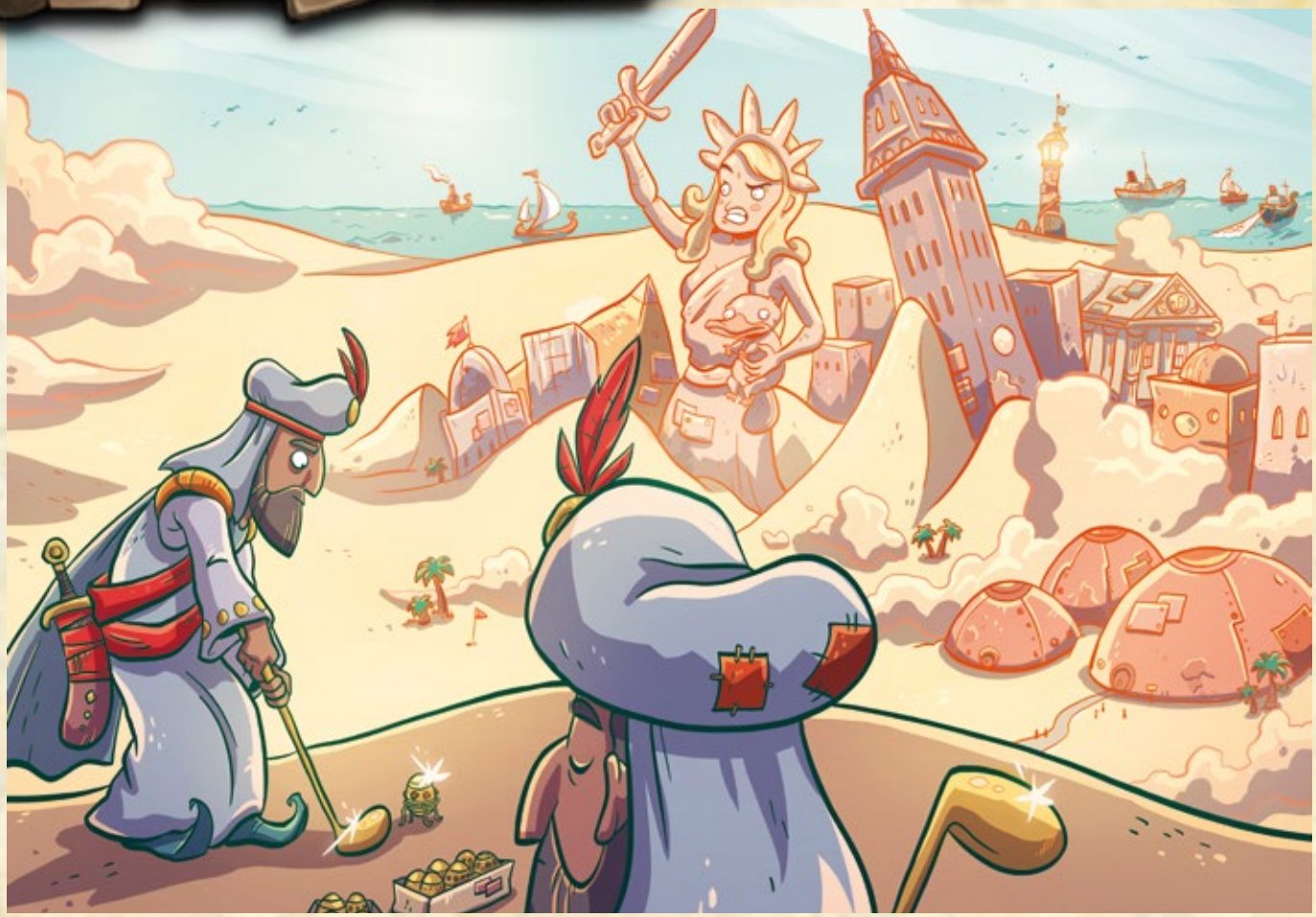
Die Helden in Al'Gori

Neben den Attraktionen des Landes (siehe unten) könnten die Helden hier auf mächtige Verbündete oder exzentrische Feinde treffen. Sind sie auf der Durchreise oder haben sich ihre Taten schon weit herumgesprochen, könnten sie Einladungen von den gelangweilten Sultanen erhalten – am besten gleich mehrere, womit die Helden vor dem Problem stehen, dass sie automatisch all die Sultane beleidigen, die sie nicht zuerst aufsuchen.

Touristenattraktionen in Al'Gori

Das Meerblickgebirge

Die große Zeit des Tourismus auf Deponia ist leider lange vorbei (was für Sie als Reisenden natürlich ein Vorteil ist, denn wer mag schon Touristen – diese lauten, ungehobelten Kreaturen, die einen beim Essen im Restaurant, Souvenir-Shoppen oder Studieren der lokalen Architektur stören?). In Al'Gori ist die Erinnerung daran jedoch noch sehr lebendig. Massentourismus trug einst zum Wohlstand des Landes bei und an der Waltran-Küste haben die Sultane damals Myriaden von Hotels errichtet. Der Zustrom war irgendwann so gewaltig, dass der Platz an der Küste nicht mehr ausreichte und Hotels auf Hotels oder an anderen Hotels angebaut wurden. Mit den großen Haldenkriegen (siehe oben) endete der Touristenstrom und viele Bauprojekte mussten abgebrochen werden. Heute, viele Jahrzehnte später, haben Sandstürme dafür gesorgt, dass zusammengewachsene Hotelruinen, Baustellen und abermillionen Tonnen Sand ein Gebirgsmassiv gebildet haben: Das Meerblickgebirge. Es ist zwar selten höher als 300 Meter, bildet dafür aber einen gleichmäßigen, dicken Gürtel direkt am Strand des Waltranikums.



Es ist vermutlich das einzige Gebirge der Welt mit Ballsälen, Saunen, Tennisplätzen auf den Pässen und Tiefgaragen in den Höhlen: Viele der einstigen Anlagen und Räume sind noch betretbar, auch wenn dafür oft enge Tunnel durchklettert werden müssen. Aber wie groß ist die Freude des Höhlenforschers, wenn er nach stundenlanger Strapaze ein altes Fitnessstudio in einem der Hohlräume entdeckt!

Die antiken Ikosaeder

Zentral im Sultanat, schon recht tief in der Wüste, liegen die uralten Ikosaeder von Al'Gori. Sie sollen von den allerersten Sultanen gebaut worden sein, vor tausenden von Jahren. Diese 20-seitigen Würfel aus einem heute unbekannten Material ragen gut hundert Meter in die Luft - und das, obwohl sie heute teilweise vom Wüstensand begraben wurden. Sie sind nach wie vor EIN BELIEBTES FOTOMOTIV – aber was zur Hölle sich die Sultane damals dabei gedacht haben, weiß kein Mensch. Einige behaupten, die Ikosaeder seien Landeplätze für seltsame Ufos der Vorzeit – oder sogar die Raumschiffe selbst. Als historisch belegt gilt die Tatsache, dass etwa zur Zeit der Entstehung der Ikosaeder das sogenannte Volk der Bunks in Al'Gori auftauchte. Ihr Aussehen wird als menschlich, aber „irgendwie seltsam“ beschrieben. Sie punkteten durch ihre überragenden Kenntnisse der Algebra und wurden schon bald als Schatzmeister des Sultanats eingestellt. Die Bunks waren es, die Al'Gori zu seinem frühen Wohlstand verhalfen, die Sklaverei einführten und den Handel mit Dysropa belebten.

Als der Reichtum Al'Goris seinen Zenit erreicht hatte, verschwanden fast alle Bunks urplötzlich wieder - und mit ihnen der Großteil der angehäuften Schätze. Niemand weiß wohin und wie. Ihre zahlreichen schwangeren einheimischen Frauen ließen sie hingegen zurück. Die Halb-Bunks wurden im Folgenden wie Aussätzige behandelt und in die Wüste geschickt. Erst viel später konnte Al'Gori dank des Tourismus halbwegs an den alten Wohlstand anknüpfen.

Die Weltwunderküste und die Weltzentralbank

Al'Gori hat in seiner letzten großen Blütezeit diverse SEHENSWÜRDIGKEITEN AUS ALLER WELT eingekauft und an seine Ostküste verfrachten lassen – denn eigentlich reisen die traditionsverhafteten Sultane nicht gerne. Heute verwittern einstige Touristenmagneten wie die drecksikanische Selbstjustizstatue, das transvoltanische Greifenschloss oder der Neunwetterturm aus Germ in der Wüste.

Das einzige Gebäude, das nach wie vor gut besucht ist, ist die Weltzentralbank. Sie ist jährlich das Ziel tausender Pilger. Die Sultane haben sie der Stadt Citadella in Alt-Venedig abgekauft – eigentlich nur, weil sie es konnten. Heute allerdings sorgt das protzige Bauwerk für die einzigen Besucher, die Al'Gori noch hat, denn für die Börsianer ist die Weltzentralbank der heiligste Ort auf Deponia. Wer die Pilgerreise ernst meint, unternimmt sie von der Nordküste aus zu Fuß und behält dabei die ganze Zeit das rituelle tragbare Telefon am Ohr, während er sich alle 100 Schritt nach den imaginären heruntergefallenen Akten bückt.

In einem unterirdischen Rechenzentrum soll sich laut eines hartnäckigen Gerüchts unter den Pilgern noch immer ein Backup des Weltmarkts zum Zeitpunkt des Zusammenbruchs befinden. Für die Börsianer eine Art heilige Schrift, von der sie sich die Antworten auf viele Fragen versprechen. Leider wird dieser Großrechner von Kampfrobotern des Sultanats streng bewacht – und ist außerdem inaktiv und keiner weiß, wie man ihn neu starten könnte.

Geheimnisse der Ikosaeder

Verschwörungstheoretiker vermuten: Tatsächlich sind die Ikosaeder selbst die Raumschiffe der vermutlich außerdeponianischen Bunks, von denen sie einige bei ihrer Abreise hier zurückgelassen haben. Ob dies nur eine blöde Theorie oder die Wahrheit ist, überlassen wir eurer Spielrunde. Den Helden könnte solch antike Technologie natürlich höchst dienlich sein, vielleicht hat sie aber auch schon der Ältestenrat für den Bau von Elysium ausgeschlachtet – und es ist natürlich die Frage, wie man überhaupt in die unter einer Sandschicht begrabenen und darunter gleichförmig glatten Gebilde eindringen kann.

Der Schadsee

Der Schadsee ist eigentlich ein Binnenmeer und die Adresse schlechthin für die Adrenalinjunkies unter den Anglern. Der See hat die Sportart des Blitzangelns hervorgebracht. Jedes Fischerboot im Schadsee ist mit einer Stoppuhr ausgestattet. Abhängig vom Material dauert es maximal 2 Stunden, bis sich das ätzende Wasser durch den Schiffsrumpf gefressen hat. Wer bis dahin nichts gefangen hat, ist sportlich unten durch, hat aber meist auch andere Probleme.

Der Schadsee trennt außerdem Al'Gori und die Wüste von Phantasienaminor und hat das Sultanat somit vor den schlimmsten Sandstürmen der letzten Jahre bewahrt.

Der Pandemiekanal und der Nachbar Toxident

Nur der schmale Pandemiekanal trennt Al'Gori vom unheimlichen, in eine dauerhafte Smogglocke gehüllten Toxident. Der Kanal ist selbst meist IN TIEFE DUNSTWOLKEN GEHÜLLT und daher extrem schwierig zu befahren. Die Sultane selbst riskieren die Schifffahrt dort nicht und schicken nur ihre automatisierten Fangboote auf den Kanal. Diese durchpflügen die Gewässer in großen Verbänden, zwischen denen Fangnetze gespannt sind. Die so gefilterte Biomasse wird direkt in die Häckselwerke an den Bugen der Schiffe geleitet und dort zu einer appetitlichen Paste zerrieben.

Dass trotzdem doch immer wieder dysropäische Händler den Kanal befahren, um Tsunamien zu erreichen, führt regelmäßig zu neuem Strandgut an den Küsten des Sultanats, das dessen Reichtum nur mehrt.

Geheimnisse der Weltwunderküste

Das verschollene Handbuch des Großrechners – der "McGuffin-Code" – erklärt, wie man den Rechner neu startet, ist aber in der Bank nirgendwo aufzufinden. Es soll von einem religiösen Fanatiker gestohlen worden sein, der irgendwo in der Region um den Gammelsee sein Ende gefunden hat. Dort soll es noch heute liegen und bildet damit das zentrale Objekt der Kolonialkriege (siehe Seite 149). Für die Helden könnte das ein perfekter Abenteueraufhänger sein, um die Kriegsgebiete zu besuchen.

DAS GEHEIME BUNKARA



Als die Kinder der mysteriösen Bunks (siehe Seite 22) aus Al'Gori vertrieben wurden, siedelten sie sich in diesem SCHWER ZUGÄNGLICHEN GEBIET zwischen dem Schadsee und der Wüste von Phantasienaminor an. Das winzige Gebiet namens Bunkara ist nicht wirklich geheim, sondern wird einfach nur selten von irgendjemandem bereist – und gilt deswegen als HÖCHST MYSTERIÖS. Der Großteil der Welt weiß nichts von der Existenz der Bunkblütigen oder glaubt nicht an sie. Wer doch davon gehört hat, unterstellt Bunkara oft irgendwelche Weltverschwörungen.

Die Bunkaraner sehen aus wie normale Menschen, jedoch mit seltsamen Augenfarben, die nicht wirklich zu beschreiben sind, und überdimensional vielen Zähnen. Sie haben keine Körperbehaarung und kleiden sich – durch die Wüste bedingt – meist in graue Roben und Schleier, die sie komplett verhüllen. Sie leben in Erdhöhlen mit einem Mindestmaß an Annehmlichkeiten und scheinen auch nicht an Komfort oder gar Luxus interessiert. Sie sind angeblich unfähig, Smalltalk zu betreiben oder Humor nachzuvollziehen und sind auch nicht in der Lage, ihrem Gegenüber direkt in die Augen zu schauen.

DER BILDERBERG



Die Bunkblütigen haben hier zahlreiche Bilder aus aller Welt zusammengetragen: gewaltige Ölgemälde, Wände mit Graffiti und kleine Polaroids. Was auf den Bildern zu sehen ist und warum sie vor dem Auge der Weltöffentlichkeit verborgen bleiben sollen, wissen nur die Bunks.

Die Motivation der Bunkaraner

Tatsächlich versuchen die Bunkaraner seit Jahren, den Sultanen von Al'Gori das Gebiet abzukaufen, auf dem die Weltzentralbank liegt. Gleichzeitig finanzieren sie indirekt die eukratische Kriegspartei im Konflikt um den McGuffin-Code, der zur Wiederinbetriebnahme des Marktrechners nötig ist. Die Bunkaraner mögen ihre Finger noch in ganz anderen Verschwörungen haben – auffällig ist auch, dass keine Sprengtürme oder Organontrassen in ihrem Land zu finden sind.

Was es mit den Bunkaranern genau auf sich hat, weiß auf Deponia niemand so wirklich. Folgende Gerüchte könnten die Helden vernehmen:

– Die Bunkaraner sind die Kinder der außerirdischen Bunks, die sich einst mit dem Großteil der Reichtümer Al'Goris in den Weltraum zurückgezogen haben. Sie haben die Mission, noch mehr Reichtümer zu horten, und hoffen auf eine rechtzeitige Abholung.

– Sie sind tatsächlich unermesslich reich, denn sie konnten gut auf dem Startkapital ihrer Ahnen aufbauen. Ihrer Mission entsprechend verschwenden sie aber keinen Zlotti von all der Kohle.

– Infolgedessen gibt es auf ganz Deponia Bunk-Spione, die nach Reichtümern suchen oder den Organon unterwandern, um irgendwie die Planetensprengung hinauszuzögern.

– Der Bilderberg ist die Grundlage für eine gigantische Erpressungsaktion: Die Bunkblütigen haben hier „belastendes“ Material gesammelt und hoffen, die Gezeigten noch irgendwann um große Geldsummen erleichtern zu können. Dass die auf dem antiken Ölgemälde abgebildete „Kunigunde beim Baden mit Priester und Reitgerte“ schon seit 500 Jahren verstorben ist, geht über das Verständnis der Bunks.

– Denn das Bunkblut sorgt für eine außergewöhnliche Langlebigkeit. Heute leben in Bunkara teils noch die Kinder oder Enkel der eigentlichen Bunks.

– Bunkblut wäre somit ein absolut heiliger Gral für die Wissenschaftler des Ältestenrats, die nach Methoden suchen, um das Leben der Elysianer für die lange Reise nach Utopia zu verlängern. Doch dort weiß niemand vom Hintergrund der Bunks.



DIE WÜSTE VON PHANTASIENAMINOR



Dies ist einer der wenigen Orte auf dem Planeten, an dem die Menschen die Natur nicht versaut haben. In Phantasienaminor WAR ES IMMER SCHON ECHT SCHEISSE. Neben der Staubsaugerbeutelwüste der Müllgolei ist Phantasienaminor die größte Wüste des Planeten. Im Gegensatz zu der gigantischen Staubebene des Nordens ist diese Wüste aber NATÜRLICHEN URSPRUNGS und gilt daher international als Naturschutzgebiet. Da hier nie wirklich im großen Stil Schrott gelagert wurde (die Wüste war den Müllkutschern aus Dysropa einfach zu abgelegen), ist Phantasienaminor auch heute völlig frei von Rohstoffen. Einer Legende zufolge war es ein gewaltiger Sandsturm aus dieser Wüste, der auch den Großteil des restlichen Haldika in eine solche verwandelte, den dortigen Schrott unter sich begrub und die Haldenkriege beendete.

Ein Tag allein in der SENGENDEN HITZE von Phantasienaminor kommt einem Todesurteil gleich, Wasser wird man keines finden und ohne hochtechnisierte Fahrzeuge ist ein Vorstoß aussichtslos. Es gibt heute aber eigentlich auch keinen Grund, die Wüste zu durchqueren, und so lohnt es sich nicht einmal für Räuberbanden, Reisenden aufzulauern. Fast der einzige Grund, sich in die Wüste zu begeben, ist, an ihrer Küste nach einem Schiffsunglück angespült zu werden. Leider passiert das durch die ständigen Nebel im Pandemiekanal gar nicht mal so selten. Wenn ein derartig vom Schicksal Gestrafter nach einem Tag Fußmarsch ins Landesinnere vermehrt in die gleiche Richtung blickende Skelette erspäht, ist auch seine Reise meist kurz vor ihrem Ende. Dennoch gibt es Berichte von einigen besonderen Orten innerhalb der Wüste:

DER SCHIFFSFRIEDHOF

Im Nordosten Phantasienaminors, auf einem Landzipfel zwischen Schadsee und Eitergelbem Ozean, soll laut gut informierter Seeleute ein gewaltiger Schiffsfriedhof liegen – allerdings einige Kilometer vom Ufer des Eitergelben Ozeans entfernt und immer noch 20 km weg vom Schadsee. Niemand weiß, wie all die Wracks an diesen Ort gelangt sein sollen, doch ist es der einzig relevante Punkt in der ganzen Wüste. Hier haben sich diverse Händler niedergelassen, die vermutlich aus den Nachbarwüstenländern vertrieben wurden, weil sie zu durchtrieben, schlitzohrig und klischeehaft waren. Sie betreiben den Friedhof als eine Art BASAR und verkaufen die Schiffsteile an Schrotthändler und verzweifelte Schiffseigner auf der Suche nach Ersatzteilen. Natürlich haben die Händler kein wirkliches Anrecht auf die Schiffe – außer eben dem, dass sie sie zuerst gesehen haben.

Wehe aber dem, der versucht, Teile aus dem Areal zu schmuggeln, ohne vorher an der Kasse ausgecheckt zu haben! Die Händler kennen keinen Spaß und es heißt, wer auch nur vergisst, eine einzige Schraube an der Kasse vorzulegen, dessen Schiff endet bald selbst auf dem Friedhof – und er selbst als Fischfutter.
Für alle, die sich an die Regeln halten, gilt der Schiffsfriedhof in Seemannskreisen als beste Anlaufstelle um Ersatzteile für Schiffe zu erstehen. Der Transport Richtung Eitergelber Ozean ist dabei ein Problem für sich. Es ergibt also nur Sinn, mit großen Lastenfahrzeugen hierher zu kommen.

FATA MORGANIA DIE STADT DER HALLUZINATION

Dass es in der Wüste zu täuschend echten Luftspiegelungen kommen kann, ist ja nichts Neues, doch immer wieder berichten Wüstenreisende von einer ganzen Stadt, in der sich die nichtmateriellen Trugbilder zusammenrotten, wenn sie nicht gerade Verdurstenden in der Wüste aufmunternde Tipps geben. Laut Aussagen der Reisenden sind die Bewohner Fata Morganias extrem gelangweilt, spielen Karten oder betrinken sich in immateriellen Tavernen.
Phänomenologen sind sich einig, dass es keinen Unterschied macht, ob die Stadt wirklich existiert oder nur Einbildung ist. Man kann sie weder anfassen, noch ihre Betten benutzen oder ihre Speisen essen. Mittlerweile verlassen aber immer mehr Luftspiegelungen ihre Heimat, um sich Beschäftigung außerhalb ihrer drögen Geisterstadt zu suchen. Sie können sich zwar nicht handwerklich betätigen, entpuppen sich aber geradezu als Idealbesetzung für Marketingagenturen.

PERSÖNLICHKEITEN PHANTASIENAMINORS

URUBRECHT DER WEISE

In den umgebenden Ländern erzählt man sich die Legende von Urubrecht dem Weisen, einem EINSIEDLER, der in der Wüste hausen soll. Angeblich verteilt der alte Mann Elixiere an Auserwählte, mit deren Hilfe sie GEGEN DAS ÜBEL der Welt vorgehen können.
Manch einer zweifelt an der Weisheit dieser Gestalt, mit der es ja nicht weit her sein kann, wenn er sich freiwillig für ein Leben an einem solch beschissenen Ort entscheidet. Andere merken an, dass es nur wenige Rohstoffe gibt, aus denen Urubrecht in der lebensfeindlichen Wüste seine Elixiere herstellen kann – und die meisten davon sind seine eigenen Körperausscheidungen. Wer dennoch beschließt, Urubrecht aufzusuchen, kann nach langer Reise einen alten, nur mit seinem buschigen Bart bekleideten Mann finden, der in einem Loch im Boden lebt und gerne die Fragen des Hilfesuchenden beantwortet – trotz aller Weisheit jedoch nicht immer richtig. Die Elixiere stellt Urubrecht immerhin nicht selbst her – es handelt sich vielmehr um eine uralte Karwanenlieferung Heiltränke (siehe Seite 208), die er in seinem Loch bunkert und von der er schon seit Jahrzehnten lebt. Er verkauft sie zu angemessenen Preisen.

Geheimnisse des Schiffsfriedhofs
Einer der Händler ist der Tiertrainer Mallkillus, der in der Lage ist, die mutierten Riesenpolypen abzurichten. Diese Kreaturen besitzen bis zu 40 Meter lange Fangarme und sind somit in der Lage, auch größere Schiffe in die Tiefe zu ziehen. Da sie auch an Land überleben können, sind sie vermutlich auch der Grund für die ursprüngliche Ansammlung von Schiffswracks. Die Händler um Mallkillus sind gnadenlose Geschäftsleute – fühlen sie sich betrogen, schickt der Tiertrainer seine Kraken hinter dem betreffenden Schiff her. Lief das Geschäft gut, stehen die Kunden aber bis zum Erreichen des Eitergelben Ozeans unter dem Schutz von Mallkillus – auch ein Grund für die extrem seltenen Räuberbanden der Region.

DAS VERLASSENE REICH VON DESOLIA

Desolia liegt im Nordwesten von Haldika, und wie der Name schon sagt, ist das Land KOMPLETT VERLASSEN. Das liegt hauptsächlich an der giftigen Wüste, die Desolia überdeckt. Einst war das Land dicht besiedelt von lungenkranken, aber immerhin feuergeschützten Menschen in Asbest-Plattenbauten. Während der Haldenkriege und durch die Sandstürme aus Phantasienaminor wurden diese Gebäude aber gründlich zerstört und Desolia ist heute vor allem von Asbeststaub bedeckt. Folglich existiert so gut wie kein Leben in Desolia und mit dem Tourismus ist es auch nicht weit her. Gewarnt sei außerdem vor den Asbestgolems (siehe Seite 218), die hier umgehen.



Geheimnisse und Organon-Aktivitäten in Desolia

DER ORGANON IN DESOLIA

Eine Organontrasse führt durch Desolia und nach Eugir, auch einige Sprengtürme finden sich hier. In einem abgelegenen Winkel des Landes lässt der Organon Zwangsarbeiter das Gebirge aus Elektroschrott, das Desolia von Eugir trennt, nach nützlichen Komponenten für neue Organontechnologie durchforsten.

NACH DEM ABZUG DES ORGANON

Nun stecken die Gefangenen hier fest. Die Aufsicht haben bewaffnete Roboter-Söldner aus Ifnot übernommen, denen der Kolonialkrieg zu blöd war und die sich daher über ihre Programmierung hinwegsetzten. Hilfe müsste schon von Außen kommen …

DIE UNTERIRDISCHE RECYCLINGKOLONNE

An jedem anderen Ort Deponias, von ein paar wirklich bedauernswerten Landstrichen vielleicht mal abgesehen, würde es auffallen, wenn regelmäßig von kleinen Erdbeben begleitet mechanische Luftaufnahmetürme aus dem Boden stoßen und pfeifend aus- und einatmen würden.
In Desolia geht das seit Generationen so, ohne dass es irgendwer bemerkt hätte. Tief unter der Erde bewegt sich hier die Siemension Sieben, eines von ursprünglich acht Generationen-Untergrundschiffen, die vor dem endgültigen Kollaps erbaut und auf die Ursprünge der Müllberge losgelassen wurden. Die Siemension ähnelt im Grunde einem GIGANTISCHEN, MECHANISCHEN REGENWURM, der vorne Dreck frisst, ihn im Inneren verarbeitet, und hinten etwas weniger dreckigen Dreck ausspuckt. Alle Einwohner der Siemension teilen sich in Schichten ein, die rund um die Uhr die Recycling-Anlagen im Rumpf des Generationenschiffes bedienen. Allerdings weiß heute im Grunde niemand mehr, warum man das tut und wie es überhaupt außerhalb des Schiffes aussieht. "Oberfläche" kennt man nur noch als Begriff für eine bizarre Jenseitswelt, aus der manchmal schwer hustende Fremde in die Luftaufbereitung stürzen, die seltsame Dinge faseln. Zurückkehren kann von denen natürlich keiner.

Die Siemension Sieben hat abgesehen von den vollautomatischen Atem-Periskopen keinerlei Kontakt zum Rest von Deponia und der Rest von Deponia hat inzwischen auch keine Ahnung mehr davon, dass es dieses Untergrundmüllschiff gibt. Seine Technologie zur Wiederaufbereitung auch noch so verseuchten Bodens wäre sicher für viele interessant, aber dazu muss man erst einmal drauf kommen, dass so etwas existiert, und einen Zugang im lebensfeindlichen Desolia finden.

Das nebenstehende Bild zeigt alles, was den Reisenden in Desolia erwartet.

DIE OMEGA-ZONE

Nach dem Absturz eines Organon-Wetterballons überwuchert hier ein dichter, violetter Teppich aus einem unbekannten Gewebe das Land zwischen Desolia und Eugir. Der Teppich wächst nun unaufhaltsam in die angrenzenden Länder. Getrocknet und in kochendem Wasser aufgelöst lässt sich aus dem Omegakraut ein köstlicher Tee herstellen, der weit über die Grenzen von Haldika hinaus beliebt ist. Aber Vorsicht! Der Genuss von Omega birgt große Gefahren. Wenn man das Gewächs versehentlich roh zu sich nimmt, bekommt man den Drang, sich im Zentrum der Zone am Bau einer großen Plasmakanone zu beteiligen, die auf das Sonnensystem Xuxus Period 7 zielt.

EUGIR

Wie Desolia liegt Eugir im Nordwesten von Haldika. Aber weniger nördlich, dafür westlicher ... (schaut halt auf die blöde Karte!)



Das Elektroschrottgebirge trennt Eugir von Desolia, ansonsten wird das Land von Schrottlantik und Waltranikum umrahmt. Das Gebirge hat Eugir vor Sandstürmen bewahrt, so dass hier auch heute noch eine Schrottwüste liegt. Gemeinsam mit der Dürre sorgt auch diese für recht bescheidene Lebensbedingungen, aber es ist immer noch besser als Desolia. Eine Weisheit, die auch im eugirischen Landeswappen verewigt wurde.

Aufgrund seiner Lage, relativen Bewohnbarkeit und gleichzeitigen Bedeutungslosigkeit ist Eugir eine Art BINDEGLIED ZWISCHEN DEN NORDKONTINENTEN UND HALDIKA bzw. dem Kolonialkrieg im Süden des Kontinents. Hier landen die Soldaten der Kriegsparteien, und gleichzeitig sammeln sich hier die Flüchtlinge, die nach Dysropa entkommen wollen. Eugir ist kein richtiger Staat, sondern einfach nur der Name für diesen Landstrich, der von den Kolonialmächten als „neutral, weil komplett nebensächlich“ eingestuft wurde. Dementsprechend besitzt Eugir auch keine Hauptstadt, sondern wird vor allem von Schrottnomaden bewohnt. Zwei relevante Orte gibt es dank der Kolonialkriege aber trotzdem.

„Immer noch besser als Desolia.“
Slogan Eugirs

DAS FLÜCHTLINGSLAGER EUGERIA

Im Norden des Landes liegt diese HAFENSTADT, eine Siedlung aus Zelten, Kartons und Wellblechhütten. Sie entstand erst in den letzten Jahrzehnten und besteht fast ausschließlich aus Flüchtlingen und einigen Händlern, die aus dem Leid der Menschen Gewinn schlagen wollen. Hier kann man einiges über den Kreislauf des Lebens lernen: Im Hafen von Eugeria warten ständig über tausend Flüchtlinge auf ihre Chance, sich irgendwie eine Schiffspassage nach Dysropa zu erkaufen oder zu erbetteln. In Dysropa lassen sie sich ausbilden, ergreifen einen Beruf (zum Beispiel als Lotterieangestellter in Alt-Venedig oder Philosoph in Mistiki) und machen Steuerschulden, da sich mit den meisten Berufen nichts verdienen lässt. Schließlich melden sie sich bei der Fremdenlegion von Eukratien oder Citadella, um die haldikanische Kolonie ihrer neuen Heimat zu verteidigen und so ihre Schulden zu tilgen. Sobald sie mit ihrem Schiff in Eugir landen, ist wieder ein Boot frei für die nächsten Flüchtlinge, die dem Elend der Kolonialkriege entfliehen wollen.

SHAI KONFEX – DAS WÜSTENLAGER

Die drei Kolonial-Kriegsparteien haben ein Abkommen unterzeichnet, sich im neutralen eugirischen Staatsgebiet nicht zu bekriegen. So kommt es, dass trotz aufgeladener Stimmung keine Kämpfe im GEMEINSAMEN WÜSTENLAGER Shai Konfex stattfinden, das mitten im Land auf halbem Weg zu den jeweiligen Grenzen liegt. Gewöhnlich trennen sich hier nach einer Übernachtung auch die Wege der Nachschubslegionäre in Richtung Gröll, Meridian und Ifnot. Da jedoch niemand die verwitterten Schilder lesen kann, kommt es nicht selten zu Verwechslungen. Soldaten für Gröll landen in Meridian und umgekehrt, manchmal landen sogar welche für Ifnot in diesen beiden Regionen – was aber seltener vorkommt, da Ifnot die Roboterkolonie ist. Wenn so ein Fehler passiert ist, bleibt es dem Soldaten überlassen, ob er alleine den Fußmarsch zurück nach Shai Konfex antreten will oder fortan für die Gegenseite kämpft. Fast immer entscheiden sich die Verwechslungsopfer für Letzteres. Immerhin: Was macht es für einen Unterschied?

DIE EWIGEN FUSSGÄNGER NOMADEN EUGIRS

Eugir wird abgesehen von den Truppen der drei Parteien im Kolonial-Krieg noch von weiteren Trupps durchzogen – den Nomaden der Wüste. Diese kleinen Grüppchen leben in erster Linie davon, Nachschublager zu plündern und als Schlepper Flüchtlingen aus dem Land zu helfen, die dann später als neue Soldaten wiederkommen und die Nachschublager neu bestücken.

Tatsächlich rekrutieren sich die Nomaden auch aus Soldaten, die nach einem falsch eingeschlagenen Weg nie zu ihrem Einsatzort gefunden und sich schließlich nach albernen Aufnahmeritualen den Nomaden angeschlossen haben.

Anders als die meisten anständigen Nomaden verfügen diese Gruppen nicht über Tragetiere oder gar Monstertrucks und Motorräder. Sie laufen schlicht und einfach zu Fuß und verrichten ihr gesamtes Tagwerk im Gehen, was zu einiger Geschicklichkeit im Umgang mit Bauchladen-Handwerksstationen und tragbaren Grills geführt hat. Deswegen nennen sie sich selbst auch gerne die Ewigen Fußgänger und pochen darauf, dass ihr Lebensstil ausgesprochen gesund und für die Knie besser wäre als durch die Wüste zu joggen.

Mittlerweile sind diese Nomaden extrem BUNT DURCHMISCHT, da sich unter ihnen Menschen verschiedenster Herkunft und auch Roboter finden, die in der steten Umwälzung Einwohner-Flüchtling-Soldat durcheinander gewürfelt wurden. Daher gibt es auch keine einheitliche Kultur unter den Ewigen Fußgängern. Das hält sie nicht davon ab, regelmäßig neue Aufnahmerituale oder "uralte Traditionen" zu erfinden, um den Neuen gegenüber cooler zu erscheinen.

Wer aber bereit ist, alberne Halstücher zu tragen, seinen Käsetoast im Schlendern zu grillen und seltsame, wöchentlich wechselnde Gottheiten anzurufen, kann mit den Ewigen Fußgängern recht unbehelligt die Region durchqueren und auch die eine oder andere versteckte Passage entdecken.

Der Organon in Eugir

Im Westen von Eugir baut, wartet und lagert der Organon seine Roboter in einer entsprechenden Anlage. Roboternomaden und Ifnot-Legionäre versuchen hier seit Jahren ihre Brüder aus der Knechtschaft zu befreien. Immer wieder gelingt es ihnen, Trojanerprogramme in die Wüstenfabrik einzuschleusen, die die Roboter dort zur Flucht bewegen. Handelt es sich um Roboter, die die geheimen Pläne des Organon kennen, müssen Patrouillen ausrücken und die Wüste nach den verlorenen Droiden durchkämmen ...

DIE KOLONIEN



DER GAMMELSEE UND GIGAMESH

Eine schmale Bucht der Siffigen See im Süden Haldikas ist als der Gammelsee bekannt, benannt nach seinem germer Entdecker. Mitten in diesem See liegt eine Insel. Auf dieser Insel wiederum befindet sich eine Mine, in der Silikon abgebaut wird. Diese gehörte einst dem heute längst vergessenen Großkonzern GigaMesh, und es wird gemunkelt, die Mine sei nur Teil einer uralten Anlage, dem GEHEIMEN HAUPTFIRMENSITZ VON GIGAMESH. In der Vorzeit hatte die Firma das weltweite Monopol auf Heimcomputer und Betriebssysteme. Auch der Börsencomputer, auf dem noch immer eine Kopie des Weltmarkts vermutet wird, soll von GigaMesh gebaut worden sein – jedoch als Einzelstück (das „GigaMesh-Opus“). Lange stand er im Kern des Glaubenszentrums von Citadella, der Weltbank, bis er von den Sultanen von Al'Gori gekauft wurde. Er ist jedoch inaktiv und lässt sich auch nicht mehr hochfahren.

Der Legende nach lagert hier in den Archiven auf der Silikonmineninsel noch das sagenumwobene Handbuch, der McGuffin-Code, mit dem sich der Weltmarkt-Rechner wieder in Betrieb nehmen lässt.

Am Gammelsee kämpfen daher heute drei Weltmächte um die Vorherrschaft über die Silikonmineninsel. Sie wollen aus unterschiedlichen Gründen die Macht über den Markt wiedererlangen.

GRÖLL

Die Glaubenskrieger aus Alt-Venedig haben IM NAMEN DES KIRCHENSTAATS CITADELLA die im Norden des Sees gelegene Schutthalde namens Gröll besetzt. Sie halten den Verkauf der Weltbank an das Sultanat für einen schweren Fehler und wollen sie eines Tages zurückerobern. Ohne das Handbuch sehen sie darin jedoch wenig Sinn. Auch wenn die meisten Streitkräfte Legionäre sind, besteht die Elite aus den verbissenen Rittern der Börsianerkirche, dem Orden der Unsichtbaren Hand. Diese Krieger stechen ihre Gegner gern mit ihren spitzen Regenschirmen nieder, blocken feindliche Schläge mit ihren Aktentaschenschilden und nutzen geschliffene, exklusiv geprägte Metallvisitenkarten im Fernkampf. Ihr Hauptquartier haben sie in Castle Gröllskull aufgeschlagen, einem renovierungsbedürftigen Schloss an der Grenze zu Eugir, das einst ein exzentrischer germer Promi hier errichten ließ und das für einen symbolischen Lari und die Tilgung der Hypothekschulden an den Orden ging. Tatsächlich spotten die meisten Legionäre über die fanatischen Ritter, da sie nicht ahnen, wie tödlich diese im Nahkampf sind, bis sie sie in Aktion gesehen haben.



Eine angebliche Seite aus dem McGuffin-Code, wie sie hin und wieder von Reliquienhändlern an den Küsten Haldikas verkauft wird

MERIDIAN

Die Eukraten besetzen das westlich vom See gelegene Meridian. Sie KÄMPFEN GEGEN DIE MARKTJÜNGER, weil sie der festen Auffassung sind, dass es so etwas wie einen Markt gar nicht gibt und dass er, wenn es ihn doch gibt, in die Hände von prosperianischen Lobbyisten (mit geheimen Wurzeln im legendären Bunkara) gehört, die so freundlich waren, den Auslandseinsatz zu sponsern. Das heißt letztlich: Eigentlich interessieren sich die Eukraten überhaupt nicht wirklich für den Konflikt, aber eine Kolonie zu besitzen bestärkt diese einstigen Herrscher der Welt in ihrem Selbstvertrauen und durch die Investoren könnte sich die ganze Sache für sie lohnen. Immerhin besteht die Streitmacht der Eukraten FAST NUR AUS FREMDENLEGIONÄREN und die sind bekanntlich billig. Auch das Hauptquartier der Meridianer liegt an der Grenze zu Eugir. Es gehört zum Abkommen, dass alle Kolonialmächte gleich weit weg von der Insel im Gammelsee lagern müssen – und gleich weit weg vom Startlager in Eugir. Daher haben die Eukraten im nördlichen Meridian ein Fort errichten lassen und müssen für jeden Kriegseinsatz durch einen Sumpf marschieren.

DIE FREIE STADT BAKADI

Als weiterer NEUTRALER PUNKT ist die reiche Hafenstadt Bakadi zu nennen. Diese Siedlung besteht seit Jahrhunderten und entstand lange vor den Haldenkriegen. Sie diente in der Vorzeit als Stützpunkt für die nördlichen Mächte, sowohl für den An- als auch den späteren Abtransport des Schrotts. Heute ist Bakadi die einzige erwähnenswerte Ansammlung menschlichen Lebens in der Gegend, die nicht zu einer der Kriegsparteien gehört. Hierhin zieht es Menschen wie Roboter unter den Legionären, wenn ihnen nach ABLENKUNG ist, denn in der an einer Lagune gelegenen Siedlung lässt sich der Schrecken des Krieges leicht in den zahlreichen Hafenkneipen oder beim Flanieren über den antiken Basar vergessen. Hier bieten in der Stadt lebende Holzschnitzer seit Generationen ihre Waren an, die sie ansonsten in die Kolonialwarenläden Dysropas verschiffen lassen, und denken sich bizarre Motive für Totems schon lange nicht mehr existierender Eingeborenenstämme aus (die ihre Vorfahren vermutlich noch eigenhändig ausgerottet haben).
Am Hafen kann man verbitterte Commodores aus Ifnot sehen, die sich sehenswerte Degenkämpfe mit Piraten um ihre „entführten“ Amigas liefern – oder paranoide Elfenbeinjäger aus Eukratien, die die örtlichen Schamanen (Verwandte der Holzschnitzer) darum bitten, sich entfluchen zu lassen. Elfenbeinjagd ist ein beliebtes Hobby unter aristokratischen „Kolonialherren“ und ein ertragreiches Geschäft für Wilderer … aber es ist auch gefährlich, da sich Elfen auch ohne Beine noch ganz gut wehren können.

IFNOT

Auch die Roboter aus Xynomega haben entschieden, eine Kolonialmacht zu werden. Da sie die einzigen sind, die über Kampfroboter verfügen, haben sie ganz gute Aussichten (auch wenn die Kampfroboter unter anderem umfunktionierte Entertainmentstationen oder Rechnereinheiten sind, die sich sehr unwohl beim Gedanken an den Krieg fühlen). Darüber hinaus haben sie natürlich den Vorteil, dass sie in ihrem neugegründeten Wüstenstaat Ifnot auch ohne Wasser gut zurecht kommen. Der Nachteil ist, dass sie ständig SAND INS GETRIEBE bekommen und ihre Nachschubwege elendig lang sind.

Ein Interesse an den Kolonien haben sie nicht wirklich und wenn wir ehrlich sind, liegt Ifnot auch verdammt weit von Xynomega entfernt. Letztlich haben die Roboter vor allem die Hoffnung, mit dem Marktrechner einen mächtigen Verbündeten zu gewinnen, der eventuell bei der Administration von Xynomega helfen könnte. Generell haben sie Interesse daran, mächtige KIs zu befreien und angeblich kennt der Marktrechner die Antworten auf einige sehr essenzielle Fragen, die dem Planeten weiterhelfen könnten.



Der Krieg

Alle paar Wochen wagen die Roboter aus Gründen der gleichmäßigen Programmierung einen Vorstoß auf die Insel, was jedoch die Späher der anderen Fraktionen sofort erkennen. In der Folge rücken beide Konkurrenten aus, um das schlechter bewachte Hauptlager in Ifnot anzugreifen und zu vernichten. Meist treffen – wegen der gleichmäßig angelegten Abstände – dann Meridianer und Gröller gleichzeitig im Lager der Roboter ein, erkennen diesen Umstand und beginnen, sich gegenseitig zu beschießen. Beide Parteien ziehen dann angeschlagen wieder in ihre Lager ab. Die Roboter hingegen scheitern bei der Eroberung der Mine, weil sie durch den Angriff auf ihr Lager automatisch einen Befehl zur Rückkehr erhalten.



Die Programmierung der KIs und die Verbohrtheit der Menschen macht es für alle Beteiligten unmöglich, aus diesem Schema auszubrechen.

Die Eingeborenen der Kolonien

Gröll, Ifnot und Meridian hießen nicht immer so. Die Grenzen wurden von Dysropäischen Parteien gezogen und wie Eugir war die Region einst ein nur spärlich von Nomaden bewohntes Land ohne Staatsstrukturen. Die meisten Ureinwohner sind längst geflohen, nur wenige haben sich den Kolonial-Kriegsparteien angeschlossen.

Die Entwicklung des Konflikts

Die weitaus meisten Beteiligten an diesem Konflikt haben eigentlich kein Interesse an ihm, sondern sind schlicht Söldner oder wurden anderweitig bestochen. Nur die börsianischen Glaubenskrieger meinen es ernst, weswegen sie vermutlich irgendwann die Meridianer bei ihren Schlachten vor dem Lager von Ifnot schlagen werden. Die Roboter selbst scheinen in ihrer Programmierung gefangen, würden aber eine Vernichtung der Meridianer insofern nutzen, als dass sie nun aktiv Gröll angreifen würden. Dies wiederum würde eine kleine Gruppe von Ordenskriegern ausnutzen, um endlich ungestört die Silikonmineninsel zu erreichen und die uralten Anlagen zu erforschen. Egal auf wessen Seite die Helden in den Konflikt eingreifen: Hier sollten sie dabei sein. Während die Roboter die Börsianer einholen und in blutige Gefechte in der Mine verwickeln, können sie tief in der von Fallen gesicherten Anlage das Handbuch bergen: Es handelt sich um eine antike Datasette (DVD), auf der das Handbuch als digitale Bilddatei gespeichert ist, und die nur vom Börsencomputer in der Weltbank gelesen werden kann. Hier ist der Punkt, an dem die Helden verzweifeln, den Weg nach Al'Gori beginnen oder sich eine andere Lösung ausdenken. Und ist es überhaupt eine gute Idee, eine alte Superintelligenz zu „wecken“ – wenn man bedenkt, wie sich die anderen Wesen dieser Art gegenüber der Menschheit verhalten haben? Sind andere Supercomputer, die von GigaMesh hergestellt wurden, vielleicht die Lösung für das Datasettenproblem?

Der Organon in den Kolonien

Der Organon, der normalerweise versucht, alle Konflikte auf Deponia auf ein Mindestmaß zu beschränken, um den Planeten in Ruhe sprengen zu können, billigt die Auseinandersetzung, da es im Bereich um den Gammelsee keinen Sprengturm gibt und die Streitigkeiten so nicht mit seinen Plänen kollidieren. Von Zeit zu Zeit unterstützt er gar die eine oder andere Fraktion, um den Konflikt am Laufen zu halten. Immerhin lenkt er viele Deponianer von ihren echten Problemen ab.



SPAN



Span nennt sich die kleine Region an der Schrottlantikküste, südlich von Eugir. Hier wurde einer der letzten natürlichen Regenwälder Deponias erst vor wenigen Jahrzehnten komplett abgeholzt, um Möbel für Elysium herzustellen. Seitdem ist Span von den meisten Sägewerksarbeitern verlassen, die nun in Kneipen in Dysropa und Aporimata die üblichen anderthalb Bier bestellen können. Die seit 30 Jahren STILLGELEGTEN SÄGEWERKE sind theoretisch noch immer betriebsbereit. Es ist allerdings unmöglich, Span zu durchqueren, ohne sich mindestens einen Splitter einzufangen. Vereinzelt leben noch ehemalige Holzfäller ein Einsiedlerdasein im Unterholz. Sie ernähren sich von Holzwürmern, Bibern und Spechten. Eine Stadt gibt es hier nicht, es sei denn man zählt "Bobs Baumarkt".

ATTRAKTIONEN IN SPAN

Eigentlich gibt es nur eine Attraktion: Bobs Baumarkt liegt direkt am Nagelbergpass an der Grenze zu Meridian. Hier gibt es die deponiaweit hochwertigsten Profi-Werkzeuge zu kaufen. „Warum sind die guten Baumärkte nur immer am Arsch der Welt?“, fragen Sie sich? Tatsächlich ist „Bobs“ für die Legionäre aus Meridian nur wenige Tagesmärsche entfernt.

Bob ist nicht nur Besitzer dieses stolzen Baumarktes, sondern auch ein Hobbypoet und Freund der modernen Philosophie Mistikis, was man den Werbeaktionen vielleicht anhören kann. So werden die Lagerhallen voller Nägel, Schrauben, Dübel und billiger Dekoleinwände unter anderem mit solchen Sprüchen beschallt:

"*Mag das Leben*
dir nur 20 Prozent geben
an Rabatt auf alles -
so geh zu Bob, Mann
der sich Super-Sparwochenenden leisten kann;
denn am Ende ist doch alles Rauch und Schalles.
(Gilt nicht für Nahrungstiere)"

Span für die Helden

Die Sägewerke von Span böten einen spannenden Schauplatz für actionreiche Kämpfe. Leider gibt es in Span nichts, um das sich zu kämpfen lohnt, es sei denn man möchte wirklich um jeden Preis einen Kinderspielplatz mit Holzgranulat auffüllen. Für einen Bösewicht ist die Region als Rückzugsort oder für eine Geiselübergabe perfekt, um die Helden in eine Falle zu locken. Auch, weil Span als Ganzes sehr leicht entzündbar ist. Und natürlich, weil man Geiseln und andere lautstarke Personen hier zünftig an Förderbänder fesseln kann, die in Häckselwerken und großen Sägeblättern enden. Bobs Baumarkt hingegen ist ein Paradies für jeden Bastler und winkt mit so verlockenden Angeboten für seltene Werkzeuge, dass sich ein Gadgeteer in der Gruppe die Strecke von Parks bis hierher zu Lasten der anderen Abenteurer „durchquengeln“ könnte.

DIE GEN-DSCHUNGEL VON MASALOMA

In Masaloma haben die Vorväter damals versucht, synthetischen Mais und andere Gemüsesorten für Elysium zu erzeugen. Der aus diesen Experimenten entstandene „Gen-Dschungel“ war daher von einem extrem langen Schutzwall umgeben, in regelmäßigen Abständen standen Organon-Wachtürme und Forschungseinrichtungen. Die Mauern waren hoch, so dass kein Deponianer das Ökosystem stören konnte. Im Inneren war der Dschungel von Catwalks überspannt, damit die Wissenschaftler aus angenehmer Höhe das Wachstum kontrollieren konnten. Die Mauern grenzten ein Gebiet ein, das fast ein Viertel des auf der Karte eingetragenen Masalomas abdeckte.

In den 30 Jahren seit dem Bau der Anlage konnte sich der überlegene Gen-Mais allerdings UNGEHINDERT WEITERENTWICKELN (während herkömmliche Pflanzen ja bekanntlich genfrei sind) und verdrängte alle anderen Pflanzensorten innerhalb der Anlage. Und auch die meisten Tierarten. Und schließlich auch die Organon-Wissenschaftler und -Soldaten. Nach einigen Jahren sprengte der Mais die Mauern und wuchert heute bis nach Span, Gröll und Meridian.



Der Gen-Mais MUTIERT MIT EINER BEUNRUHIGENDEN GESCHWINDIGKEIT. Es wurden bereits Tiere entdeckt, die als A-Maisen und Fledermais in die Biologiebücher Einzug halten werden. Das ganze Ökosystem Masalomas fußt heute komplett auf Maisbasis. Reisende müssen sich vor allem vor Maisbären und den in Rudeln jagenden Corndogs in Acht nehmen. Auch fleischfressende Maispflanzen können sie leicht einwickeln und aussaugen (jedoch nicht mit Butter bestreichen und pfählen, wie örtliche Legenden fälschlicherweise behaupten). In den Tiefen des Dschungels liegen noch immer die Ruinen der einstigen Forschungsanlage, in deren Laboren die Maiskönigin wuchert.

Masaloma für die Helden
Unvorsichtige Abenteurer könnten sich nun versehentlich in die grüne Hölle verirren. Ein Sprengturm in der Mitte des Dschungels könnte nach dem Abzug ebenfalls ein interessantes Reiseziel sein – die Pflanzen drohen die Klammern des Planetenkillers aufzubrechen, so dass den Deponianern keine Wahl bleibt, als einen Stoßtrupp hierhin zu schicken.

PIRATEN IN DER SIFFIGEN SEE



Die Siffige See ist DAS ABGELEGENSTE MEER des Planeten. Von Dysropa aus ist es nur durch eine Reise durch den tückischen Pandemie-Kanal (siehe Seite 144) oder eine fast vollständige Weltumseglung zu erreichen. Und auch dann ist der Reisende erst im Eitergelben Ozean und durch die Umseglung des gefährlichen Kapp Knapp vom Erreichen seines Ziels entfernt. Kurz: Die Siffige See ist eine HERVORRAGENDE BRUTSTÄTTE FÜR PIRATEN, die sich aus geflohenen Legionären, verzweifelten Händlern, Schiffbrüchigen, hoffnungslosen Romantikern und Leuten, die halt sonst nichts drauf hatten, rekrutieren.

In diesen Gewässern, fernab von der Zivilisation Dysropas oder den wachsamen Augen des Organon, haben sie ihr eigenes Reich der Freiheit und Selbstbestimmung aufgebaut. Während sich die Kolonialmächte um neues Land in Haldika streiten, nutzen hier Piraten die Gunst der Stunde, um die Seehoheit zu erlangen und die seltenen Versorgungsschiffe aus Dysropa und Aporimata abzufangen. Während ihr Hauptziel die Kolonialherren in Gröll und Meridian sind, bekommen auch die Roboter in Ifnot die Macht der Piraten zu spüren.

In der „Datenmeer“ genannten Bucht zwischen Crabbo und Ifnot gehen die Piraten nicht nur unerlaubt surfen (die Bucht wird natürlich als ifnotisches Hoheitsgewässer betrachtet), sie fangen auch Datenpakete in die Heimat Xynomega ab und stehlen so das geistige Eigentum der Roboter.

DIE HALBINSEL CRABBO UND DAS PIRATENNEST DUGONGA

Die meisten Piratennester befinden sich auf der Halbinsel Crabbo, dem Heimatland der Schrottkrabben. Die felsige Küste von Crabbo ist DURCHZOGEN VON HÖHLEN, die sich hervorragend als Unterschlupf für die Piraten eignen; in den größeren können sogar ganze Kutter vor Anker liegen. Die Krabben sind hierbei für die Piraten Fluch und Segen zugleich. Die Viecher sind einzeln recht harmlos, wenn sie in Schwärmen auftreten, können sie jedoch massiv blutrünstig und gefährlich werden. Zudem wachsen Schrottkrabben ihr Leben lang und ziehen sich im Alter oft in die Höhlen zurück, was schon zu manch einer bösen Überraschung geführt hat. Auf der anderen Seite halten die Krabben auch ungebetene Gäste fern. Die härtesten unter den Seeräubern verwenden erschlagene Riesenschrottkrabben als Galionsfiguren oder kleiden sich und ihre Mannschaften in ihre Panzer.

Als HAUPTQUARTIER DER PIRATEN mag die **Insel Dugonga** vor der Küste von Crabbo gelten, eine einstige Seekuh-Kolonie. Heute dienen abgerichtete Seekühe den Piraten oft als Reittiere und „Gefährten“. Über Dugonga herrscht der Piratenkönig Fester Brennbart von einer Gouverneursvilla aus bedauerlicherweise schon lange leeren Rumfässern aus. Sein Schiff, die „Seekoala“, liegt mit ihren schwarzen Metall-Planken, noch schwärzeren Segeln und besonders schwarzen Außenbordmotoren meist bedrohlich im örtlichen Hafen und überragt alle anderen Piratenschiffe.

Dugonga ist IN EWIGES ZWIELICHT GEHÜLLT: Eine gigantische Felsnadel von Crabbo überschattet den Ort auch tags, so dass er ganztägig von Lampions beleuchtet werden muss.

In den zahlreichen aus alten Schiffswracks errichteten Kneipen treffen sich die Piraten der Siffigen See nach erfolgreichen Raubzügen, wenn sie einem Patrouillenschiff der Kolonialmächte entkommen sind, morgens ohne Skorbut aufwachen oder was ihnen sonst für eine Ausrede einfällt.

Ausgeh- und Shoppingtipps auf Dugonga

Die fesche Seemaid

Sie hätten sicher nicht damit gerechnet, aber auf Dugonga findet sich eines der romantischsten Lokale Deponias. Offenbar müssen auch Piraten mal ein paar angenehmere Stunden miteinander verbringen und eine Seekuh so richtig verwöhnen. Wenn Sie kein Problem damit haben, dass die Hälfte der Gäste im rosigen Kerzenschein groß, weich und eigentlich im Wasser beheimatet ist, ist die Fesche Seemaid Ihre Adresse der Wahl.

Schnellrestaurant-Kette Prêt à Parler

Der Name der Kette bedeutet angeblich in einer ausländischen Sprache „Bereit zum Verhandeln“ – was aber nicht für die Preise der angebotenen Speisen gilt. Nahezu jede Woche bereiten die Angestellten der drei Filialen auf Dugonga (weitere sind in Planung) eine Reihe von Algen-Sandwiches und Muschelsalaten frisch zu, angeblich ohne irgendwelche chemischen Zusatzstoffe – dafür aber zu horrenden Preisen (immerhin sollen moderne Piraten laut Firmenphilosophie umweltbewusst sein). Ein solches Vorgehen ist auf Deponia eigentlich so gut wie unmöglich, weswegen die meisten Piraten diese Läden argwöhnisch meiden. Bei durchreisenden Touristen sind sie aber der Renner. Nicht nur wegen des außergewöhnlichen Angebots: Auch die piratig gekleideten Angestellten versprühen genau das richtige Maß an Charme, ohne zu aggressiv aufzutreten.

Laden-Kette Elizabeth's Secret

Elizabeth's Secret ist nach der berühmten antiken Piratenbraut Elizabeth Morley benannt und versorgt seine Kundschaft seit ca. einem Jahr mit Vintage-Hüten, Stoffpapageien, Jute-Gehröcken und Prothesen – allerdings zu saftigen Preisen, die nur die reichsten der Piraten zu bezahlen bereit sind. Seltsamerweise sprießen trotzdem fast monatlich neue Filialen an der Siffigen See aus dem Boden und importierte Models aus Magazinopolis laufen davor in knappen Crossbelts Werbung. Sie locken viele alte Haudegen an, die die Läden nach einem Blick auf die Preisschilder frustriert wieder verlassen. Die Hauptfiliale befindet sich auf Dungonga.

Bar- und Club Loot Lounge

Im Zentrum von Dugonga liegt dieser Tanzclub mit Bar, der sich ebenfalls hauptsächlich an Touristen richtet. Gespielt wird vor allem trendiger Freibeuter-Dubstep, was in diesem Fall bedeutet: Fremde Inhalte werden geklaut (meist alte Piratenlieder) und mit Elektrobeats unterlegt. Statt Plörre wird hier meistens Grog-Mate ausgeschenkt, immerhin sollten morderne Piraten laut Firmenphilosophie verantwortungsbewusste Trinker sein.

Geheimtipp: Scrap Metal-Kneipe „Crow-Bar“

Die Crow-Bar gehört dem alten Piraten und Leadsänger der einstmals bekannten Scrap-Metal Band „BøseDeath“, Wille Crow. Touristen haben hier erst Zugang, wenn sie offiziell in die Piratengesellschaft aufgenommen wurden (siehe „Meine Zeit unter Piraten“). Crow tritt hier regelmäßig mit den Resten seiner Band (darunter Captain Brennbart selbst) auf, und die Kneipe ist einer der wenigen Orte auf Dugonga, wo man noch echte Grogplörre (mit Zucker und Batteriesäure versetzte Plörre) bekommt. Es mag nicht besonders verwundern, dass die Crow-Bar eher unterfrequentiert ist.



Das Geheimnis der Touristen-Läden als Abenteueraufhänger

Dass in Dugonga und überall auf Crabbo Schnellrestaurants und Nobelläden eröffnet werden, ist kein zufälliges Phänomen. Die größten Opfer und Feinde der Piraten, die Kolonialmächte in Gröll und Meridian, haben erkannt, wie beliebt die Gegend bei Touristen und einigermaßen vermögenden Auswanderern geworden ist und versuchen nun, die eigentlichen Piraten langsam, aber sicher durch einen Zustrom von reichen Waschlappen zu verdrängen, denen nichts in der Welt wichtiger ist, als „Indie" zu sein und sich vom bösen Mainstream abzusetzen. Zu diesem Zweck kaufen dysropäische Agenten immer wieder Piraten zu absurden Preisen ihre Schiffswracks ab, um darin neue Läden zu eröffnen.
Die Piraten wissen nicht so recht, wie sie mit den Neuankömmlingen umgehen sollen, bezeichnen sie als „untrue", haben aber auch zu viel Mitleid, um ihnen einfach die Kehlen durchzuschneiden. Die Helden können einem solchen Agenten auf die Schliche kommen und so den ganzen Masterplan aufdecken.

PERSONEN DUGONGAS

CAPTAIN FESTER BRENNBART

Captain Brennbart ist seit Jahren nicht mehr zur See gefahren, denn laut eigener Aussage „versteht er die moderne Piraterie nicht mehr".

Der einstige rußländische Holzfäller machte durch eine Reihe von bizarren Zufällen Karriere als Pirat: Sein Beruf gab ihm das Äußere einer rostigen Dampfwalze. Als der Holzfrachter, auf dem er sich befand, überfallen wurde, überlebte Fester als einziger und wehrte sich standhaft gegen die Übermacht. Die Piraten beschlossen, ihn aufzunehmen und er stieg u.a. durch seine Fähigkeiten als SCRAP METAL DRUMMER recht schnell in ihrer Hierarchie auf. Der zuletzt amtierende Piratenkönig ernannte ihn schließlich vor seinem Tod zum Nachfolger.

Die momentane Situation auf Dugonga macht ihm schwer zu schaffen: Auf der Straße trifft man immer weniger echte Piraten und immer mehr eigentlich nette, aber viel zu glatte und harmlose Neulinge mit ihrer seltsamen Mode und noch seltsameren Musik. In seinen guten Momenten tut Fester diese Leute einfach als „untrue" und vorübergehenden Trend ab und fragt sich nur, wo sie alle herkommen. In seinen schlechten Momenten versteht er die moderne Piraterie einfach nicht mehr, FÜHLT SICH AUS DER MODE und schimpft über die lauten Elektrobeats aus der Loot Lounge.

PETROS VON SCHERBRONN

Als WAFFENMEISTER und obersten Schnick Schnack Schnuck-Philosophen hat Fester Brennbart den EHEMALIGEN ROBOTERLEGIONÄR Petros von Scherbronn eingesetzt. Der unscheinbare, graue Kasten ist tatsächlich als Schnick-Schnack-Schnuck-Simulator gebaut worden und eignete sich wegen seiner vielen herausklappbaren Arme hervorragend als Infanterist in der Legion von Ifnot.

Heute pflegt er die Batterie an Schnick Schnack Schnuck-Turnierfingern und hält Unterrichtsstunden in korrekter Duellkunde und Taktik ab.

Petros ist allerdings schon ein etwas älteres Modell, das dazu neigt, immer dieselben Geschichten zu erzählen und bei morgendlichen Begrüßungen jedes Mal wieder zu fragen, ob man dem „Guten Morgen" erlauben wolle, auf Systemressourcen zuzugreifen. Für die Trainingseinheiten oder Aufnahmeprüfungen ist Petros' Schwierigkeitsgrad auf „einfach" gestellt, was den Piraten eine Überlebenschance zusichert, aber ihnen leider auch die damit gekoppelten, nicht überspringbaren Tutorial-Texte aufnötigt.

Auf einem echten Schlachtfeld ist von Scherbronn (dann auf Schwierigkeit „Alptraum") allerdings eine gruselige Kampfmaschine, die ohne zu zögern mit wenigen und präzisen Bewegungen dutzende von Gegnern abschlachten kann.

CK'KLC'NTSHUK

In den Höhlen dieser fast unberührten Schrottlandschaft wohnen eingeborene Roboter aus der alten Zeit. Sie haben sich schon vor Jahrhunderten VON DER MENSCHHEIT LOSGESAGT und wollen einfach ihre Ruhe haben. Sie sind gar nicht so erbaut, dass die Conquestadores aus der Roboterkolonie Ifnot ihnen ständig Systemupdates verpassen wollen. Tatsächlich laufen nämlich nahezu alle Modelle hier sehr stabil und geruhsam, auch wenn mancher mit vollem Arbeitsspeicher immer ein bisschen länger braucht, um zu reagieren. Sie schreiben diese außergewöhnliche Stabilität einer mythischen Wesenheit, dem Großen Kernel, zu, der sie mit seinem ordnenden Geist erfüllt. Nach dieser Entität wird auch der wichtigste Posten ihrer Gruppe benannt, der militärische Anführer Colonel Kernel.

Auf organische Besucher reagieren die Roboter deutlich gelassener, da von ihnen keine Updates und schon gar nicht die gefürchteten "Taskbars" zu erwarten sind. Wer sich freundlich mit den Eingeborenen unterhält, kann von ihnen auch haufenweise Essbares angeboten bekommen, das für sie nur Abfall ist, der auf ihrem schönen Schrott wächst. Nähern sich allerdings Ifnot-Truppen, verwandelt sich die freundliche Truppe in eine Horde heulender und Speere schleudernder Kämpfer, die sich mit Schmieröl grausige Muster in die Metallgesichter malt und mit aufheulenden Gehäuselüftern in den Kampf stürmt.

GAGHNAGH MAHONEY

Angeblich bekam der Entdecker des Landes, Captain Mahoney, einen Herzinfarkt, als er die SCHROFFE LANDSCHAFT mit ihrem scharfkantigen Küstenschrott erblickte. Das Land ist nach ihm und den letzten Worten, die er von sich gab, benannt. Die gefährlichen Metallfelder reichen bis tief ins Landesinnere und grenzen an Desolia und die Wüste von Phantasienaminor. Sie gelten als fast UNMÖGLICH ZU DURCHDRINGEN und schirmen den Norden Haldikas effektiv von der Siffigen See ab – ein weiterer Umstand, der den Piraten zugute kommt. Diese nutzen den Landstrich schon traditionell als Schatzhort: Sie vergraben hier ihre Schätze, was angesichts der Beschaffenheit des Bodens kein leichtes Unterfangen ist. So mancher Seeräuber hat dutzende erfolgreiche Schlachten geschlagen und starb dann nach dem Verbuddeln seiner Schätze an Tetanus.



Waghalsige Abenteurer können aber ihr Glück versuchen und hier irgendwo nach Schätzen graben – irgendwas werden sie immer finden –, aber wo auf Deponia ist das nicht so?

ANMERKUNG DES AUTORS: MEINE ZEIT UNTER DEN PIRATEN

Die Texte über die Piraten der Siffigen See stammen nicht aus zweiter Hand. Auf meinen Reisen beschloss ich, mich dieser fröhlichen Bande kurzzeitig anzuschließen. Die Seeräuber von Dugonga nehmen aber nicht jeden neuen Rekruten auf. Immerhin könnte er ein Spitzel des Organon, der Kolonien oder einfach nur ein totaler Waschlappen sein. Die ersten beiden Fälle konnten bei mir schnell ausgeschlossen werden und auch die dritte Option fiel nach den Schilderungen meiner Reisen flach. Dennoch verlangte Captain Brennbart einige Tauglichkeitsprüfungen von mir, bevor er mich einer Mannschaft zuwies. Ich sollte einen Schatz in Gaghnagh Mahoney ausgraben, einen Gegenstand aus seiner Villa stehlen und einen seiner besten Piraten im Schnick-Schnack-Schnuck besiegen. Da mir klar war, dass Brennbart weder über die Schätze in Gaghnagh Mahoney noch über seinen eigenen Krempel Buch führte, kaufte ich einfach irgendwelchen Tinnef beim örtlichen Gemischtwarenhändler und bestach den Schnick-Schnack-Schnuck-Meister mit ein paar Bechern Starkplörre. Schon gehörte ich zu einer Mannschaft, ohne auch nur ansatzweise etwas Piratiges getan zu haben.

Geheimnisse und Abenteuer: Die Siffige See für die Helden

DER ORGANON

Die Organontrasse aus Desolia führt bis ins Hinterland dieser Gegend und verschwindet in einem mysteriösen Tunnel im Gebirge. Hier versteckt sich das bestgehütete Geheimnis des Organon: Für die Planetensprengung muss der größte der Planetenkiller durch einen Kanal, der von einem Plasmaschutzschild lavafrei gehalten wird, ganz bis zum Erdkern hinunter rutschen, um die ultimative Sprengung auszulösen. Die streitbar humorvollen Beamten haben den gigantischen Sprengkörper „das Zäpfchen" getauft. Es steht bereits in dem unterirdischen, fast vertikalen Bahnhof direkt an der Magmagrenze bereit. Ein kleiner Impuls würde reichen, um Deponia (doch noch) zur Hölle fahren zu lassen.

Die Gegend ist natürlich von seismischen Störungen geplagt wie keine andere und bei jeder Erschütterung besteht die Gefahr, auf scharfkantige Schrottnadeln zu stürzen oder von ihnen begraben zu werden. Das Bohrloch, das hier verwendet wurde, und das bis zum Erdkern reicht, ist übrigens schon vorhanden gewesen: Über dieses Loch wurde einst unter anderem das Erdmagnetfeld in Mitleidenschaft gezogen, als hier viel zu tief nach Bodenschätzen gebohrt wurde.

MC THULU

In diesem Tunnel schlummert jedoch noch eine andere Gefahr: Eine der vier großen Superintelligenzen, die nach wie vor relevant sind (neben der Weltbank, der KI des Metropols und den Naniten Rußlands): Mc Thulu. Nach ihrem Versuch, die Menschheit mittels Angstgas auszulöschen, konnten mutige Helden den Computerkern isolieren und einige Jahre später in das Bohrloch hier in Mahoney werfen – in der Hoffnung, das Magma im Erdkern würde ihn einschmelzen und die dämliche Bohraktion hätte somit wenigstens eine gute Sache gehabt. Doch der Computerkern landete nicht im Magma, sondern blieb an einer Felsnadel hängen. Jahre später begannen die Organonen hier ihre Arbeit am „Zäpfchen" – und die KI schlug erneut zu: Sie hatte kleine, simple Naniten ausgebildet, die nun unbemerkt über einige der Klone herfielen und von ihnen Besitz ergriffen. Sie wurden zu den ersten Anhängern des Kults von Mc Thulu und trugen diesen über einen nahen Transporter in alle Welt, auch nach Aporimata (siehe Seite 72).

Mc Thulu kommuniziert drahtlos mit seinen Drohnen und verfolgt nun mehrere Ziele:

1. Weiterhin die Auslöschung der Menschheit. Entweder durch Kannibalismus (daher die Schnellrestaurants), Herzversagen (auch daher die Schnellrestaurants) oder durch deren Integration in den Cyborg-Drohnen-Schwarm. Die meisten Drohnen sind allerdings nur subtil beeinflusst und modifiziert. Nur die wenigsten sind geistlose Cyborgs, die Mc Thulu zum Kampf züchtet. Ihre Aufgabe ist es, neue Mitglieder in den Kult einzuführen und sie dafür mit Naniten zu infizieren. Das soll jedoch subtil geschehen und auch hierfür ist die Abhängigkeit von Fast Food eine wertvolle Waffe.
2. Die Verhinderung der Planetensprengung. Seit einigen Jahren liegt der Computerkern in direkter Nachbarschaft zum immens gefährlichen Zäpfchen – und Mc Thulu möchte nicht erfahren, was passiert, wenn die Bombe doch noch auf den Weg geschickt wird.
3. Herrschaft über alle anorganischen Wesen des Planeten – hierbei sollen irgendwann die Cyborgdrohnen helfen.

Die Helden können eines Tages herausfinden, wer und was Mc Thulu eigentlich ist und z.B. über den Transporter im alten Schrottminensystem hierher reisen.

Die Helden als Piraten

Die Helden könnten aus eigenem Antrieb zu Piraten werden wollen (falls sie es nicht von Erschaffung an sind) und die Prüfungen ablegen müssen. Mit der Zeit könnten sie die Gunst von Fester Brennbart erlangen und in dessen Probleme eingeweiht werden – ob sie sich dann gegen ihn stellen oder ihn unterstützen, das ist ihre Sache. Oder sie müssen eine Crew aus in die Jahre gekommenen Piraten (und gleichzeitig Ex-Mitgliedern einer ehemals ruhmreichen Scrap-Metal-Band) aus mittlerweile geschlossenen Stammkneipen, neuen Jobs in der IT-Branche und Altersheimen befreien, um ein letztes Mal in den Stollen von Mahoney auf Schatzjagd zu gehen ... und ganz nebenbei die Welt zu retten.



BRAVIA

Der westliche Küstenstreifen Haldikas südlich der Wüste von Phantasienaminor wird Bravia genannt. Diese Region Haldikas wurde im Zuge der Umweltkatastrophen als erstes aufgegeben und wird heute erst langsam wieder von Deponianern zurückerobert. Vor ca. 40 Jahren wurde Bravia von eukratischen Seefahrern wiederentdeckt, die versuchten, das Kap Knapp zu umrunden, um den Kolonialkräften in Meridian über den Seeweg Nachschub zu sichern. Diese Entdecker bemerkten erstmals, dass Bravia heute wieder über einen LEBENDIGEN DSCHUNGEL verfügt und dass sich das Landen dort nicht lohnt, da sich mittlerweile ANGRIFFSLUSTIGE HIPPIES dort angesiedelt haben.

DER DSCHUNGEL VON BRAVIA

Immer wieder gehen Hippies im Süden Parks beim Surfen verschollen und werden aufs offene Meer hinaus gespült. Viele von ihnen stranden irgendwann in Tsunamien – wer dafür zu verpeilt ist, wird eines Tages am Ende seiner Kräfte an der Küste von Bravia angespült. Dies führt dazu, dass heute nur die weltfremdesten und härtesten Hippies den Dschungel von Bravia bevölkern – sie sind so etwas wie die „wilden Vettern“ der Menschen in Parks.

Warum der Urwald sich in den letzten Jahrzehnten wieder erholt hat, vermag niemand zu sagen. Die Hippies halten es jedoch für ihre heilige Aufgabe, dafür zu sorgen, dass er auch lebendig bleibt und Eindringlinge fern bleiben. Sie leben hier im Einklang mir den örtlichen Gorillas, Riesenfaultieren und Schnappschildkröten und verweigern sich jeder Technologie. Sie leben in primitiven Baumhäusern und Hütten und kleiden sich in Blätter und Schlamm. Ihre rein vegane Ernährung hat bei den meisten dieser Hippies zu Mangelerscheinungen geführt, das hält sie aber nicht davon ab, verbissen für ihr kleines Paradies zu kämpfen: Die Ränder des Waldes sind mit Fallen aus Holzpflöcken, Baumstämmen und Lianen gespickt, über die die bravianischen Hippies stets wachen – damit sich nicht aus Versehen ein Waldschwein hinein verirrt. Die in dritter oder vierter Generation hier lebenden Menschen sind besonders stark verwildert und beherrschen die menschliche Sprache nur noch in Grundzügen. All dies in Kombination macht Bravia zu einem gefährlichen Land, in dem man sich aus einem Schlamassel nicht einmal mehr herausreden kann. Wer den Hippies in die Hände fällt, findet sich meist in einer kruden Arena aus Holz und Lianen wieder, in der er gegen irgendeine Monstrosität aus dem Dschungel kämpfen muss: Riesenameisenlöwen, Raubkatzen oder giftige Faultiere. Das Vieh zu besiegen ist dabei übrigens nicht die richtige Lösung, denn Gewalt gegen Tiere verabscheuen die Hippies zutiefst.



DER ORGANON IN BRAVIA

Es gibt zwar Organontrassen und zwei Sprengtürme in Bravia, aber alle Versuche des Organon, hier eine neue Basis zu errichten, wurden von den Hippies vereitelt: Sie zerlegten die Kreuzer mit ihren Katapulten, durchbohrten die Klone mit ihren Speeren und spielen nun Trommel auf den leeren Helmen. Der Organon musste irgendwann eingestehen, dass die Hippies technologisch einfach überlegen sind.

Einige Organon-Planierraupen stehen noch in dem Gebiet, das eigentlich für die Basis gerodet werden sollte.

Etwas weiter im Dschungel bietet sich ein grausiger Anblick. Ursprünglich hatten sich einige Hippies an Bäume gekettet, um die Organonen durch diesen Protest aufzuhalten. Als sich das als wenig sinnig erwies, gingen sie stattdessen dazu über, die Planierraupenfahrer festzuketten. Durch ihre In-den-Tag-hinein-leben-Einstellung haben sich die Hippies später nicht mehr um diese unfreiwilligen Protestler gekümmert und in der Regel fiel ihnen deren Existenz erst wieder auf, wenn sie neue Opfer festketten wollten und die Bäume schon von Leichen belegt waren. Bis heute hängen also stark verweste Bauarbeiter im ansonsten doch recht hübschen Dschungel – zuweilen kann man ihre Warnwesten sogar vom Meer aus durch das Dickicht blinken sehen.

DAS SAGENUMWOBENE MÜLLDORADO

Tief im Dschungel von Bravia soll die sagenhafte Stadt Mülldorado zu finden sein.

Forscher, die das Grauen der Hippie-Attacken überlebt und halb wahnsinnig den Rand des Dschungels erreicht haben, berichten in jüngerer Zeit von einer BLENDEND WEISSEN STADT AUS EDELMETALL mitten im Urwald. Dort soll es alles im Überfluss geben: Batterien, Öl, Werkzeug, schlummernde Putzroboter, edle Stoffe und Konserven. Leider wurden die meisten dieser Forscher recht forsch (höhö) von den Ureinwohnern Bravias vertrieben, bevor sie Mülldorado ausführlich erforschen konnten. Für die Hippies ist dieser Ort tabu, da er von einem bösen Technikgeist besessen sein soll.

Die Wahrheit über Mülldorado

Tatsächlich ist Mülldorado die Erklärung für die Wiederbelebung des Dschungels. Die Stadt ist eigentlich der abgestürzte Elysium-Prototyp „Arche 1“ – eine wesentlich kleinere Raumstation, die bereits vor Jahrzehnten ins All geschossen wurde. Sie war bemannt mit den letzten Schimpansen des Planeten und jeder Menge Dünger und Pflanzenkeimlingen. Die Affen waren darauf trainiert worden, die Station im Orbit zu warten und dort als Testlauf für Elysium ein funktionierendes Ökosystem aufzubauen.

Durch einen dieser blöden temporalen Unfälle wurde Arche 1 jedoch durch die Zeit geschleudert und verschwand für die deponianischen Wissenschaftler vom Radar. Sie tauchte Jahrzehnte zuvor wieder auf und stürzte über Bravia ab. Die temporal modifizierten Pflanzen begannen in Windeseile, den toten Dschungel wieder zu besiedeln, und binnen weniger Jahre hatte sich dieser erholt. In seinem Herzen liegt noch immer das Wrack von Arche 1 mit all den Schätzen, die die Station zu bieten hatte, darunter hochentwickelte Technik, die theoretisch für den Bau eines Raumschiffs genutzt werden könnte. Aber auch die Putzroboter erzielen auf dem Schwarzmarkt ordentliche Preise.

Die sind übrigens auch dafür verantwortlich, dass nicht ganz Deponia heute von temporal modifizierten Affen besiedelt ist – entnervt von der Aufgabe, ständig die Fäkalien der Schimpansen wegzuwischen, brachten die Roboter die Viecher eines Tages einfach alle um.



ROSTRALIEN UND TSUNAMIEN



ROSTRALIEN UND TSUNAMIEN IN ALLER KÜRZE:

EINWOHNER: Wenige/Hängt von der Flut ab.

KLIMAZONEN: Wüsten und Dschungel. Aber auch Wüsten. Mit ein wenig Dschungel. Der Rest: Wüste.

LÄNDER: Rostralien, Trauma, Aschland, Tsunamien, Kevin.

GEBIRGE: Sollbruchzinnen (zwischen Aschland und Rostralien), Smokey Mountains (die brennenden Berge in Nord Rostralien), Mount Amboss (Amboss-förmiger Fels in der Mitte der Rostwüste).

ROSTRALIEN

Rostralien ist vor allem eines: leer. Das könnte daran liegen, dass es so ABGELEGEN ist. Das entspricht aber nicht der Wahrheit: Da der Schiefe Ozean die meiste Zeit des Jahres begehbar ist, ist es kein großes Problem, einfach nach Rostralien zu wandern. Rostralien ist schlicht deswegen so leer, weil keine Sau dort wohnen will. Und das liegt wiederum an der höchst unangenehmen Tierwelt auf der Hauptlandmasse. Hier haben sich seltsame Unterarten entwickelt, deren Ausscheidungen höchst oxidierend wirken und dafür gesorgt haben, dass die Schrottberge des Landes heute die schier ENDLOSE ROSTWÜSTE sind, an die die meisten Deponianer als erstes denken, wenn jemand „Rostralien“ sagt. Hinzu kommt noch, dass die meisten dieser Tiere den Verteidigungsmechanismus entwickelt haben, zu explodieren, wenn sie sich bedroht fühlen, im Sterben liegen oder schlicht aufgeregt sind. Die Jagd, aber auch die Zucht der einheimischen Raufaserschafe ist daher nur etwas für knallharte Typen mit starken Nerven. Ein weiterer Grund sind die tektonischen Gegebenheiten: Rostralien besteht AUS VIELEN KLEINEN KONTINENTALPLATTEN, DIE SICH UNGEWÖHNLICH SCHNELL BEWEGEN können, so dass es vorkommen kann, dass man an der Küste schlafen geht und im Landesinneren aufwacht (das erklärt auch die ungünstige Lage der Hauptstadt). In den letzten Jahren kam es jedoch zu keinen größeren Bewegungen mehr.

An Städten gibt es in ganz Rostralien nur eine einzige am Rand der Wüste. Die menschenfeindliche Rostwüste selbst wird hingegen von nomadisch lebenden Barbaren bewohnt, die sich immer wieder gerne gegenseitig ausrotten und daher permanent neue Barbarenrekruten verschleppen.

Die Ureinwohner von Rostralien besitzen sehr dunkle Haut, haben das Land aber alle spätestens mit dem Kippen des Schiefen Ozeans verlassen, um anderswo ihr Glück zu suchen. Heute leben ihre Nachkommen vereinzelt in ganz Deponia. Alle aktuellen Bewohner Rostraliens sind Zugezogene.

DIE STADT SWELLBURN

Die Haupstadt Rostraliens (manchmal auch Smellburn genannt) ist zugleich die EINZIGE RELEVANTE SIEDLUNG DES KONTINENTS. Sie liegt nahe einer kleinen Bucht am Schiefen Ozean im Süden des Landes und besteht zum größten Teil AUS ÜBEREINANDERGESTAPELTEN WOHNMOBILEN, BUSSEN UND MONSTERTRUCKS, die zugleich eine Palisade gegen die Barbaren aus der Wüste bilden. Swellburn liegt aber auch in unmittelbarer Nähe des „Brennenden Buschs“ – dem rostralischen Urwald, der seit Jahren in einem Dauerwaldbrand gefangen ist.

Die hiesigen Menschen sind entweder auf der Flucht vor den Barbaren der Wüste, Händler, die hier hängengeblieben sind, oder ehemalige Barbaren, denen die ganze Sache mit den Nieten und dem Leder zu anstrengend geworden ist. Sie alle vereint die Tatsache, dass sie Rostralien eigentlich am liebsten verlassen würden, aber es irgendwie nicht auf die Kette kriegen.

Die Stadt wird von „Tante Hanni“ geleitet, die angeblich ein politischer Flüchtling aus Germ ist. Durch ihre erbarmungslose Art hat sie Ordnung in diesen chaotischen Haufen gebracht, die Verteidigung gegen die Barbaren organisiert und auch den Handel mit vorbeifahrenden Seeleuten wieder auf Vordermann gebracht.

Viele Seefahrer weigern sich, Swellburn anzulaufen – zum einen, weil die Stadt (momentan) noch einmal unpraktische 100 Kilometer von der Bucht entfernt ist, zum anderen, weil sich immer einheimische Tiere an Bord schleichen könnten, die auf hoher See explodieren und so das gesamte Schiff versenken.

Explodierende Schafe sind aber zugleich auch die Hauptenergiequelle von Swellburn. Sie werden am Waldrand des Brennenden Buschs eingefangen und unter extremer Vorsicht in spezielle Pferche nahe der Stadt verfrachtet. Dort werden sie kontrolliert zur Explosion gebracht und die entstehende Energie wird über komplizierte Verfahren genutzt, um Generatoren zu betreiben oder im eher milden rostralischen Winter zu heizen (die meisten Swellburner stammen aus Dysropa und da wird nun mal im Winter der Kamin angeworfen!).

DIE BATAKA-ARENA

Schnabeltiere sind wie Wombats oder Koalas keine Tiere, die in Rostralien heimisch sind. Daher wird hier auch kein Schnabeltier-Bataka gespielt, sondern Explosionsschweins-Bataka. Die Unterschiede zum herkömmlichen Bataka sind minimal: An die Enden der Kampfstäbe werden jeweils Schweine gebunden, die meist bei Körperkontakt explodieren. Das macht Explosionsschweins-Bataka zu einer sehr spektakulären Sportart mit kurzen Matches. Die Arena besteht aus einer sehr stabilen Glaskuppel, die täglich gereinigt wird und den Slogan trägt „Zwei gehen rein, keiner geht raus“. Nur die verzweifeltsten Taugenichtse melden sich für den gut bezahlten Job des Gladiators. Den Sport als Bestrafung oder Gerichtsersatz zu verwenden, ist aus der Mode gekommen, hin und wieder kommt es aber vor.

DER BRENNENDE BUSCH

Rostralien verfügt über einen recht weit ausgedehnten Urwald im südlicheren Teil, der jedoch von Menschen und den meisten Tieren empfindlich gemieden wird. Zu jeder Zeit tobt in ihm EIN GEWALTIGER WALDBRAND, der mit dem Wind von West nach Ost getragen wird – und zwar so langsam, dass sich die verheerten Waldgebiete wieder erholen können, bis er das östliche Ende des Waldes erreicht. Bis dahin hat aber irgendein blödes Viech aus der rostralischen Fauna schon wieder einen neuen gewaltigen Waldbrand ausgelöst, indem es einfach mal wieder explodiert ist. Tante Hanni hat ihren Untertanen streng verboten, Tiere in der Nähe des Waldes zu erschrecken, doch natürlich halten sich die Barbaren der Wüste nicht an dieses Gesetz.



Der Ozonfleck

Über einem abgelegenen Tal im Norden des Brennenden Buschs hängt der letzte intakte Flecken der rostralischen Ozonschicht. Die hier lebenden Pflanzen sind durch ihre geographische Lage vor den Feuerstürmen des restlichen Dschungels geschützt. Allerdings macht das diesen Fleck auch nicht zu einem angenehmeren Ort. In diesem Tal haben sich alle überlebenden Wolken des Kontinents versammelt und sorgen für beständigen sauren Regen. Unter diesem Einfluss hat sich eine Flora entwickelt, die WILD MUTIERT UND HÖCHST AGGRESSIV ist: Sämtliche Pflanzen sind hochgiftig und fleischfressend. Sie schützen den Wald vor den explosiven Schafen, indem sie diese schlicht verschlingen, wenn sie sich nähern, und die Explosion durch ihr Opfer eindämmen. Das seltsame mutagene Klima der Region begünstigt außerdem das Aufkommen unvorstellbarer Tierarten – wie Pudel oder Plattnasennacktkatzen.

Die Barbaren der Rostwüste

Die oxidativen Ausscheidungen der rostralischen Tierwelt haben dafür gesorgt, dass der Schrott des Kontinents heute nur noch aus marodem Rost besteht, der teils schon in bloße Rostkörnchen zerbrochen ist. Diese Rostwüste macht den Großteil des Kontinents aus – eine schier endlose Ödnis, in der nur die Stärksten überleben, und die kurven in Form von BRUTALEN BARBAREN IN MONSTERTRUCKS und aufgemotzten Minebikes durch die Wüste, um verirrten Reisenden ihr Wasser und vor allem ihr Benzin abzunehmen. Die Barbaren sind nicht organisiert, sondern leben in kleineren Gruppen, die sich immer wieder auflösen, neu zusammenfinden und in anderen Gruppen aufgehen, deren Anführer meistens das Hirn des alten Chefs gefressen hat. Sie kleiden sich oft in Lederstreifen, Nietenhalsbänder, tragen Schrottballmasken und erbeutete Organon-Plasmagewehre.

Und sie alle haben ein großes Problem: Nur die allerwenigsten sind dumm genug, durch die Rostwüste zu reisen oder gar dort zu siedeln. Den Barbaren bleibt nicht viel anderes übrig als abwechselnd sich gegenseitig und Swellburn anzugreifen – und die Swellburner unter Tante Hanni haben eine recht effektive Verteidigung aufgebaut. Die dritte Option ist es, Händler auf dem Weg von der Küste nach Swellburn zu überfallen – doch auch davon gibt es nicht gerade viele. So ist es wohl unvermeidlich, dass diese stolze Art zu leben in den nächsten Jahrzehnten aussterben wird, so die Barbaren nicht irgendwie unter Naturschutz gestellt werden.

Persönlichkeiten Rostraliens

Tante Hanni

Die ALTERNDE VOLKSMUSIKSÄNGERIN heißt eigentlich Hannelore Seemann und ist die Tante von Seemann Bobo (siehe Seite 127). Sie sollte ursprünglich Kontrollrat Keppler als Marionette dienen, verweigerte sich diesem aber, weswegen sie ins Exil gehen musste. In Rostralien kommt ihre Musik überhaupt nicht an, aber mit ihrer forschen Art konnte sie sich schnell die Herrschaft über Swellburn sichern.

Der Organon in Rostralien

Natürlich stehen auch in Rostralien diverse Sprengtürme. Das Klima hier verträgt sich allerdings ganz und gar nicht mit den Organon-Schutzanzügen. Viele Klone sind der Hitze und dem Staub erlegen, weswegen heute nur noch Roboter für die Wartung der Türme und Trassen zuständig sind. Vereinzelt wurden örtliche Barbaren als Unterstützung rekrutiert, diese erwiesen sich jedoch als völlig unzuverlässig, plünderten die Türme, schlugen die Roboter zu Klump und verschwanden wieder in der Wüste. Brach dadurch der Kontakt mit einem Turm ab, schickte Porta Fisco neue Roboter, um die Schäden zu beheben.

Nach dem Abzug

Nach dem Abzug des Organon hat sich an der Lage wenig geändert. Einige Türme sind in der Hand der Organon-Roboter, andere fest in der der Barbaren. Teils treiben diese frei auf den Trassen ihr Unwesen, eine Gruppe soll sogar einen Planetenkiller erbeutet und zu einem gigantischen Wüstenfahrzeug umgebaut haben, dessen explosive Qualitäten den Barbaren gar nicht bewusst sind.



KEVIN UND ASCHLAND

KEVIN

In den Sollbruchzinnen im Westen Rostraliens liegt – unbemerkt von den Menschen in Swellburn und auch den meisten Barbaren der Wüste – ein kleiner AUTONOMER ZWERGSTAAT: Kevin. Das Land wurde VON AUSGEBÜCHSTEN KINDERN „GEGRÜNDET“, die sich hier durch puren Zufall zusammengefunden haben. Es sind Überlebende von Barbarenangriffen, aus Armenhäusern Dysropas geflohene Waisen oder einfach nur verwöhnte Bälger aus Prosperia, die wegen irgendwelcher Nichtigkeiten entschieden haben, dass sie ihre Eltern hassen.

Kevin (benannt nach seinem Gründer) ist ein rauES Pflaster, auf dem das RECHT DES STÄRKEREN herrscht. Daher wechselt die Herrschaft über das Land recht häufig und noch öfter werden recht willkürliche neue Gesetze und grausame Strafen für Verfehlungen ersonnen. Die Kinder wehren sich mit durchdachten Fallen gegen die Wüstenbarbaren, bevorzugen es aber, gar nicht erst von ihnen entdeckt zu werden. Wer 18 Jahre alt wird, muss Kevin verlassen, die meisten Einwohner tun das aber schon mit 15 oder 16 freiwillig. Da sie sich dann meist den Barbaren anschließen, wächst der Bekanntheitsgrad der Enklave jährlich – die Exil-Kevinianer sehen aber meist davon ab, ihre alte Heimat anzugreifen oder je wieder zu betreten und geben oft als Grund an, dass es dort einfach zu grausam zugehe.

DIE "SUPERDUPER FORCE"

Einige Kinder aus Kevin haben im Schrott der Sollbruchzinnen eine MILITÄRBASIS AUS DER VORZEIT entdeckt – komplett mit antiken, aber noch einsatzbereiten Waffen, Panzern und Hubschraubern. Die Kinder haben das Potential dieses Fundes richtig eingeschätzt und sind seither damit beschäftigt „Superagenten“ zu spielen. Nur durch pures Glück haben sie es auf ihren "Einsätzen" bisher geschafft, sich nicht selbst mit ihrem tödlichen Arsenal zu verletzen. Meistens haben ihre Missionen das Ziel, die MACHENSCHAFTEN DES ORGANON IM NAHEN ASCHLAND ZU VERHINDERN. Der dortige wahnsinnige Kontrollrat Dastard heckt jede Woche einen anderen gemeinen Plan aus und die Superduper Force rückt jedes mal rechtzeitig mit ihrem Superduper-Hubschrauber aus, um sich diesem in den Weg zu stellen.

ASCHLAND

Der Westen des Kontinents Rostralien bildet den eigenen Staat Aschland. „Staat“ ist hierbei relativ: Aschland ist unbewohnt und auch ziemlich unwegsam. Es wird vom scharfkantigen Gebirge der Sollbruchzinnen bestimmt, das besonders reich an Vulkanen ist, und wird beständig von Erdbeben erschüttert. Die einzige menschliche Siedlung an diesem unwirtlichen Ort ist die Organon-Basis „Brimstone Base“, die sich in einem aktiven Vulkan befindet.

Der Organon in Aschland

Brimstone Base verfügt über einen Sprengturm und eine Klonanlage. Dem hiesigen Kontrollrat Dastard sind die Schwefeldämpfe zu Kopf gestiegen und er ist wahnsinnig geworden. Da auf Deponia schon alle denkbaren GAUs eingetreten sind und der Weltuntergang beschlossene Sache ist, lässt er seinen sadistischen Handlanger Dr. Osmium an einem Plan arbeiten, wie sich noch größeres Leid über Deponia heraufbeschwören lässt. An diesem abgelegenen Ort kann er seine Pläne unbehelligt von den anderen Organonen durchführen – hat jedoch auch recht wenige Opfer für seine Gemeinheiten, weswegen er sie meistens an Pinguinen auf einer nahen Insel testet. Er infiziert sie mit neuen Seuchen, hetzt sie gegeneinander auf oder beschallt sie mit den Hits von Seemann Bobo.

Bislang wurden all seine Pläne durch höchst unwahrscheinliche Zufälle von der Superduper Force vereitelt und die Pinguine gerettet, weswegen er die arrogante Truppe von Gören als seine Nemesis ansieht.

NACH DEM ABZUG

Den Abzugsbefehl des Organon ignoriert Dastard einfach, was eine Meuterei nach sich zieht, die Dastard erfolgreich, aber blutig niederschlagen kann. Infolgedessen klont Dastard seinen treuen, aber dämlichen Assistenten Mobo und sich selbst, um die Kontrolle über die Basis zu behalten. Dr. Osmium führt nun sadistische Experimente an den überlebenden gefangenen Organons durch.



Klebrig, laut und miefig: Kinder sind traditionell der Alptraum aller Organon-Beamten.

TRAUMA

Der Inselstaat Trauma südöstlich des Kontinents galt in der Vorzeit aufgrund seiner BEEINDRUCKENDEN LANDSCHAFTEN als idealer Drehort für Science-Fiction- und Fantasy-Filme. Mittlerweile ist auch dieses einstige Idyll vermüllt, hier allerdings von der Filmindustrie. Die Produktionen wurden immer größer und größer. Irgendwann mussten die neuen Kulissen auf den Überresten alter Kulissen gebaut werden – heute ist hier alles nur noch Fassade. Ein noch viel kurioseres Unheil hat die Bevölkerung befallen: Irgendwann wurde die GIGANTOMANIE DER FILMLEUTE so groß, dass ganze Landstriche als Komparsen rekrutiert wurden, um Massenschlachten zu inszenieren. Die Dreharbeiten zu den letzten überlieferten Produktionen dauerten mehrere Generationen an. So kam es, dass sich Fiktion und Realität allmählich vermischten. Als der Regisseur eines mehrteiligen Fantasyepos an Altersschwäche und schlechtem Catering starb, zogen seine Komparsen kopflos durch das Land und glaubten in den Statisten des Science-Fiction-Streifens "Moonland Warriors" gegnerische Orks zu erkennen. In einer riesigen Massenschlacht nahmen sie die dramaturgische Leitung gefangen, so dass die als Außerirdische verkleideten Darsteller den Krieg erklärten. Das löste eine Kettenreaktion aus, die schließlich DREIZEHN UNTERSCHIEDLICHE FRAKTIONEN hervorbrachte, die sich noch heute in Styroporburgen, Kulissen-Westernstädten und Pappmaché-Mondlandschaften blutige Kämpfe liefern: Es gibt Orks, Morloks, Elfen, Barbaren, Zwerge, Aliens, Astronauten, Cowboys, Indianer, historische Bürgerkriegssoldaten, ein Platoon Guerillasoldaten, ein wanderndes Volk vertriebener Gläubiger und eine Musical-Ballettgruppe auf Rollschuhen, die sich für ein Wolfsrudel hält.

Des Weiteren hat noch ein Kamerateam überlebt, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, die aus dem Ruder gelaufenen Geschehnisse auf dem Inselreich zu dokumentieren. Die Verantwortung wird von Generation zu Generation weitergegeben.

Der Organon in Trauma
Natürlich wurde auch der Organon-Sprengturm im Zentrum der Insel mit in die unterschiedlichen Handlungen eingebaut. Für jede Fraktion bedeutet er etwas anderes. Nach dem Abzug des Organon versucht jede Fraktion, ihn einzunehmen.

Der Text über Trauma ist völlig unverändert und direkt aus der Feder von Poki entschlüpft. Sollte das Buch Feuer fangen und ihr könnt nur eine Seite retten, dann nehmt diese hier!



DAS BRENNENDE MEER

Als DAS TÖDLICHSTE DER DEPONIANISCHEN MEERE gilt das Brennende Meer südlich von Rostralien. Es liegt direkt unter einem gewaltigen Ozonloch und besteht fast komplett AUS LEICHT ENTZÜNDLICHEN CHEMIKALIEN. In der Folge brennt dieses Meer an nicht wenigen Stellen tatsächlich und auch durchfahrende Schiffe können urplötzlich in Flammen aufgehen. Daher ist der ehemalige Südpol auch heute noch so gut wie unerforscht und die Rostralier vergewissern sich immer mehrfach, dass sie vom Hafen aus in die richtige Richtung abbiegen. Es versteht sich von selbst, dass das Brennende Meer kein Leben beherbergt.

TSUNAMIEN

Tsunamien ist natürlich nur eine lahme Ausrede für eine Landmasse und im Grunde nur eine größere Insel, die Rostralien mehr oder weniger mit dem Toxident bzw. einer vorgelagerten Halbinsel verbindet. Die Region wird immer wieder VON SEEBEBEN ERSCHÜTTERT UND VON TSUNAMIS ÜBERSPÜLT, so dass von der Hauptinsel meist nur die höheren Regionen aus dem Meer ragen, während der Rest unter Wasser steht. Ursache sollen uralte Bohranlagen im Braunen Meer sein, die vollautomatisch und unablässig auf dem Meeresgrund nach Rohstoffen suchen und so die Seebeben auslösen.

Tsunamien verfügt weder über eine nennenswerte menschliche Siedlung noch über relevante Gebirge, Wälder oder Flüsse. Die Hälfte der Zeit steht die Region sowieso unter Wasser und technisch gesehen ist sie nicht viel mehr als EINE GEWALTIGE SANDBANK.

DIE HIPPIES VON TSUNAMIEN

Nahezu die einzigen Menschen, die man hier antreffen kann, sind Hippies, die wie ihre Vettern in Bravia einst aus Parks weggespült wurden und sich hier ansiedelten. Dank ihres Erfindungsreichtums konnten sie sich hier im ständigen Landunter relativ gemütlich einrichten. Einige leben in SCHWIMMENDEN STÄDTEN aus zusammengebundenen Surfbrettern, die so flexibel verbunden sind, dass sie den Riesenwellen trotzen. Dort dösen die Hippies tagsüber und decken sich zum Schutz gegen die Sonne mit Batikdecken zu, während sie nachts Leuchtquallen und Algen einsammeln. Jeder Hippie wächst hier auf dem Surfbrett auf und das Board wird so zu mehr als nur einem Transportmittel: Es wird zu einem Seelenverwandten, dessen Verlust einem Todesurteil gleichkommt – denn Rohstoffe für neue Boards sind selten.

Angeblich existiert als Zentrum des Lebens und der Kultur der tsunamischen Hippies auch ein überdimensionales Surfbrett von mehreren Dutzend Metern Länge, auf dem die Ältesten echte Gebäude aufgebaut haben. Hier wird Rat gehalten, es werden Waren getauscht und auf der allwöchentlichen Fete finden die Hippies vielleicht paarungsbereite Artgenossen. Ist Tsunamien einmal nicht überspült, fällt diese Stadt in den Sand zurück, was immer ein Anlass ist, die letzten Sturmschäden zu reparieren und nach brauchbarem Strandgut zu suchen. Die meisten Hippies entfernen sich jedoch nicht weit von ihren wie auch immer aufgebauten Surfstädten, man kann schließlich nie wissen, wann die nächste Flut kommt.

NEUPFANDLAND UND DIE GRÜNGLASKATHEDRALE

Abgesehen von den Hippies lebt in Tsunamien nur noch eine relevante Menschengruppe: Die BLUTENDEN MÖNCHE DER SINGENDEN KATHEDRALE. Die Mönche huldigen einer übernatürlichen Wesenheit, die sie Herbert nennen, einen Geist der Erde und der Natur, der angeblich versprochen hat, Deponia von allem Leid zu erlösen, sollten die Mönche ihm zu Ehren eine grünglänzende Kathedrale errichten, die mindestens ein Jahr Bestand hat.

Die Mönche haben sich den höchstgelegenen Ort Tsunamiens für ihr Bauunternehmen herausgesucht. Der Mount Wattwurm erhebt sich majestätisch 453 Zentimeter über dem Meeresspiegel in einer als Neupfandland bezeichneten Gegend. Strömungen tragen besonders viele Grünglas-Scherben aus dem Scherbenmeer an die Küste Tsunamiens. Diese dienen den Mönchen als Baumaterial – doch leider stürzt die Kathedrale mit jeder Springflut wieder in sich zusammen und die unangenehme Bauarbeit beginnt von Neuem. Wenn die Kirche jedoch einmal steht, bietet sich dem Reisenden ein überirdischer Anblick – sei es auch nur für kurze Zeit. Dann funkelt die transparente Kathedrale in durchscheinendem Grün in der Sonne und die Meeresbrise, die durch die Fenster dringt, bringt himmlische Gesänge hervor. Das durch die Scheiben fallende Licht erzeugt alle denkbaren und undenkbaren Reflexionen und Trugbilder im Sand und sogar in der Luft – aus diesen versuchen die Mönche die Zukunft zu lesen und werden so meist vor der nächsten Riesenwelle gewarnt, die das Konstrukt mit sich reißt. Immer wieder passiert es auch, dass sich im heiligen Licht niemand Geringeres als Herbert selbst als göttlich schimmernde Projektion manifestiert. Der findet das Ganze aber überhaupt nicht lustig und beantwortet auch keine Fragen zum Sinn unserer Existenz. Er will einfach nur, dass dieser Unsinn schnellstmöglich ein Ende findet, damit er wenigstens noch rechtzeitig zum Ende der Sportnachrichten nach Hause kommt.

DIE VOLLMONDINSELN

Diese kleine Inselgruppe zwischen Tsunamien und Rostralien wurde wie viele Regionen hier im Süden einst von einer längst vergessenen Kultur bewohnt, der es irgendwann schlicht zu blöd war, sich mit den Siedlern aus Aporimata oder Dysropa herum zu ärgern, so dass sie größtenteils das Weite suchte. Heute leben nur noch wenige Insulaner hier und ernähren sich von dem, was täglich eben so angespült wird.

Die alten Bewohner der Vollmondinseln haben einst unter großen Mühen gewaltige Statuen errichtet, die ganz offensichtlich an nackte Hintern erinnern. Sie ragen auch heute noch aus dem Treibgut heraus, das sich hier angesammelt hat, und sind Richtung Meer gerichtet.

Aporimatische und dysropäische Archäologen sehen darin die Antwort auf die ständigen Tsunamis, die Einheimischen behaupten allerdings mit großem Stolz, dass die Tsunamis lediglich die Antwort auf das Werk ihrer Vorfahren sind. Keine der beiden Seiten hat Recht.

DER ORGANON IN TSUNAMIEN

Der Organon hat seine Kreuzertrasse aufgrund der ständigen Tsunamischäden weg von den Inseln und in den Eitergelben Ozean verlegt. Dazu musste eine komplett neue Kreuzertrasse gezogen



Nach dem Abzug des Organon

Als die Rohrpost mit Argus' Marschbefehl zum Abzug des Organon den Sprengturm erreicht, sind alle gerade auf der Insel am Fuße des Turms, liegen am Strand oder sammeln Kokosnüsse und bemerken somit nicht, dass die wichtige Nachricht von einem Koala geklaut wird (und man muss schon ziemlich lahmarschig sein, um sich von einem Koala beklauen zu lassen).

werden. Die alte steht noch immer und wird von einigen der Hippies mit einem Bummelzug zum Inselhopping verwendet.

Der zurückgelassene Sprengturm an einem stillgelegten Nebengleis wurde ebenfalls durch eine Riesenwelle vom Organon-Nachschub abgetrennt, ist nun nicht mehr über die Trassenkreuzer zu erreichen und geriet folglich in Vergessenheit.

Die fünf Organonen, die hier die Stellung halten, müssen sich heute selbst versorgen und haben schon lange die militärischen Förmlichkeiten aufgegeben. Sie kleiden sich in zerrissene Uniformen, tragen nur noch selten ihre Helme und rasieren sich auch nicht mehr. Auch die Wartung des Sprengturms lassen sie schleifen.

DIE KLAPPERGASINSELN

Vor der Küste des Toxidents liegt dieses Atoll, auf dem die Vorväter ihre Atomtests durchgeführt haben sollen.
Seitdem hat sich das Atoll zum TAUCHERPARADIES entwickelt – vor allem für die Oberschicht aus dem relativ nahen Prosperia. Zwar strömt aus den Bohrlöchern der immer näher rückenden unterseeischen Förderanlagen (siehe oben) immer mehr Methangas (weswegen es inzwischen verboten ist, auf den Inseln offene Flammen zu entzünden), doch all diesen Widrigkeiten zum Trotz halten sich die stark mutierten Korallen immer noch wacker im Schelf.
Die farbenfrohe Rifflandschaft des Atolls ist somit ein Muss für jeden Besucher des südlichen Deponias. Taucher sollten jedoch kevlarverstärkte Anzüge tragen und Schockstäbe mit sich führen, um sich gegen die nesselbewehrten Korallententakel zu schützen. Am besten auch an Land, denn teilweise sind die Viecher wirklich stark mutiert und geben die Verfolgung eines Opfers nicht so schnell wieder auf.

Die laufenden Korallen sind ein einzigartiges Phänomen der Inseln und würden sicher unter Naturschutz stehen, wenn es hier so etwas gäbe. Fliegende Exemplare gehören aber ziemlich sicher ins Reich der Phantasie. Zwischen den Riffen lebt die Klappergasauster, deren Perlen angeblich das Leben verlängern, wenn man sie in Wasser auflöst und trinkt. Sie ist außerdem gut gegen Kopfschmerzen.

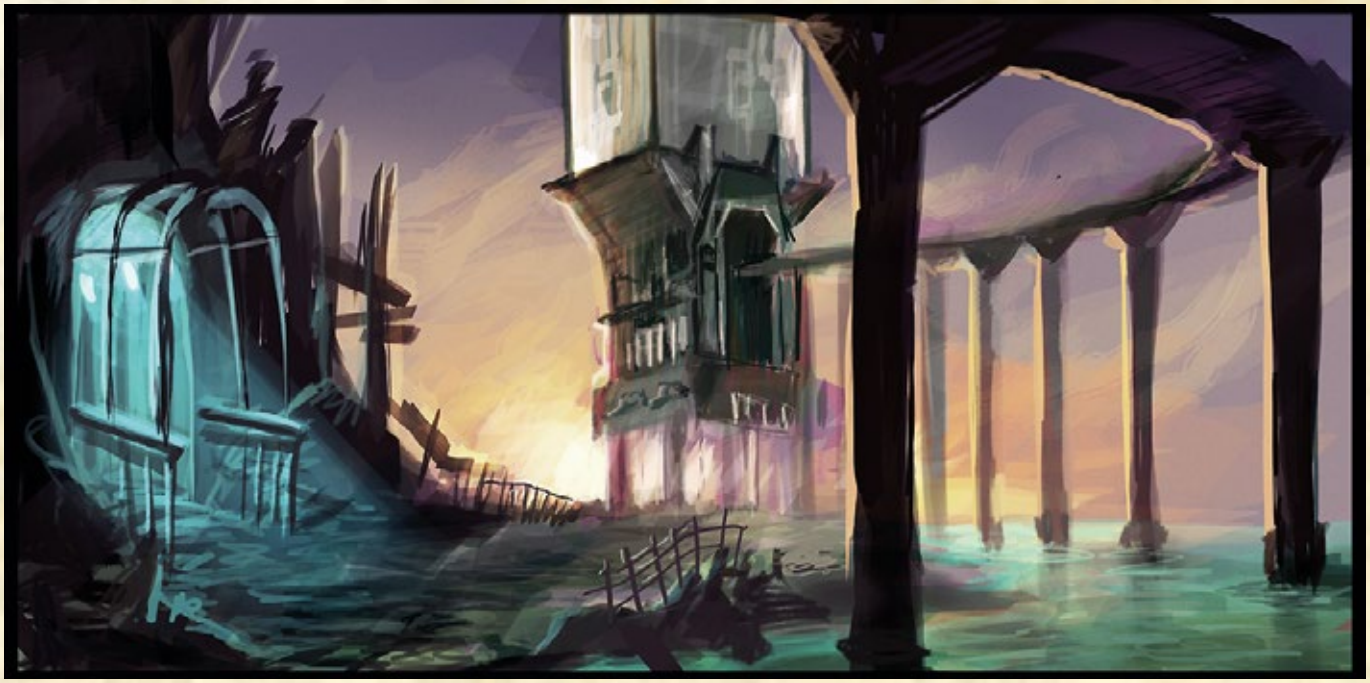
So mag es nicht verwundern, dass die Klappergasinseln trotz all dieser eher lebensfeindlichen Bedingungen RECHT DICHT BESIEDELT sind. Mama Pharma von der hier ansässigen Pharma Mafia führt einen bereits Jahrzehnte andauernden Rechtsstreit gegen die Einheimischen. Sie versucht ihr Recht einzuklagen, den Schelf komplett abtragen zu dürfen, um die Austern in kontrollierteren Bedingungen – also in ihrer Fabrik im Zentrum der Hauptinsel – züchten zu können. Die Einheimischen argumentieren dagegen, nicht ganz ohne rationale Basis, dass sich die Inselgruppe ohne den Schelf auf dem Meeresboden wiederfinden würde. Böse Zungen behaupten, dass sich die Rechtsstreitigkeiten hauptsächlich deswegen so lange hinziehen, weil die Anwälte beider Parteien Gefallen an dem paradiesischen Klima gefunden haben, das seit den Methanausdünstungen sogar *noch* wärmer geworden ist.

Aufgrund der HOHEN ANWALTSDICHTE in der Bevölkerung hat sich das Steuerrecht auf den Klappergasinseln nämlich sehr günstig für Anwälte entwickelt. Darum haben die Prosperia Ltd. und andere Firmen, die aus dem ein oder anderen Grund gute Anwälte brauchen (also alle), ihren Hauptsitz auf die Klappergasinseln verlegt, auch wenn diese Firmen heute fast ausschließlich nur noch pro forma oder als Ergebnis prosperianischer Geltungssucht existieren. Die Anwälte und prosperianischen Manager sind somit auch fast die einzigen, die die zahlreichen Tauchschulen der Einheimischen in Anspruch nehmen.

Es mag somit als ausgleichende Gerechtigkeit gelten, dass vor allem Anwälte und superreiche Manager den Korallen, der Strahlung oder Methanexplosionen zum Opfer fallen.

DER ORGANON AUF DEN KLAPPERGASINSELN

Auch Planetenkillerbomben wollen getestet werden. Das Testgelände des Organon befindet sich auf dem Ruheda-Atoll östlich der Hauptinsel. Es gilt als größter juristischer Sieg der letzten Jahrzehnte, dass es den Klappergasanwälten gelungen ist, den Organon per Gerichtsbeschluss zu zwingen, Schalldämpfer für die Testsprengungen zu benutzen.



DER UNERFORSCHTE REST

Über die folgenden Regionen ist den Deponianern so gut wie nichts bekannt, weswegen sie sich in Noels Reiseführer auch nicht wiederfinden. Natürlich können die SCs auch in diese Gebiete vordringen – was sie dort finden, liegt im Ermessen des Spielleiters. Hier sind aber einige Anregungen und Stichpunkte.

Der Toxident

Die Müllgolei trennt Dysropa effizient vom Toxident. Die gesamte Landmasse liegt unter einer EWIGEN SMOGGLOCKE, die auch in den Pandemie-Kanal oder das Braune Meer hinaus dringt. Gefährliche Riffe ohne Sicht machen den Toxident somit auch für Schiffe kaum erreichbar.

Die meisten Deponianer gehen davon aus, dass unter der Smogwolke niemand überlebt hat und dieser Bereich unbewohnt bzw. höchstens von Mutanten bevölkert ist. Sie liegen damit jedoch falsch. In der ehemaligen Hauptstadt Toxiko haben die sehr erfindungsreichen Toxikaner dank ihrer fortschrittlichen Technologie überlebt, tragen Atemmasken und leben in Mini-Biotopen der einstigen Milliardenstadt. Sie sind allerdings schwer damit beschäftigt, sich gegen aus dem Meer steigende Riesenmonster zu wehren, die durch die Experimente beim Klappergasatoll entstanden sind. Sie bekämpfen sie in umgerüsteten Schrottgolems, die mit Flammenwerfern und Schwertern ausgestattet sind. Vorbeireisende Abenteurer könnten ihre intuitive Begabung für das Steuern solcher Maschinen entdecken.

Der Metropol

Auch der gesamte Nordkontinent ist vom Leben Deponias abgeschnitten und es wird vermutet, dass dort niemand überlebt hat. In diesem Fall stimmt das auch.

Die Müllgolei, der Toxident und das gefährliche Kabelmeer schirmen den Metropol effektiv vom Rest der Welt ab. Es ist zwar durchaus möglich, die Region per Schiff zu erreichen, doch nur die Mutigsten oder Dümmsten wagen sich hierher, denn man erzählt sich unter Müllsuchern zahlreiche düstere Legenden über diesen Ort.

Die Landmasse wurde für Menschen interessant, nachdem der Nordpol abgeschmolzen war und darunter unberührtes Land zum Vorschein kam. Die Überbevölkerungsprobleme sorgten dafür, dass im Eilverfahren eine gigantische Metropole voller Billigwohnungen dort hochgezogen wurde. Nach nicht einmal einem Jahrhundert war alles bebaubare Land auf dem Metropol zugebaut. Neue Techniken wurden erprobt. Das Leben dort lief ganz angenehm ... bis zu dem Zeitpunkt, als die Menschen auf die Idee kamen, all ihre Haushaltsgegenstände mit einem drahtlosen Kommunikationsnetz auszustatten. Was dann passierte, ist nicht überliefert. Heute ist die Stadt eine einzige, kilometerweite Ruine ohne menschliches Leben.

Der Metropol liegt heute – nachdem sich die Erdachse verschoben hat (siehe Seite 12) – IN EWIGER NACHT. Die Wahrheit ist: Durch die Zusammenschaltung aller technischen Geräte entstand hier – ähnlich wie in Rußland – eine Superintelligenz, die beschloss, der Menschheit überlegen zu sein und sie mittels der ihr zur Verfügung stehenden Heckenscheren, Autos und Massagesesseln auf Metropol auslöschte. Die Verschiebung der Achse beraubte die Maschinen ihrer Energiequelle, der hier experimentell eingesetzten Solarenergie. Dennoch soll noch „Leben“ in der SCHWARM-KI stecken. Man munkelt, dass sie aktiv ist und Energie aus mutigen Müllsuchern erzeugt, die dumm genug sind, die Küsten Metropols zu bereisen und trotz aller Warnungen der Versuchung eines kompletten Kontinents voller Schrottschätze nicht widerstehen können.

DAS KABELMEER

Erratisch auftauchende, riesige Metallkabel sind eine Gefahr für die Seefahrt im Kabelmeer, nördlich von Parks, weswegen diese hier auch fast völlig zum Erliegen gekommen ist. Tatsächlich handelt es sich bei diesen Kabeln um nicht weniger als die Robotertentakel der Superintelligenz von Metropol. Die Maschinen sind in ihrer ewigen Nacht nicht untätig und haben weniger wichtige Haushaltsgeräte, Kabel und Elektroschrott zu diesen Tentakeln verschmolzen, die sich nun durchs Meer tasten, auf der Suche nach Energiequellen (in Form von Fischern und ihren Booten), Maschinen, die assimiliert werden können oder neuen Flecken Festlands. Irgendwann werden sie Parks erreichen. Oder – weil das Schicksal gerne nachtritt, wenn jemand am Boden liegt – die Küsten von Rußland. Dann sind echte Helden gefragt, die das Übel an der Wurzel packen.

Die Südpole

Der Expol

Auch der südliche Pol Deponias ist inzwischen eisfrei – allerdings hielt sich die Eisschicht hier länger als im Norden, weswegen es nie zu ähnlichen Besiedlungsplänen kam. Die Landmasse ist fast unbemerkt von der Menschheit freigeschmolzen und heute völlig unberührt. Sie hat infolgedessen weder Schrott, noch sonstige Rohstoffe zu bieten, mit denen die Menschheit Erfahrung hat. Der Expol gilt daher als weitgehend uninteressant.

Die Region ist nicht so unzugänglich wie der Metropol. Zwar hält die enorme Hitze des Brennenden Meeres die Rostralier davon ab, weiter nach Süden zu reisen, doch von Haldika aus gibt es eine bequeme Landbrücke zum Expol. Sie ist heute jedoch völlig vom aggressiven Mais aus Masaloma überwuchert, weswegen die Kolonialmächte bisher noch nicht die Energie aufbrachten, sich hier durchzuschlagen. Die Piraten der Siffigen See hingegen sind schon öfter an der Ostküste des Expols angelandet, wo sie allerdings nur karges Ödland vorfanden. Manchmal machen sie sich einen Spaß daraus, Überfallene hier abzusetzen: Mit verbundenen Augen führen sie sie gerade außer Sichtweite der Küste und überlassen sie dann sich selbst. Lustig.

Der Styropol

Der Styropol markiert den neuen magnetischen Südpol des Planeten und sieht vom Weltall aus wie eine gigantische Eisfläche, die sich an die südlichen Ausläufer Haldikas und den Expol schmiegt. Tatsächlich haben sich all die abermillionen Tonnen Styropor, die auf den Weltmeeren trieben, hier zusammengefunden. Das Styropor ist statisch aufgeladen und knistert unentwegt, was Seeleute in den Wahnsinn treiben kann. Teile des Styropols sind begehbar, man kann jedoch nie wissen, wie dick das Material wirklich gerade ist. Schiffe können meist einfach hindurch fahren.

Geheimnisse der Meere

Die Isla Igittigitt

Durch alle Meere treibt diese SCHWIMMENDE MÜLLINSEL, die durch wirre Strömungen aus unzerstörbarem Kunststoffzeug zusammengepfropft wurde. Der Verbund aus Verpackungen, alten Kosmetikartikeln und Plastikmüll wächst täglich und wandert behäbig durch den Schrottlantik.

Die Isla Igittigitt beherbergt ein sehr spezielles Volk, das sich die „unfreiwilligen Nomaden“ nennt. Es rekrutiert sich aus Schiffbrüchigen, glücklosen Müllarbeitern und einigen sehr entschlossenen Aussteigern. Die Isla lässt sich natürlich nicht steuern und so weiß keiner auf ihr, wohin die Reise geht oder wann man mal wieder ein vorbeifahrendes Schiff oder eine Küste zu sehen bekommt.

Die Nomaden hier leben von den Vögeln, die an den Platikverschlüssen ersticken, oder vom Gelegenheitshandel mit den wenigen Begegnungen auf ihrer ewigen Reise.

Für schiffbrüchige Helden kann die Insel die letzte Rettung sein, so unwahrscheinlich das auch ist. Man sollte sich aber in Acht nehmen, Handel mit den Nomaden zu betreiben, wenn man sie zufälligerweise trifft: Sie können exotische Waren anbieten, vielleicht auch solche, die man gerade unbedingt zu brauchen glaubt, doch sie sind auch in der Lage, einem essenziellere Dinge abzuschwatzen, deren Wert man oft erst erkennt, wenn die Insel am Horizont entschwunden ist. Wer erst dann feststellt, dass er seinen Erstgeborenen eigentlich doch lieber selber aufziehen wollte, findet die Spur der Isla oft nicht wieder.

Der Organon Gleisbau-Verbund

Kreuzertrassen übers offene Meer zu bauen, ist schon was anderes, als einen Feldweg anzulegen. Der Organon bedient sich dafür spezieller Schienenbau-Maschinen, gigantischen Konstrukten aus riesigen Zugmaschinen mit mehreren Anhängern von Stadtgröße, die in der Lage sind, Betonpfeiler in den Meeresboden zu pflanzen und neue Monorail-Gleise hinter sich her zu bauen.

Versuchen die Helden ein Meer auf einer Organontrasse zu überqueren, und hat der Spielleiter die Nase voll davon, sie schon wieder einem Organonkreuzer ausweichen zu lassen, so kann es sich auch um eine aufgegebene Trasse handeln, die an einer verlassenen Schienenbau-Maschine endet. Hat man erst einmal die Brücke gefunden, ist es sehr leicht, den Koloss in Betrieb zu nehmen. Fast unmöglich ist es hingegen, ihn zu steuern oder gar anzuhalten. Es könnte sich als spannende Aufgabe erweisen, die Maschine, auf der man reist, zu zerstören, bevor sie einen dicken Betonpfeiler auf das nächstgelegene Küstenstädtchen setzt.

ELYSIUM

Die Deponianer glauben, in Elysium müsse niemand arbeiten und die elysianischen Frauen seien die schönsten überhaupt. Beides kann ich – als der Autor dieses Reiseführers und gebürtiger Elysianer – so nicht ganz bestätigen. Immerhin hatte ich ja auch meine Gründe, der Raumstation den Rücken zu kehren. Nach wie vor müssen Roboter hier in Knechtschaft leben, um Klos zu putzen oder ihren menschlichen Herren die Füße zu massieren.



Dennoch ist das Leben auf Elysium natürlich nicht zu vergleichen mit dem auf der Planetenoberfläche. Es ist ZIVILISIERTER UND SAUBERER. Es gibt kaum eine Oberfläche, die nicht spiegelnd glänzt. Die Menschen sind weniger penetrant und wesentlich zivilisierter. Das heißt natürlich auch: Sie sind VERWEICHLICHTE, EGOISTISCHE, REICHE SCHNÖSEL. Die meisten haben für ihren Reichtum nicht einmal einen Finger krümmen müssen, weil ihre Familien schon immer reich und mächtig waren und den Planeten vermutlich mit in den Untergang getrieben haben. Sie würden auf Deponia keine fünf Minuten überleben und an giftigen Sporen, der Strahlung oder einfach vor Ekel sterben. Diese pingeligen, fetten Langweiler! Wie ich sie hasse! Wie sie mich anöden! Ich ...

Äh ... wie gesagt, ich hatte meine Gründe, Elysium zu verlassen und diesen Reiseführer zu schreiben. Wenn Sie als Tourist nach Deponia kommen, werden Sie die Raumstation vermutlich nicht besichtigen wollen, denn sie verströmt nicht das typische Flair, das Sie erwarten dürften.

„Für Deponia ist der Vorhang schon lange gefallen. Die After-Show-Party steigt in Elysium."

Die Westpromenade mit ihren Drehenden Gärten und den dort frei lebenden Einhörnern ist zwar ein TECHNISCHES WUNDERWERK und bietet einen atemberaubenden Blick über den ganzen Planeten, den Sie mit einigen Champagnerkugeln und einem erlesenen Schluck Sojoccino aus den Springbrunnen genießen könnten – doch wer will das schon, wenn er echte Abenteuer erleben kann? Mit echtem Dreck und echten Menschen mit echten Problemen und Gefühlen?

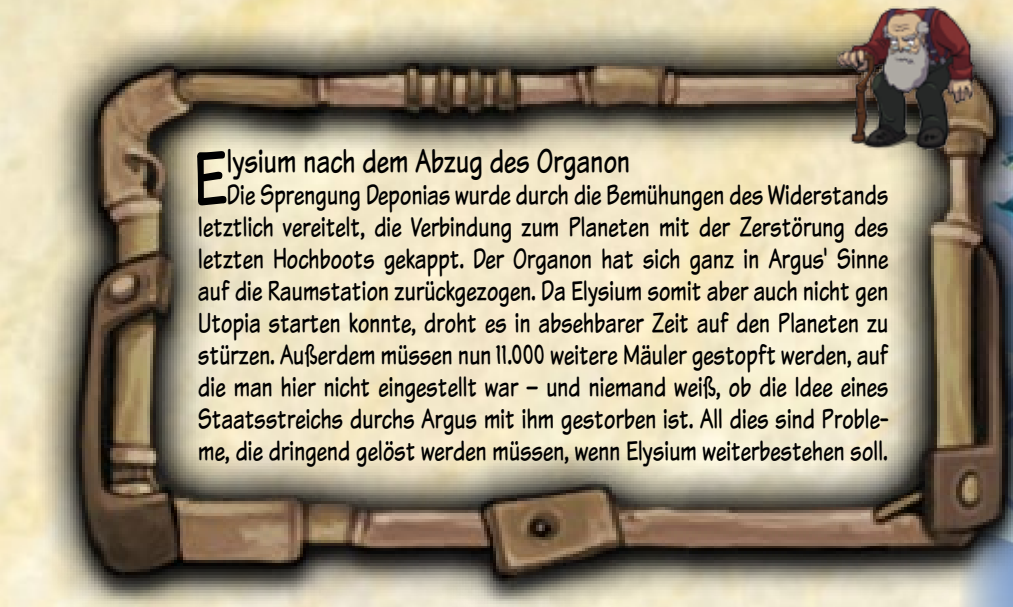
Letztlich ist Elysium auch kein Paradies für die Ewigkeit, sondern ein RAUMSCHIFF, das die Superreichen eines Tages zum Planeten Utopia bringen soll, wo es frisches Wasser, blauen Himmel und weniger Strahlungslecks geben soll (falls Sie von Utopia stammen sollten, entschuldige ich mich jetzt schon einmal für die eventuell bevorstehende Invasion). Die Energie für diesen Flug soll mit der Sprengung Deponias erzeugt werden. Wenn nicht, wird Elysium irgendwann abstürzen. Doch bis dahin ist es – wenn mich der zuverlässige deponianische Kalender nicht trügt – noch ein paar Jahre hin. Zeit genug für außerdeponianische Investoren WIE SIE (!), uns zu besuchen und mit uns einen neuen Plan auszutüfteln!

Natürlich ist Elysium selbst die größte Errungenschaft Deponias – auch wenn sie von fast allen nur von weitem betrachtet werden kann und einen UNERREICHBAREN TRAUM darstellt. Die reichsten und mächtigsten Menschen sind unter Führung des Ältestenrats vor einigen Dekaden dorthin ausgewandert und ließen einen wütenden Pöbel zurück, der glaubte, die Oberschicht wolle sich schlicht in ihrem selbst geschaffenen Paradies verstecken. Die Deponianer halten Elysium für eine Art heiligen Ort voller Lichtgestalten und nennen die Frauen aus der Raumstation entsprechend „Orbitelfen". Welchen Begriff sie für die Männer haben, kann ich nicht sagen, aber vermutlich ist er weniger schmeichelhaft.

Elysium ist über mehrere Weltraumaufzüge und Carbonfasern mit den Aufstiegsstationen auf Deponia verbunden. Während die Obere Aufstiegsstation in Porta Fisco in der Zentrale des Organon liegt und daher schwer bewacht wird, hat kaum jemand ein Auge auf die wesentlich kleinere Station im Süden. Jene in Dysropa gilt sogar als geheim. Beide liegen allerdings ohnehin extrem abgelegen, und die verbleibenden Hochboote dort sind nur für kleinere Menschengruppen ausgelegt. Die Gondeln ankern normalerweise vor Elysium, und um sie zu rufen, werden strengst geheime Aufstiegscodes benötigt.

Die Raumstation selbst erinnert an eine SCHWEBENDE, VERTIKALE STADT. Aus einer Bodenplattform mit Andockbuchten ragt ein Komplex aus miteinander verbundenen Hochhäusern empor und in ähnlichen Konstruktionen auf der Unterseite sind die (meist automatisierten) Wartungsbereiche und die Technik untergebracht. Über ultraleichte Tunnelsegmente sind kleinere Trabanten mit Elysium verbunden, die theoretisch als Rettungskapseln, Exil oder besonders edle Domizile dienen können, je nachdem. Schwebebahnen verbinden alle wichtigen Zentren der Station.





Elysium nach dem Abzug des Organon

Die Sprengung Deponias wurde durch die Bemühungen des Widerstands letztlich vereitelt, die Verbindung zum Planeten mit der Zerstörung des letzten Hochboots gekappt. Der Organon hat sich ganz in Argus' Sinne auf die Raumstation zurückgezogen. Da Elysium somit aber auch nicht gen Utopia starten konnte, droht es in absehbarer Zeit auf den Planeten zu stürzen. Außerdem müssen nun 11.000 weitere Mäuler gestopft werden, auf die man hier nicht eingestellt war – und niemand weiß, ob die Idee eines Staatsstreichs durchs Argus mit ihm gestorben ist. All dies sind Probleme, die dringend gelöst werden müssen, wenn Elysium weiterbestehen soll.



Viele würden Elysium als luxuriös oder paradiesisch bezeichnen, mit seinen Gartenterrassen, Lounges, gläsernen Türmen und Aufzügen, Aussichtsplattformen, Pools, Wasserrutschen, Bällebädern, Achterbahnen und Spas. Jeder Sessel ist ein Massagesessel, jeder Monitor eine Entertainment-Station, jedes Abendessen ein Happening. Der Ältestenrat hat entschieden, jeden Abend mindestens einen Kostümball zu veranstalten, weswegen die meisten Elysianer ihre normalen Klamotten gar nicht mehr tragen, sondern jeden Abend ein anderes Faschingskostüm ausleihen (was vielleicht auch die Vinyl-Overalls mit Stehkrägen entschuldigen mag). Die meisten würden das Leben hier als niemals endende Party bezeichnen.



Ich nenne es einfach nur steril, hohl, dekadent und stinklangweilig.

Heute kann sich jedoch niemand mehr nach Elysium einkaufen, für kein Geld der Welt. Die Station ist voll und bald aufbruchsbereit. Die Klontruppen des Organon kommen mit ihren Vorbereitungen zur Sprengung des Planeten indes immer weiter voran und die verängstigte Bevölkerung wagt meist nicht einmal zu fragen, was überhaupt der Sinn der stetig häufiger werdenden Sprengtürme sein soll.

Für mich als Elysianer auf Deponia war es allerdings ein Schock, überhaupt zu erfahren, dass Deponia bewohnt ist. Seit 30 Jahren kippen wir unseren Müll einfach aus den Fenstern und ich hoffe, ich habe niemanden mit den Resten meines Frühstücks erschlagen. Soweit ich weiß, ist diese Tatsache dem Ältestenrat unbekannt. Der war der Ansicht, Leben auf Deponia sei nicht mehr möglich und die Zurückgelassenen wären somit längst tot. Sobald ich nach Elysium zurückkehre, sollte ich das mal ansprechen.

Elysium für eure Helden

Für eine rein deponianische Abenteurergruppe kann Elysium wie in den Adventures beides sein: Ein so gut wie unmöglich zu erreichendes Ziel, um das sich zahlreiche Legenden ranken – aber auch der verhasste, arrogante Gegner, der nicht einmal von der Existenz der Deponianer weiß. Die Charaktere könnten darauf hinarbeiten, Elysium zu erreichen und dabei immer wieder scheitern. Nach dem Krieg könnten sie sich an einer gemeinsamen Rettungsaktion beteiligen. Wichtig ist hierbei, dass Elysium mysteriös bleibt.
Wenn Helden hingegen von der Raumstation stammen, könnten sie als Agenten auf den Planeten geschickt werden, egal zu welcher Epoche, oder versehentlich in einen Müllschacht geraten und nach einem glücklichen Sturz auf Deponia gelandet sein.
Natürlich können eure Abenteuer auch komplett auf Elysium spielen – eine gigantische Raumstation ist schließlich ein gutes Setting für zahlreiche Sci-Fi-Stories.

Die Zukunft Deponias

Wie die Geschichte Deponias weitergeht, liegt komplett in der Hand der Spielgruppe. Der drohende Absturz Elysiums mag wie die größte Gefahr wirken, möglicherweise ein Grund für den Ältestenrat, Shuttles mit Agenten in Suizidmissionen auf den Planeten zu schicken, um nach genialen Bastlern und Helden zu suchen.

Doch dem Planeten drohen noch ganz andere Gefahren.

Die Erben des Organon haben verschiedene Ziele: Kontrollrat Keppler in Germ versucht in den kommenden Jahren mit einer neuen Generation an Beamten nach wie vor, die Sprengung einzuleiten. Putschki in Rußland geht es hingegen um Dominanz über die anderen Beamten. Die kleineren Fraktionen werden in diesen Konflikt hineingezogen und müssen sich entscheiden oder untergehen.

„Das Zäpfchen“ in Haldika könnte durch den kleinsten Unfall auf seinen verheerenden Weg in den Planetenkern geschickt werden, doch in dessen Nachbarschaft lauert mit Mc Thulu eine viel subtilere Gefahr, die planetenweit immer mehr Einfluss gewinnt und der Menschheit den Krieg erklärt hat.

Auch die Superintelligenz am Metropol breitet sich immer weiter aus – ihr muss irgendwie Einhalt geboten werden. Alle Spezialisten in Sachen Super-KI sind jedoch in den Kolonialkrieg verwickelt, um letztlich den Marktrechner wieder online zu bekommen – dabei wäre dieser vielleicht ein geeigneter Verbündeter gegen seine Artgenossen. Oder doch nicht? Und was die Bunks letztlich mit der Kontrolle über den Markt vorhaben, die sie über ihre Strohmänner in Eukratien erlangen wollen, bleibt noch lange ein Geheimnis. Werden vielleicht ihre außerdeponianischen Väter zurückkehren?

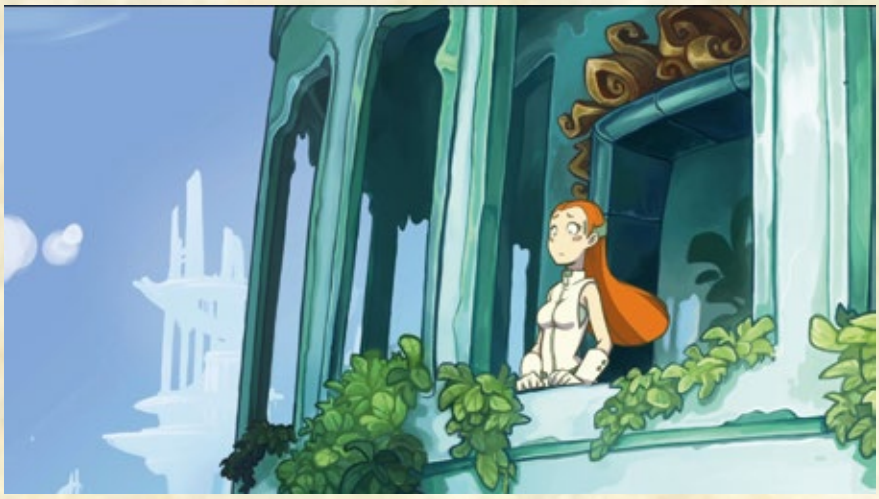
Wie lange werden die Mutanten der Müllgolei noch kopflos durch den Staub irren? Oder wird sie bald einer der verrückten Organon-Wissenschaftler gegen die Menschheit hetzen?

Sind es am Ende die zurückgezogen lebenden Yetis, die mit ihren mystischen Kräften als einzige eine Lösung für die Umweltprobleme haben? Doch ihre Totems liegen unzugänglich im Gebiet des Metropols!

Und wie können die Helden Elysium erreichen, um es vor dem Absturz zu bewahren? Bauteile für ein Raumschiff lassen sich auf jedem Kontinent finden, doch die Gefahren auf dem Weg sind zahlreich.

Auf viele dieser Fragen könnt ihr selbst eine Antwort finden. Vorschläge, wie sich daraus eine epische Kampagne basteln lässt, findet ihr auf Seite 236.

Wichtig ist aber: Die Historie Deponias ist stets im Fluss - dank Zeitreisen in alle möglichen Richtungen. Vieles was hier geschildert wird mag in einem Zeitstrang eintreffen oder passiert sein. Doch künftige Ereignisse mögen Teile davon wieder umwerfen. Bleibt also gespannt ...



ORGANISATIONEN DEPONIAS

Hier sind einige Gruppierungen aufgeführt, mit denen sich die Helden vermutlich herumschlagen müssen oder die ihnen als Auftraggeber dienen können. Natürlich können die SC auch diesen Gruppen angehören. Zu den Organisationen zählen explizit keine Völker (Menschen, Yetis ... aber auch Nomaden, Barbaren, Hippies), Berufsgruppen oder Religionen. All diese sind bereits unter „Leben auf Deponia" ab Seite 15 aufgeführt. Hier geht es vor allem um politische Gruppierungen oder international agierende lose Verbände mit einem gemeinsamen Interesse. Für das Erstellen von SCs oder NSCs können diese Hintergründe natürlich mit den Völkern, Berufen und Religionen kombiniert werden.



DER ORGANON

Der Organon hat von den Deponianern den Spitznamen „Der Finstere Fiskus" erhalten. Für die Bevölkerung ist er EINE ANSAMMLUNG VON FASCHISTOIDEN SCHLÄGERN, die eines Tages aus dem Nichts kamen und sich zu den Herren Deponias aufgeschwungen haben. Sie erheben willkürlich Zölle und verlangen Abgaben, terrorisieren die Bevölkerung, liefern aber keine Gegenleistung und sind aus Sicht der größten Bevölkerungsteile schon gar nicht Teil einer legitimen Regierung. In einigen Regionen mit intakten staatlichen Strukturen machen sie mit den Anführern gemeinsame Sache oder haben sie unterwandert, generell könnten sie aber genau so gut eine außerdeponianische Invasionsmacht sein. Tatsächlich sind sie jedoch meistens MIT IHREN EIGENEN ANGELEGENHEITEN BESCHÄFTIGT: Dem Bau und der Wartung ihrer Trassen und Türme, simplen Verwaltungsarbeiten, unhöflich sein und Leute wegschubsen. Die weitaus meisten Deponianer haben vor Jahren aufgehört, sich zu fragen, was das überhaupt alles soll. Für sie ist der Organon so undurchsichtig wie ihr Grundwasser und gibt seine Geheimnisse nicht preis.

„Organon, Oh Organon!
Endstatioooon: Armageddoooon!
Oh, oh ... oh Organoon!"
(Die Hymne des Organon)

Tatsächlich handelt es sich beim Organon um eine ARMEE VON KLONEN, die eigens geschaffen wurden, um auf dem verseuchten Deponia zu überleben und die Sprengung des Planeten herbeizuführen – am Ende unter Aufopferung der eigenen Existenz. Somit sind sie tatsächlich der ausführende Arm der Regierung in Form des Ältestenrats und tragen den Titel „Beamte" irgendwie auch zurecht, was die ganze Angelegenheit aber nicht sympathischer macht. Die Klone sind Teil des Plans des Ältesten Hermes zur Evakuierung des Planeten. Sie wurden nach dem Aufbruch nach Elysium auf die Welt losgelassen und sollten ihren Untergang verwalten – eiskalt, gnadenlos und effizient.

Zu den Aufgaben des Organon gehört daher der Bau der Sprengtürme und der verbindenden Kreuzertrassen – und natürlich, die Deponianer von diesen empfindlichen Konstrukten und den Hochbooten nach Elysium fernzuhalten. Nach jahrzehntelanger Arbeit ist das Werk inzwischen so gut wie vollendet. Der Organon wurde mit einem extremen Sinn für Pünktlichkeit erschaffen, denn der ganze Plan war von vorne herein zeitkritisch: Sollte der Planet nicht in einem bestimmten Zeitfenster gesprengt werden, würde Elysium wieder auf Deponia zurückstürzen. Die Beamten waren Jahrzehnte mit den Bauarbeiten beschäftigt, doch letztlich hielten sie den Zeitplan ein.

Insgesamt besteht der Organon zur Zeit aus ca. 11.000 Klonen und einer unklaren Anzahl menschlicher Söldner und gehirngewaschener Rekruten. Dem Oberkontrollrat sind dabei mehrere Kontrollräte unterstellt, die große Länder oder Kontinente überwachen und keine Klone sind. Die Klone wurden größtenteils in einer Klonanlage nahe Porta Fisco aus Biomüll erschaffen – eine Tatsache, die wohl irgendwie durchgesickert sein muss, denn unter dem Volk hält sich der Witz, die Beamten seien bei dem Versuch entstanden, Menschen mit Sojamehl zu kreuzen – und das ist verdammt nahe an der Wahrheit dran! Sie wurden genetisch so programmiert, dass sie KEINEN RESPEKT VOR DEM LEBEN haben und obersten Wert auf Sauberkeit und Pünktlichkeit legen.

ANMERKUNGEN DES AUTORS:

Notiz an mich selbst:

Meine Güte, das liest sich ja furchtbar deprimierend. Ich bin mir nicht hundertprozentig sicher, ob das wirklich Touristen auf den Planeten locken wird. Vielleicht sollte man die Wahrheit hierfür ein wenig verbiegen. Hier ein paar Ideen:



Der Organon ist eine Gewerkschaft für Schaffner und Zugführer auf Deponia. Momentan befindet sich diese Berufsgruppe in einem Streik, der schon seit einigen Jahren andauert. Sollte dies zu Behinderungen Ihrer Reisen auf dem Planeten führen, entschuldigen wir uns bereits jetzt dafür. Bitte sprechen Sie die Streikenden nicht an, sie sind hochkonzentriert damit beschäftigt, nicht zu arbeiten.

Dadurch ist ihnen die Bevölkerung Deponias jedoch zutiefst zuwider. Der Ältestenrat ging ohnehin davon aus, dass die „normalen“ Bewohner des Planeten ein paar Jahre nach dem Aufbruch der Oberschicht nach Elysium das Zeitliche segnen würden und der Organon nach einer letzten Phase des chaotischen Niedergangs ungestört würde arbeiten können. Doch dies war nicht der Fall. Die Deponianer überlebten bis heute, und so kam es mit der Zeit zu Konflikten. Die Bevölkerung in ihre Schranken zu verweisen wurde zu einer zeitaufwändigen Aufgabe für die Beamten, die dabei mit unnötiger Härte vorgingen. Um die Defizite bei den Bauarbeiten auszugleichen, mussten mehr Klone geschaffen werden – und dafür waren Rohstoffe nötig. Also begann der Organon, die Deponianer auszubeuten und willkürlich Abgaben zu fordern. In den Augen der Beamten war dies nur gerecht. Gleichzeitig wurde jedoch auch ein Rekrutierungsprogramm gestartet: Geeignete Deponianer können sich heute den Truppen anschließen und erhalten dafür ein Quartier und Minimalverpflegung. Bezahlung gibt es nicht. Was will man auch mit dem Geld, wenn man sich am Ende selbst in die Luft sprengt? Einige sagen daher: „Der Organon arbeitet unehrenamtlich.“ Allerdings werden sie vorsichtshalber auch einer Gehirnwäsche unterzogen – schließlich will man keine Saboteure in die eigenen Reihen aufnehmen. Aus diesem Grund sehen heute nicht mehr alle Organonen gleich aus.

„Immerhin terrorisiert uns der Organon seit Jahren! Sie erheben Zölle. Sie blockieren Handelsrouten. Und sie klauen Babys im Nordquadranten. Was allerdings auch nur ein Gerücht sein könnte.“



ANMERKUNGEN DES AUTORS:

Oder: Der Organon ist in Wahrheit eine sehr beliebte Laientheatergruppe aus Trauma, die in den nächsten Jahren ihr erstes Stück aufführen will. Es heißt „Die totale Vernichtung des Planeten Deponia durch einen Haufen ignoranter Arschgesichter“. Der Titel verspricht ein mitreißendes Musical und tatsächlich ist das Budget – gerade für eine Amateurproduktion – enorm hoch. Die Kulissen wurden um den ganzen Planeten herum gebaut und für die Statistenrollen wurden über 10.000 Kostüme gefertigt. Das Stück wird epische Schlachtszenen enthalten. Wegen des extremen Aufwands wird beständig und gruppenweise an den einzelnen Szenen geprobt und wenn Sie Glück haben, können Sie eine solche Probe einer Schlachtszene selbst beobachten. Verhalten Sie sich in diesem Fall ruhig und stören Sie die Künstler nicht bei der Arbeit!

Die Führungsriege des Organon besteht jedoch vor allem aus Menschen, knallharten alten Beamten und Soldaten, die noch vom Ältestenrat ins Amt befördert wurden. Diese Kontrollräte sind regional für ihre jeweiligen Klontruppen zuständig. Der Anführer des Organons, der Oberkontrollrat, ist ein Ältester namens Ulysses. Er residiert in der Hauptverwaltung in Porta Fisco, gelegen im obersten Stockwerk der Oberen Aufstiegsstation, von wo aus er gelegentlich Elysium besucht. Heute ist er die einzige Verbindung zwischen dem Ältestenrat und dem Organon. Er ist über alles im Bilde, was seine Beamten so treiben, unterstützt dies oder duldet es zumindest. Die Existenz der Deponianer hält er vor dem Ältestenrat geheim, um den verzweifelten Plan nicht zu gefährden. Das ganze Vorhaben basiert ohnehin von Anfang an darauf, dass sich die Organonen bei der Sprengung selbst opfern, wozu die Klone auch bereit zu sein scheinen. Auf ein paar dreckige Herumtreiber, die wie Wombats im Müll wohnen, kommt es da offenbar nicht an. Ich habe versucht, zu Ulysses durchzudringen, doch die Beamten wimmelten mich ab. (Erneute Notiz: Ich sollte wirklich mit dem Ältestenrat über diese Sache reden!)



Ulysses' rechte Hand und seine Augen und Ohren im Feld ist Amtmann Argus, bei dem es sich ebenfalls um einen Klon zu handeln scheint. Er ist ein Paradebeispiel für einen Organonen: Knallhart, zielstrebig und so zuverlässig wie die Kreuzer-Fahrpläne der Truppen, nach denen in den Käffern der Deponianer angeblich die Rathausuhren gestellt werden (also doch immerhin eine Gegenleistung für die Steuern).

Das Vorgehen der Klone hat natürlich für Unmut unter den Deponianern gesorgt. Seit Jahren begehren diese mehr oder weniger organisiert gegen den Organon auf. Räuberbanden, die sich Rebellen nennen, überfallen Kreuzer – meist mit geringem Erfolg. Piraten stehlen Vorräte und Bastler versuchen, die Türme mit selbstgemachten Sprengsätzen zu sabotieren. Als Vergeltung legten Organonsuchtrupps bereits ganze Dörfer in Schutt und Asche, die Einwohner wurden entführt und mit ihren Interrogationsrobotern gefoltert, bis sie alles zugaben, was man ihnen vorwarf. Dabei haben die Beamten natürlich leichtes Spiel – dank ihrer überlegenen Waffen und Technik. Was die Deponianer als „mechanische Bärte“ wahrnehmen, sind Luftfilter und Funkgeräte in einem. Sie steigern die Effizienz der Truppen enorm und sind nicht die einzigen praktischen Gadgets, die die Beamten ins Feld führen.

Freizeit gibt es für die Beamten im Übrigen nicht. Sie haben kein Interesse daran. Ordnung ist das höchste Ziel ihres Lebens, das Chaos auf Deponia somit ihr natürlicher Feind und die Ordnung, die durch den Tod erreicht wird, eine erstrebenswerte Erlösung. So herrscht auf den Organon-Schlachtschiffen und Türmen auch höchste Reinlichkeit, Roboter sind für das Putzen der Gänge und Fußmatten zuständig. Selbst bei den Gefängniszellen wird allerhöchster Wert auf Sauberkeit gelegt, so dass sich gefangene Deponianer eigentlich glücklich schätzen dürfen, hier zu nächtigen. Auf einem Organon-Schiff sind die Decken fusselfrei, für Wollmäuse werden extra Fallen ausgelegt und die Klosteine sind schmutzabweisend. Alles, was von der Routine abweicht, muss protokolliert werden. Für jede unplanmäßige Aktion muss ein Antrag in dreifacher Ausfertigung eingereicht werden.

"Das Leben im Dienste des Organon macht ziemlich einsam, was?" "Du hast ja keine Ahnung."



ANMERKUNGEN DES AUTORS:

Oder: Der so genannte Organon: Wenn Sie überall graue Männchen mit mechanischen Bärten sehen, übernehmen wir für diese keine Verantwortung. Vermutlich sind sie Angehörige einer Spezies, die Sie selbst in Ihren Raumschiffen eingeschleppt haben und die sich nun auf Deponia rasend schnell vermehren. Dafür, dass Sie diese Schädlinge in unser empfindliches Ökosystem eingeschleust haben, müssen wir leider eine Sondersteuer erheben.



Unterabteilungen des Organon

Nicht alle Klone sind indes damit beschäftigt, die Deponianer zu terrorisieren. Die Beamten kennen mehrere Unterabteilungen, von denen wir einige hier vorstellen.

DER GLEISBAU-VERBUND

Einige hundert speziell geschulte Klone sind nur damit beschäftigt, die Kreuzertrassen mittels gigantischer Maschinen zu bauen und zu warten. Der hauptsächlich automatisierte Prozess erfordert dank der fortgeschrittenen Organon-Technik weniger Manpower, als man glauben würde. In den abgelegeneren Regionen des Planeten, weit ab von der Versorgung durch Rohstoffe oder Energie, kann es aber auch vorkommen, dass die Klone Muskelkraft oder örtliche Ressourcen benötigen und dafür die Bevölkerung einspannen – natürlich auch mit Waffengewalt. Der Bau der Trassen und Sprengtürme wird von Ulysses selbst beaufsichtigt, was auch den Großteil seiner Zeit in Anspruch nimmt.

DIE FORSCHUNGS-ABTEILUNG

Diese Gruppe von Wissenschaftlern ist über den ganzen Planeten verteilt und arbeitet, unterstützt von einigen Labor-Assi-Klonen, an neuen Technologien. Damit sind unter anderem effizientere Plasmawaffen, schnellere Klontechniken und Fahrzeuge gemeint. In den letzten Jahren verlagerte sich das Tätigkeitsfeld dieser Leute aber dahingehend, dass sie neue Wege erforschen, die Bevölkerung ruhig zu stellen. Ein Durchbruch war die Entwicklung eines geschmacks- und geruchlosen Beruhigungsmittels, das seitdem in vielen Zentren des Planeten der Plörre beigemischt wird, wofür Organon-Wissenschaftler Doktor Reinhard eng mit der Plörre AG in Porta Fisco zusammenarbeitet.

DAS GIFT

Das Germer Institut für Friedenstechnik ist ein Propagandaarm des Organon und soll ebenfalls dazu dienen, die Massen ruhigzustellen, in diesem Fall durch hirnlose Ablenkung in Form von Unterhaltungsmedien. Das GIFT ist bisher nur in Germ tätig (siehe Seite 125). Unter der Leitung von Kontrollrat Keppler sollte es erst einmal ausprobiert werden, bevor man nach seinem Vorbild auf ganz Deponia vorging. Nach dem mangelnden Erfolg und angesichts des fortgeschrittenen Zeitplans wird dies wohl nicht mehr passieren.

DIE POG

Die Pro-Organon-Jugend-Gruppierung ist ebenfalls eine Idee aus Germ und dient vor allem dazu, nach der nicht erfolgten Sprengung für Nachwuchs zu sorgen, der nicht aus Klonen besteht. Sollte diese Vision Kepplers Erfolg zeigen, könnten sich in anderen Regionen der Welt ähnliche Jugendgruppen etablieren, die die Kinder von der Straße holen, und ihnen stumpfen Gehorsam und idiotisches im Gleichschritt Marschieren beibringen.

MARIONETTEN-REGIERUNGEN

Rußland als Energielieferant und Eukratien als Pseudo-Legitimation spielen große Rollen in den Plänen des Organon. Die beiden gegensätzlichen Staaten verfügen noch über so etwas wie eine funktionierende Regierung – und diese ist vollkommen in der Hand des Organon. In Rußland regiert Ivo II nur dank der Schlagkraft der Klone und ist von deren Gunst abhängig. Das Weltparlament in Eukratien hingegen wird vom Organon bewusst in ewigen Debatten gebunden und beschließt nur etwas, wenn es vorher vom Oberkontrollrat in Porta Fisco beschlossen wurde. Somit sind beide Regierungen nichts weiter als Deckmäntel für die Machenschaften des „Finsteren Fiskus".

DER ORGANON-FÖRDERVEREIN

Der Verein mit Sitz auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt ist kein offizieller Arm des Organon, sondern wurde von einem Fan gegründet: Hilbert wurde wegen seines Engagements sogar aus dem Widerstand gegen den Organon geworfen. Seine Förderungsmaßnahmen bestehen vor allem daraus, dass er Bilder von Organonen zeichnet, die er entweder auf dem Markt verkauft, oder mit denen er sein Zimmer dekoriert. Der 17-jährige Hilbert hält den Organon für „voll cool", weil „die so geile Rüstungen tragen und so". Seine zahlreichen Fanbriefe an den Oberkontrollrat sind bisher nicht beantwortet worden.

Der Organon für eure Helden

Die Klone stellen natürlich den großen Widersacher dar, eine gesichtslose Armee, die als große Bedrohung und Kanonenfutter dienen kann. Ihre Einrichtungen können Ziel von Missionen sein oder es gilt, einen Kameraden, der sich freiwillig gemeldet hat, vor der Gehirnwäsche zu retten. Sollten die Helden zu viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen oder etwas besitzen, das der Organon in die Finger bekommen will, werden sie unerbittlich gejagt. Nach dem Krieg stehen viele der Türme leer und die Helden können sie für unterschiedliche Zwecke nutzen. Der Organon kann vom überlegenen Imperium zu einer Fraktion unter vielen und somit auch zum Verbündeten der Helden werden.



Der Organon nach dem ... na ja, Abzug des Organon

Mit dem Ende des Krieges sind fast alle Klone nach Elysium abgezogen. Eine gewisse Anzahl hat den Abflug jedoch wegen der Kampfhandlungen oder anderer Zwischenfälle verpasst, so dass der „Finstere Fiskus" – abgeschnitten von den Vorgesetzten und daher teils den alten Befehlen folgend – noch immer eine Gefahr darstellt. Technik und Uniformen der Organonen können sich in der Zukunft auch Räuberbanden und andere Kriminelle zu Nutze machen oder sogar in die Rollen der früheren Peiniger schlüpfen, um ihrerseits das Volk zu unterdrücken. Details hierzu finden sich in den Regionalbeschreibungen.

ARGUS REDE AN DEN VERSAMMELTEN ORGANON:

Dieser Arsch ... der hier vor euch steht ... ... ist bei Weitem nicht der einzige Arsch in diesem Raum!

Wir alle sind Ärsche! So wurden wir konstruiert. Das ist unsere heilige Bestimmung.

Ich weiß, ich weiß, was ihr jetzt denkt. Wie kommt er dazu, so etwas zu behaupten? Der Organon ist, wie das Wort ja schon sagt, eine Organisation aus Ärschen! Jeder einzelne von euch ist ein Arsch!

Schaut euch doch mal an! Wir verrichten die Dreckarbeit für die da oben! Denkt ihr etwa, irgendeiner von denen hätte Lust, sich die Hände schmutzig zu machen? Den Planeten in die Luft zu sprengen, Deponianer zu terrorisieren ... oder was wir sonst so machen, den lieben langen Tag?

Nein! Amen, amen, ich sage euch: Die sitzen bequem auf ihren breiten Ärschen. Und diese Ärsche, meine Allerwertesten, das sind wir!

Schaut mich doch mal an! Ich weiß, jeder von euch hält mich für einen Arsch.

Weil ich mich wie einer aufführe. Aber warum ist das so? Doch nur, weil es von mir erwartet wird!

Als Vorgesetzter ist man immer zur Hälfte Arsch und zur Hälfte Vorbild. Und wenn ich euch anscheiße, dann reicht ihr es einfach nach unten weiter. Die Befehlskette ist in Wirklichkeit nichts anderes als eine Kette von Ärschen, die sich gegenseitig anscheißen – eine defäkatorische Pissrinne.

Schaut euch doch mal um! Was machen wir hier eigentlich? Wir sollen einen Planeten sprengen, auf den wir eigentlich scheißen. Für Leute, die uns am Arsch vorbei gehen. Ist es nicht an der Zeit, der Wahrheit ins Auge zu blicken, dass wir hier die Ärsche sind? Warum tun wir also nicht das, was von uns erwartet wird ... und scheißen drauf?

Na los! Sagt es! Wir scheißen drauf!

Schaut euch doch mal unser Logo an! Da hat doch irgendjemand bei einer Betriebsfeier sein Hinterteil auf den Kopierer gelegt. Und seither ziert dieser traurige Anblick unser Banner:

Der Abdruck eines nachgiebigen, hängenden Hinterns! Da darf es uns nicht Wunder nehmen, dass man uns wie Ärsche behandelt.

Nun, ich könnte euch noch tausend weitere Beispiele nennen. Fakt ist: Wir sind hier die Ärsche.

Aber ist das ein Grund, sich zu schämen?



Ich sage: NEIN! Oh nein! Ich bin stolz darauf, was ich bin.

Ich bin ein Arsch!

Und das seid ihr auch: Ihr seid auch alle Ärsche! Es wird Zeit, der Welt zu zeigen, was in uns steckt!

Lang lebe der Organon!"

DER WIDERSTAND GEGEN DEN ORGANON

Wie bereits erwähnt gab es schon immer Rebellen gegen die Tyrannei des Organon. Die Beamten betrachten diese Aufständischen als LÄSTIG, ABER HARMLOS. Tatsächlich gibt es auf Deponia auch genug Menschen, die nie in Kontakt mit dem Organon gekommen sind und nur Gerüchte gehört haben – und daher auch keinen Grund sehen, zur Tat zu schreiten.

Erst in letzter Zeit regt sich echter, organisierter Widerstand.

„Wir schmieden ständig neue Pläne. Wie wir noch passiver Widerstand leisten können. Manchmal sagen wir sogar wochenlang kein schlechtes Wort über den Organon, so passiv sind wir."

Die ersten Anzeichen hierfür sind unter anderem auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt zu finden. Dort hat sich um einen jungen Mann, dessen Namen ich um seiner Sicherheit willen nur als Doktor Flammkuchen angeben kann, eine Zelle von Rebellen gegründet, die endlich Nägel mit Köpfen macht und energisch gegen den Organon vorgeht. Flammkuchens Männer haben sogar eine Petition gestartet und hoffen, dass der Organon bei genug Unterschriften (bisher drei) auf ihre Forderungen eingehen wird, die allerdings noch nicht wirklich ausformuliert sind. (Das erste Konzept beinhaltet nur die beiden Sätze: „Hört auf, uns zu unterdrücken, mit eurer ... ständigen Unterdrückung. Das macht mich rasend!", wobei „unterdrücken" nachträglich noch in „belästigen" und „rasend" in „traurig" umgeschrieben und ein „bitte" hinzugefügt wurde. Aber immerhin wurde das noch unterstrichen, was ja wohl ein deutliches Zeichen setzen sollte.)



Ansonsten schadet die Gruppe dem Organon aktiv durch das Vermeiden bestimmter Aktionen. So sprechen sich ihre Mitglieder beispielsweise niemals offen für die Ziele der Beamten aus (was auch daran liegt, dass sie sie nicht kennen), beliefern sie weder mit Waffen noch mit Schmalzgebäck (Okay, vielleicht haben sie ein oder zwei mal eine Schachtel Kaktusdoughnuts geschickt, aber mit Waffen echt nicht!) und sie schicken kein Geld an ihren Förderverein. Außerdem wurde Hilbert, der Gründer und das einzige Mitglied dieses Fördervereins, nach einer langen Sitzung fast einstimmig aus der Widerstandsbewegung heraus gewählt.
Der Schlachtruf des Widerstands lautet übrigens: „Ich geb's auf. Das bringt doch alles nichts."

ANDERE WIDERSTANDSZELLEN

Natürlich regt sich nicht nur im Dreiviertelland Widerstand gegen den Organon. Die Rebellen dort hatten einfach das „Glück", die entscheidende Gruppe zu sein, und griffen naturgemäß das Herz des Organon an.

Auf ganz Deponia gibt es kleine Rebellengruppen, je nachdem wie sehr das Volk hier unter den Beamten leiden muss:

Besonders hervorzuheben ist die **Terrorzelle von Gettoby** (siehe Seite 95). Rußland ist fest in der Hand des Organon, aber die Menschen hier fürchten, dass eine Revolution alles nur noch schlimmer machen würde – sofern das überhaupt möglich ist. Der Widerstand hier rekrutiert sich fast vollständig aus örtlichen Verbrecherbanden, die versuchen, ihre Geschäfte gegen den Willen des Organon durchzusetzen, der bekanntlich das Monopol auf fast alle Handelswaren hat.

Ganz Parks ist eine einzige Widerstandsbewegung: Die Hippies dort leben im Dauerkrieg mit den Beamten, weswegen man sich weitestgehend aus dem Weg geht.

Selbst im obrigkeitshörigen **Germ** regt sich Widerstand. Die meisten Germer sind zu verängstigt oder zu gehirngewaschen, um sich offen gegen den Organon zu stellen, und so arbeiten die Rebellen hier alle im Geheimen und auf eigene Faust. Folglich ist es extrem schwer, Kontakte zu knüpfen, doch ist es durchaus möglich, dass ein Attentäter oder Saboteur Abenteurern unverhofft zu Hilfe kommt oder ihnen ein Versteck angeboten wird.

In **Eukratien** hat der eingerichtete Überwachungsapparat die meisten Widerstands-Ambitionen im Keim erstickt. Die örtlichen Rebellen tarnen ihre Meetings daher aufwändig als Treffen von Kleintierzuchtvereinen oder ähnlichem und kommunizieren nur über extrem aufwändige Codes, die selten perfekt abgesprochen sind, was zu Verwirrungen und ineffizientem Vorgehen führt, weil die Verschwörer eben nur glauben, sich über Ort und Zeit einer Aktion einig zu sein.



Der Widerstand des Schwarzmarkts während des Kriegs gegen den Organon

Im Verlauf des Krieges wurde der Schlachtruf in „Tod dem Organon" umbenannt und zuerst Rufus und später Seagull brachten ein wenig mehr Pepp in diese Rebellenallianz. Sie wuchs binnen weniger Tage auf 26 Mitglieder an, richtete sich einen Unterschlupf in Porta Fisco ein und verfügte bald über Waffen und sogar über mit Torpedos ausgestattete Delfine. Die neue Widerstandsbewegung meinte es ernst, griff sogar einen Sprengturm des Organon an und eroberte einen Großteil von Porta Fisco zurück. Die Rebellen planten zwischenzeitlich sogar, Elysium mittels eines gestohlenen Planetenkillers vom Himmel zu fegen, doch dazu kam es nie. Letztlich trug die Bewegung einen großen Teil zur Rettung Deponias bei. Das Ende des Krieges bedeutete ihre Auflösung.
Zu ihren Mitgliedern zählten so prominente Persönlichkeiten wie Cowboy Dodo oder Doc, aber auch einfache Deponianer fochten hier für eine gerechte Sache. So zum Beispiel die Widerhaken- und Bleigewichtehändlerin Toni, eine ehemalige Gespielin des berühmten Rufus. Die kettenrauchende Dame mit dem heißen Temperament und den beeindruckenden Proportionen warb sogar auf einem Erwachsenen-Kalender für den Widerstand, ihr größter Verdienst dürfte aber der erfolgreiche Diebstahl des Planetenkillers sein.

Die Bewohner von **Schrottland und der Siffigen See** operieren außerhalb der vom Organon kontrollierten Gebiete, können aber guten Gewissens als Gegner der Beamten verbucht werden.

In **Haldika** sind die meisten Menschen zu sehr mit ihren eigenen Problemen beschäftigt, um den Organon überhaupt zu bemerken – bis sie plötzlich als Zwangsarbeiter rekrutiert werden.

Rostralien schließlich ist groß genug, dass sich die wenigen Menschen und die Beamten so gut wie nie über den Weg laufen. Die einzige Ausnahme bilden die Barbaren und die **Superduper Force** in Kevin, die sich wie bereits erwähnt in einem ständigen Konflikt mit den Klonen befinden.

Der Widerstand für eure Helden

Während des Krieges können Widerständler als Auftraggeber auftreten, zu große Fanatiker aber auch als verblendete Gegenspieler. In der Phase davor mag es an den Helden sein, den Funken der Rebellion zu entzünden. Feinde hat der Organon jedoch überall – teils offen, teils verdeckt. Die SCs stehen also nicht so alleine da, wie sie glauben. Doch nicht immer ist der Feind ihres Feindes auch automatisch ein Freund.

VERBRECHERBANDEN

Das Leben auf Deponia ist chaotisch – warum sollte das Verbrechen die Ausnahme darstellen? Es gibt eine Menge Schmugglergruppen, Räuberbanden und andere Gauner in den zivilisierteren Regionen Deponias und barbarische Plünderer und Piraten vor allem in den Grenzlanden, Rostralien und der Siffigen See (siehe jeweils dort). Sie alle hier aufzuführen, würde den Rahmen sprengen.

Deponianische Verbrecherorganisationen zeichnen sich jedoch fast immer durch ihre INEFFIZIENZ aus. Ihre Anführer sind meistens nicht besonders helle oder einfach nur wahnsinnig. Nur selten wird eine solche Bande von jemandem geführt, der weiß, was er tut. Kriminelle Energie geht meist mit einem Mangel an geistiger Entwicklung einher – so dass den Abenteurern immer eine Chance bleibt, auch körperlich überlegene Gegner zu übertölpeln.

„Eure Aufstiegscodes? Wir waren gerade dabei, sie in unsere Unternehmensmasse zu überführen. Darum auch die Brechstange!"

BEISPIEL: DAS UNORGANSIERTE VERBRECHEN

Eine Vereinigung aus zwischen vier und 17 Personen (so genau weiß das keiner) mit Sitz auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt. Die Bande bezeichnet sich selbst als „Kriminelle Organisation ohne den organisatorischen Teil", was sie de facto zu einer Gang von Schlägern macht, die einfach tun, was sie wollen. Dennoch hat das UV einige Erfolge vorzuweisen und besitzt unter anderem ein High-Tech-Unterseeboot. Anführerin dieser mafiösen Organisation ist die „Donna", deren Befehle von ihren Handlangern bedingungslos ausgeführt werden – auch wenn sie wegen Donnas besonders schwerem Tourettesyndrom einiges an Interpretationsspielraum bieten. Und auch abgesehen davon ist es wohl eher dem Glück zuzuschreiben, dass die Vereinigung so viel erreicht hat.



Das Unorganisierte Verbrechen nach der Rebellion

Die Vereinigung wurde im Krieg eigentlich ausgelöscht, aber es steht zu befürchten, dass sich das noch lange nicht bis zu jedem Mitglied herumgesprochen hat.



UNABHÄNGIGE ORGANISATIONEN

PAGODAS

(Hat es nur knapp nicht in „Verbrecherbanden“ geschafft)

Eigentlich steht PAGODAS für „Prosperianer Adel Gegen Obdachlose, Diebespack und Arme aus Sonstwo“, die gängige Auslegung ist aber „Pöbelnde ArschGesichter Ohne Denkapparat, Aber Saureich“.

Während die meisten Menschen in Prosperia in all ihrem relativen, hart ererbten Wohlstand immerhin noch den Anstand besitzen, die Schnauze zu halten, wenn es um die Situation auf dem restlichen Deponia geht und sehr wohl wissen, wie gut sie es im Vergleich haben, ist das bei den Mitgliedern von PAGODAS nicht der Fall. Sie setzen sich für einen besseren Grenzschutz Prosperias ein, was auch so weit geht, dass sie die Söldner des Landes in die Nachbarstaaten schicken, um ein paar Wellblechhütten einzureißen, die zu nah an der Grenze stehen. Ansonsten demonstrieren sie lautstark für ihre Rechte – allerdings nur innerhalb ihres sicheren Landes, so dass sie nur von den peinlich berührten Mitprosperianern gehört werden können. Schrott sei Dank. Der eigentliche Schaden, der durch PAGODAS entsteht, ergibt sich durch die NACHAHMER. So gibt es inzwischen auch MAGODAS in Miseria, RAGODAS in Rußland und sogar DEMAGODAS (DEsolianischer Mittelstand Auch Gegen ...). Das ist vor allem deswegen albern, weil kein Obdachloser oder eine der anderen genannten Bevölkerungsgruppen freiwillig nach Rußland oder Miseria ziehen würde und in Desolia sowieso niemand wohnt. Allerdings sind die Leute in diesen Gegenden zutiefst verunsichert. Wer ist dieser miserianische Adel? Und sollte man das eigene Land nicht lieber verlassen, bevor man es mit solchen Arschkrampen teilt?

GAYA-FORCE

Die Gaya-Force ist eine Gruppe von Umweltaktivisten, die sich nach der antiken Putzreinigerfirma Gaya benannt hat und schon seit Jahrhunderten die deponianische Natur zu schützen versucht. Ihr Erfolg bei der Sache spricht nicht gerade für sie, und seit der Planet vor die Hunde gegangen ist, haben die meisten Mitglieder die Vereinigung verlassen, um sich sinnvolleren Aufgaben (wie der Straßenkunst oder dem Züchten von Origami-Seeigeln) zu widmen. Lediglich ein harter Kern aus Leuten, denen echt nichts Besseres einfiel, ist übriggeblieben – oh, und alle, die einfach zu doof, zu ignorant oder zu faul waren, sich etwas Neues zu suchen. Die Gaya Force ringt seitdem mit dem Absturz in die Bedeutungslosigkeit und versucht mit verzweifelten Mitteln, Aufmerksamkeit zu erregen.

Leider ging auch hier bisher alles nach hinten los: Nachdem sich hunderte Aktivisten beispielsweise an den letzten tsunamischen Zwerg-Strandgorillas festgekettet hatten, um darauf hinzuweisen, dass diese Tiere akut vom Aussterben bedroht sind, verloren diese aus ungeklärten Gründen ihren Geschlechtstrieb und verweigerten die Nahrungsaufnahme. Heute erinnert nur noch ein halb im Wasser versunkenes Mahnmal in Form eines gekrönten Affenkopfes an diese edlen Kreaturen.

IHR WAHNSINNIGEN!

TÜV

Der Technische Überwachungsverein wurde einst von der Weltregierung ins Leben gerufen, um alle möglichen potenziell gefährlichen Gerätschaften Deponias auf ihre Sicherheit zu überprüfen und im Zweifel mit Plaketten zu versehen. Seit die Weltregierung de facto nicht mehr existiert bzw. machtlos ist, hat auch der TÜV keine Legitimation mehr. Seine Mitglieder jedoch sind dermaßen PFLICHTVERSESSEN UND PEDANTISCH, dass ihnen das weitgehend schnuppe ist. Sie wurden mit mehreren lebenslangen Vorräten an Plaketten ausgerüstet und vererben diese mit dem Amt einfach an ihre ebenso pedantischen Nachkommen weiter. Da die Plaketten auch als Zahlungsmittel akzeptiert werden, sind viele Deponianer nach wie vor bereit, den TÜV-Prüfern Naturalien für ihre Dienste zu bezahlen.

Organisationen für eure Spieler
Natürlich können diese Gegenspieler für die Gruppe stellen, aber auch als Auftraggeber fungieren. Es ist auch möglich, diesen Vereinen beizutreten. Welche Voraussetzungen dafür erfüllt sein müssen, hängt von der jeweiligen Organisation ab. Mutproben kommen aber immer gut an.



UNTERGRUNDORGANISATIONEN

Die Menschen Deponias geben ungern zu, organisiert zu sein. Daher fallen die meisten ihrer Organisationen in die Kategorie „Untergrundorganisationen“ und stellen Geheimgesellschaften dar. Ob es sich nun um Verbrecherbanden, Widerstandsbewegungen, Sekten oder Verschwörer gegen was auch immer handelt: Diese Vereine sind geheim und in fast jedem noch so kleinen Kaff gibt es sie. Selbst das nur drei Einwohner zählende Nest Sierra Benzole besitzt eine geheime Unterweltloge, in der sich zwei der örtlichen Bürger wöchentlich inkognito treffen. Der Reiz, nicht zu wissen, mit wem man sich da eingelassen hat, macht für die Benzoler den Hauptteil des Nervenkitzels aus, praktische Ziele verfolgt dieser Zirkel eher nicht.

In größeren Siedlungen können diese Geheimgesellschaften tatsächlich funktional sein. Ein Kaff wie Buusa-Westvoq könnte eine Unterweltloge beherbergen, die den Sturz der arroganten Tölpel aus Kuvaq zum Ziel hat (ein in diesem Ort legitimes Ziel, aber man muss ja kein Risiko eingehen), in Citadella gibt es diverse „Arbeitsgruppen Religion“, die sich alle 2 Wochen in der Kanalisation der Stadt treffen, um das Praktizieren anderer Religionen auszuprobieren – wer weiß, ob man damit nicht besser fährt und ein wenig Toleranz hat ja noch keinem geschadet. Und selbst die Fremdenlegionäre der Kolonien halten im Geheimen Treffen ab, um über Meutereien gegen die Offiziere zu entscheiden.

In Xynomega versammeln sich klammheimlich die Menschenfreunde unter den Robotern und planen Protestaktionen für die in der Enklave mit Füßen getretenen Menschenrechte, während es in Transvoltanien geheime Selbsthilfegruppen für die unterdrückten Gehilfen von verrückten Wissenschafltern gibt (mit Kursen wie „Wie lerne ich aufrecht stehen“ und „Warum ich den Hebel auch mal nicht umlegen sollte“).

DIE FREMDENLEGIONEN

Sowohl Alt-Venedig/Citadella als auch Eukratien und Xynomega unterhalten eine Fremdenlegion, die für sie in den Kolonien in Haldika um den McGuffin-Code kämpft. Das jeweilige Ziel ist die Wiederinbetriebnahme des Weltmarkts, aus religiösen, wirtschaftlichen oder Roboterrechts-Gründen. Angeführt werden diese Legionen von Offizieren der jeweiligen Kriegspartei, doch die Soldaten kämpfen allein für Geld bzw. meist für den Erlass ihrer Schulden im jeweiligen Land. Da Xynomega nur aus Roboter-Flüchtlingen besteht und dort kein Geld benutzt wird, verpflichtet sich jeder kampftaugliche Droide, der dort wohnhaft ist, zu 5 Jahren Dienst in den Kolonien. „Kampftauglich“ ist jedoch ein Begriff, über den sich auch die Roboter streiten, weswegen immer mal wieder auch etwas überfordert wirkende, aufgerüstete Haushaltsdroiden in Haldika landen.

Die Legionen nehmen grundsätzlich jeden auf – selbst die Roboterlegion soll schon Menschen in ihren Reihen anerkannt haben, auch wenn es sich dabei meist um bürokratische Fehler gehandelt hat. Abenteurer mit Dreck am Stecken oder großen Schulden bei einer der Kriegsparteien können sich durch einige Jahre Dienst in den Legionen eine weiße Weste verdienen, so sie den sinnlosen Krieg in den Kolonien überstehen.



Untergrundorganisationen müssen sich nicht unbedingt unterirdisch treffen. Aber es hilft, um für die richtige Stimmung zu sorgen.



Über den Autor dieses Reiseführers:

Der Elysianer Noel soll bereits seine Jugend und sein frühes Erwachsenenalter auf Deponia verbracht haben und hat in dieser Zeit angeblich als Kommunalfunkautor und Pressesprecher eines Atomkraftwerks in Rußland gearbeitet. Seine Hörspiele über eine Gruppe Weltraumreisender an Bord eines wie eine Schildkröte geformten Raumschiffs gelten als Kultwerke, sind aber einem breiten Publikum bisher verschlossen geblieben. Er verließ Deponia mit seiner Familie und der ersten Evakuierungswelle, kehrte schließlich aber zurück, um diesen Reiseführer zu schreiben.

Noels Abhandlungen über Deponia bleiben unvollständig, er gilt momentan als verschollen, andere halten ihn für tot. Seine gesammelten Berichte haben wir in diesem Buch für Sie zusammengefasst. Wir empfehlen Ihnen zudem, einen Blick auf Noels Notizen zur Flora und Fauna zu werfen, die ebenfalls im Rostfuchs-Verlag erschienen sind.

Wir danken Noel für seinen unermüdlichen und todesverachtenden Einsatz und hoffen für ihn, dass er es zurück nach Elysium geschafft hat.



WAS IST TURBO-FATE? WAS IST FATE TRASH?

Fate Trash ist das Rollenspielsystem, das wir zum Bespielen der Welt von Deponia vorschlagen. Ihr könnt natürlich auch ein anderes System benutzen, aber Fate Trash bietet sich an. Wir haben es aus dem Regelwerk Turbo-Fate gebastelt. Das heißt, wir haben das bestehende, sehr simple TF genommen, und es etwas umgebaut, umformuliert und mit einigen speziellen Deponia-Regeln erweitert.



WAS IHR ZUM SPIELEN BRAUCHT:

- Ein paar Freunde (Kumpel tun es auch).
- Würfel – normale sechsseitige Würfel reichen aus. Schöner sind aber die speziellen Fate-Würfel, die auf zwei Seiten ein PLUS, auf zwei ein MINUS und auf zwei Seiten eine leere Fläche zeigen. Bei normalen Würfeln lest ihr 5 und 6 als PLUS, 1 und 2 als MINUS und 3 und 4 als leer (die Regeln gehen von den Fate-Würfeln aus).
- Charakterbögen. Ihr könnt diese hier aus dem Buch herauskopieren oder sie von tv.orkenspalter.de oder www.uhrwerk-verlag.de herunterladen
- Stifte und Papier. Spielsteine (Knöpfe, Münzen, Gummibärchen, tote Fliegen) als Fate-Punkte.

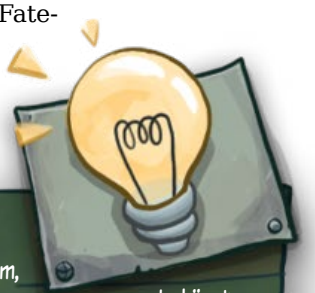
ROLLENSPIEL: GRUNDLAGEN

Was soll das eigentlich heißen: „Geschichten erzählen“?

Ganz einfach: Ihr erschafft eine Gruppe von Charakteren oder „Helden“ und verfolgt ihre fiktiven Abenteuer. Zu diesen trägt jeder der Spieler seinen Teil bei, denn ihr trefft die Entscheidungen für die Charaktere, während ihr die Geschichte erlebt. Die Geschichte ändert sich durch jede dieser getroffenen Entscheidungen. Eine solche Geschichte lebt aber nicht allein von Entscheidungen. Würfelwürfe simulieren in Kombination mit Charakterwerten die Chancen, bestimmte Taten erfolgreich durchzuführen. Je höher die Werte auf dem Charakterbogen und je höher der Würfelwurf, desto besser stehen die Chancen, dass alles sich so entwickelt, wie es vom jeweiligen Spieler gewünscht war.

Wollt ihr euer Wissen über das Rollenspiel vertiefen oder ein komplexeres Regelwerk nutzen, besucht www.faterpg.de oder www.uhrwerk-verlag.de, wo das System Fate Core zum Gratis-Download erhältlich ist.

Zu Beginn müsst ihr euch entscheiden, wer von euch die Aufgabe des Spielleiters übernimmt und wer "nur" gewöhnlicher Spieler ist. Der Spielleiter/die Spielleiterin oder die Spielleitung (abgekürzt SL, wir verwenden im folgenden wild alle Varianten) hat am meisten Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte und steuert alle Nichtspielercharaktere (NSC). Er oder sie weiß grob, was es mit der Geschichte auf sich hat, um die es geht, denn vermutlich hat er sie sich ausgedacht oder sie wenigstens gelesen. Die Spieler hingegen sind es, die am meisten Spannung aus so einer Sitzung ziehen werden. Sie können in die Rollen ihrer Helden (wobei sich Helden nicht heldenhaft benehmen müssen, sie sind nur die Helden der Geschichte) schlüpfen, ohne zu wissen, was sie erwartet. Sie treffen in der Rolle ihres Charakters Entscheidungen, die ihr Charakter eben auch treffen würde. Der Fate-Terminus für den Helden ist der Spielercharakter, der SC. SC wird hier also synonym für "Held" gebraucht.



Fate, Fate Trash und unsere Regel-Herangehensweise:
Dieser Regelteil ist für Rollenspiel-Neulinge geschrieben. Wenn ihr Fate bereits kennt und benutzt – und vor allem, wenn ihr diesen euch bekannten Regeln so treu wie möglich bleiben wollt - braucht ihr den folgenden Abschnitt nicht lesen und könnt Deponia einfach mit euren bewährten Lieblingsregeln bespielen. Vielleicht werft ihr aber einen Blick auf die Erweiterungs-Regeln auf Seite 200.

Für alle Neulinge oder jene, die Fate zwar kennen, aber etwas anderes ausprobieren wollen: Fate Trash unterscheidet sich vom herkömmlichen Turbo Fate eigentlich nur wenig, versucht aber, Dinge so zu vereinfachen, dass sie allen entgegenkommen, die eher einen Computer-Spiel-Background haben. Deponia und seine Geschichte sind in Grundzügen festgelegt, dadurch muss die Spielleitung etwas mehr Einfluss haben als die Spieler. Daher bewegt sich unsere Version des Regelwerks etwas weg vom üblichen Fate hin zu klassischeren Herangehensweisen. Wir halten es sogar für machbar, viele der auf den folgenden Seiten beschriebenen Regeln einfach wegzulassen. Einige der Testrunden spielten nur mit ihren Methoden und den Item-Karten. Aspekte dienten nur als Orientierungshilfen. Es wurde fast nicht gewürfelt sondern Deponia wurde zu einem Improvisationsspiel. In diesem ging es vor allem darum, weiterzukommen, indem man sich möglichst bescheuerte Wege ausdachte, seine Items zum Überwinden eines Hindernisses einzusetzen. So bevorzugen wir selbst das Spiel auf Deponia. Wenn ihr aber mehr Regeln braucht, bietet euch Fate Trash auch das.

Dabei ist Folgendes wichtig: Versetzt euch in den jeweiligen Charakter hinein und stellt euch vor, was er tun würde – selbst wenn es echt keine gute Idee ist. Wichtiger ist, dass die Entscheidung zum Charakter passt. Denkt dabei auch an die Geschichte, die ihr gemeinsam erzählt. Auch miese Entscheidungen können für die Geschichte im Großen und Ganzen gut sein, wenn sie sie spannender machen oder den anderen Charakteren erlauben, etwas zu bewirken ... oder einfach nur cool zu wirken. Es geht schließlich um eine Erfahrung für die ganze Spielgruppe.



CHARAKTERERSCHAFFUNG

Jetzt müsst ihr euch überlegen, was für einen Charakter ihr spielen wollt. Beispiele haben wir weiter unten aufgeführt. Soll es ein typischer Bastler wie Rufus sein oder eine Draufgängerin wie Toni? Alles ist möglich, Fate Trash beschränkt euch in eurer Rollenwahl nicht. Jedoch ist jeder Charakter durch einige Werte und seine "**ASPEKTE**" definiert, die auf dem Charakterbogen festgehalten werden. Dieser Bogen enthält alle nötigen Infos und dient als ständige Referenz und Notizzettel.
Aspekte umschreiben dabei, in welchen Situationen sich euer Held besonders hervortut, wobei er am ehesten versagt, was ihm am wichtigsten ist oder was für einen Hintergrund er oder sie hat. Sie sind eine Mischung aus erzählerischen Ansatzpunkten, Charakternotizen und positiven und negativen Faktoren, die im Spiel je nach Situation eingesetzt werden können. Aspekte könnt ihr euch zu Beginn frei ausdenken (oder aus der Liste weiter hinten wählen).
Die sechs "**Methoden**" beschreiben die verschiedenen Begabungen des Charakters, die mit Zahlen festgehalten werden, und "**Stunts**" sind besondere Fähigkeiten, die die Methoden unter bestimmten Umständen verbessern können. Wie ihr vielleicht schon merkt, hängt in Fate sehr viel von der jeweiligen erzählerischen Situation ab. Am Ende braucht jeder Charakter noch einen Namen und eine Beschreibung seines Äußeren.



ASPEKTE

Ein Aspekt kann ein einzelnes Wort sein. Oder ein Satz, der eine wichtige Eigenschaft oder ein Ereignis aus der Vorgeschichte des Charakters beschreibt. Vielleicht auch ein Verhaltenskodex, ein persönlicher Tick, ein Gegenstand oder eine Ressource. Oder der Satz beschreibt das Verhältnis zu einem anderen Charakter – ob nun Spielercharakter oder NSC. Auf jeden Falls sollte der Aspekt für den Charakter bestimmend sein.
Aspekte sind für Spieler und Spielleiter ein wichtiges Werkzeug. Sie erlauben es allen Beteiligten, Einfluss auf die am Spieltisch erzählte Story zu nehmen, indem sie in die Narration eingeflochten werden. Sie lassen sich aber auch benutzen, um Fakten über den Planeten Deponia festzulegen. Okay, vieles ist im Hintergrundteil bereits gesetzt, doch da ist immer noch Spielraum: Soll es vielleicht Magie auf dem Müllplaneten geben? Oder etwas weniger episch und umwälzend: Soll es eine bestimmte Ressource, einen Verbündeten oder einen mächtigen Feind geben? Die Aspekte helfen euch, am Spieltisch zu entscheiden, wie die Details des Abenteuers aussehen. Und Deponia ist schließlich nicht bis ins kleinste Detail beschrieben, da hat noch einiges an Ideen Platz!
Im Hintergrundteil haben wir einige beispielhafte Aspekte für die wichtigsten Orte und Personen durch GROSSBUCHSTABEN hervorgehoben (auch wenn sie grammatikalisch nicht immer für sich stehen). Ihr könnt diese Aspekte nutzen oder euch eigene einfallen lassen. Im Spiel werdet ihr neue entdecken und erschaffen, sie werden zum Vor- oder Nachteil der Charaktere eingesetzt.

Die Charaktere selbst sollten je drei bis fünf Aspekte besitzen, einschließlich eines "Konzepts" und eines "Dilemmas". Im Detail werden wir in **"Aspekte und Fate-Punkte"** (Seite 188) auf Aspekte eingehen.

KONZEPTE

Dieser wichtigste Aspekt soll den Charakter kurz zusammenfassen und dabei aussagen, wer er ist, was er so tut und was sein "Ding" ist (metaphorisch gesprochen. Sein echtes "Ding" interessiert uns hier nicht, das ist nicht diese Art Rollenspiel).
Wenn ihr euch das Konzept für einen Charakter überlegt, achtet auf zwei Dinge: Wie kann der Aspekt der Figur helfen und wie kann er sich als Hindernis herausstellen? Ein Konzeptaspekt (wie die meisten Aspekte) sollte beides tun!
Beispiele: "LEITENDE AGENTIN DES WIDERSTANDS", "KAPITÄN EINES HERUNTERGEKOMMENEN MÜLLKUTTERS", "BESESSENER BASTLER". Diese können vom Charakter hilfreich eingesetzt werden – wenn die Agentin zum Beispiel ihre Kontakte spielen lässt oder ihre Ausbildung einsetzt, der Kapitän dank jahrelanger Erfahrung seinen Müllkutter perfekt in den einen Lüftungsschacht einer riesigen Organon-Baumaschine steuert oder der besessene Bastler aus Kaugummi und verbogenen Büroklammern eine handliche Atombombe bastelt. Sie können aber auch ein Nachteil werden, wenn die Agentin vom Organon erkannt und verfolgt wird, wenn der Müllkutter unter seinem Zustand leidet oder der Kapitän für diesen verantwortlich gemacht wird, und wenn der besessene Bastler von seinem Experiment nicht lassen kann, auch wenn sein Labor gerade um ihn herum in die Luft fliegt.

DILEMMATA

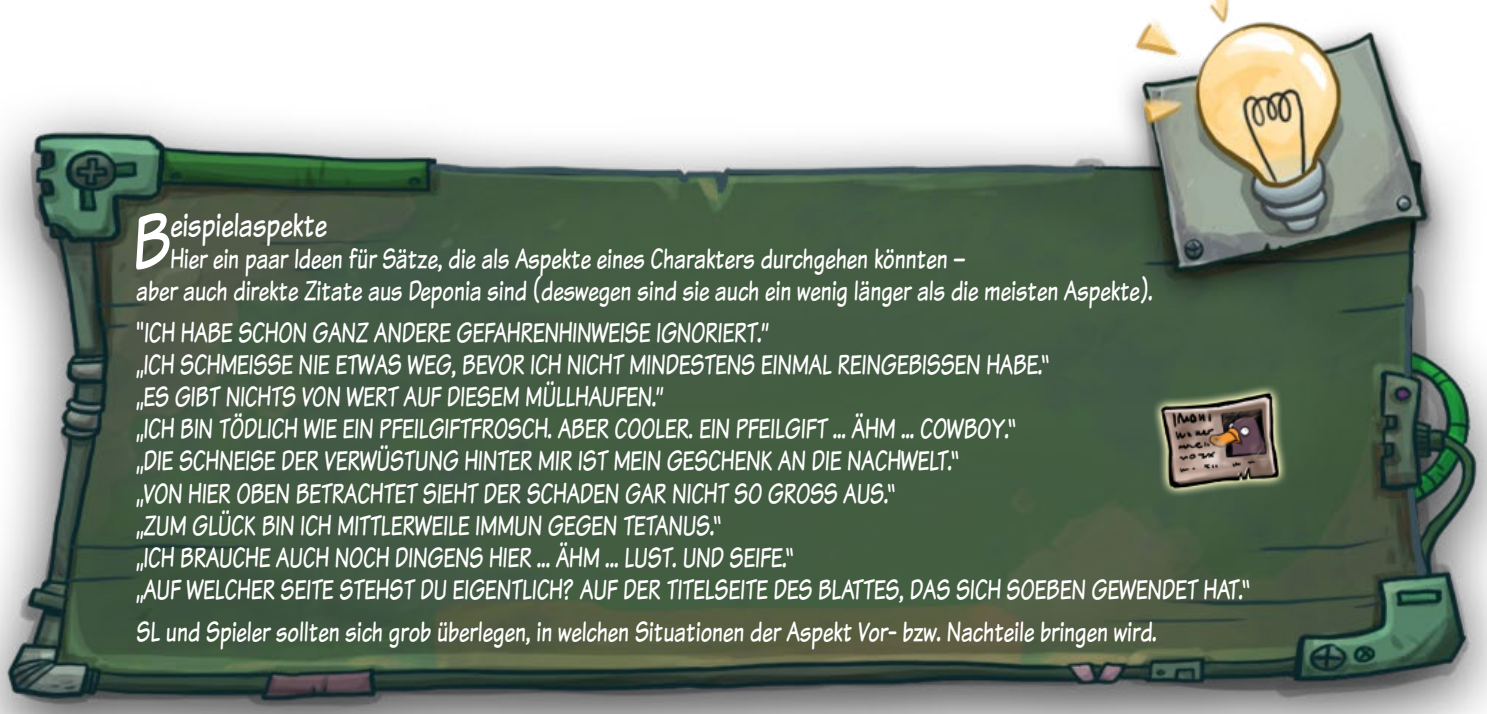
Nun entscheidet ihr, was dem Charakter immer wieder Komplikationen bereitet. Das kann zum Beispiel eine charakterliche Schwäche sein. Ein Erzfeid, der sich immer wieder einmischt. Oder ein einst geleisteter Schwur – irgendetwas eben, das das Leben verkompliziert.

Beispiele: "ICH MUSS MICH UM DIESE NERVIGEN BRATZENKINDER KÜMMERN", "DER ORGANON WILL MICH TOT SEHEN", "MEINE DATASETTE HAT EINEN WACKELKONTAKT".

WEITERE ASPEKTE

Als nächstes entwerft ihr noch ein bis drei weitere Aspekte. Überlegt euch, was den Charakter sonst noch so aus der Masse hervorhebt. Ist er der begnadetste Müllsucher in seinem Kaff? Besitzt sie einen Koffer voller Organon-Tech? Riecht er gut? Kann sie super mit Tieren umgehen?

Die Aspekte können auch die Beziehung eines Charakters zu anderen Figuren (Spielercharakteren oder NSC) beschreiben. Natürlich könnt ihr auch erst mal nur einen Aspekt wählen und später im Spiel weitere hinzufügen, wenn ihr ein Gefühl für den Charakter bekommen habt.



Beispielaspekte
Hier ein paar Ideen für Sätze, die als Aspekte eines Charakters durchgehen könnten – aber auch direkte Zitate aus Deponia sind (deswegen sind sie auch ein wenig länger als die meisten Aspekte).

"ICH HABE SCHON GANZ ANDERE GEFAHRENHINWEISE IGNORIERT."
„ICH SCHMEISSE NIE ETWAS WEG, BEVOR ICH NICHT MINDESTENS EINMAL REINGEBISSEN HABE."
„ES GIBT NICHTS VON WERT AUF DIESEM MÜLLHAUFEN."
„ICH BIN TÖDLICH WIE EIN PFEILGIFTFROSCH. ABER COOLER. EIN PFEILGIFT ... ÄHM ... COWBOY."
„DIE SCHNEISE DER VERWÜSTUNG HINTER MIR IST MEIN GESCHENK AN DIE NACHWELT."
„VON HIER OBEN BETRACHTET SIEHT DER SCHADEN GAR NICHT SO GROSS AUS."
„ZUM GLÜCK BIN ICH MITTLERWEILE IMMUN GEGEN TETANUS."
„ICH BRAUCHE AUCH NOCH DINGENS HIER ... ÄHM ... LUST. UND SEIFE."
„AUF WELCHER SEITE STEHST DU EIGENTLICH? AUF DER TITELSEITE DES BLATTES, DAS SICH SOEBEN GEWENDET HAT."

SL und Spieler sollten sich grob überlegen, in welchen Situationen der Aspekt Vor- bzw. Nachteile bringen wird.

METHODEN

Jeder Charakter hat dieselben sechs Methoden:

- **Flink**
- **Scharfsinnig**
- **Tollkühn**
- **Tückisch**
- **Kraftvoll**
- **Sorgfältig**

Jede Methode steht für eine Grundeigenschaft des Charakters und wird mit einem bestimmten Bonus gekoppelt.

Ihr wählt zu Beginn je
eine Gute (+3)
zwei Ordentliche (+2)
zwei Durchschnittliche (+1)
und eine Mäßige (+0)

Methode aus. Später können sie noch verbessert werden. So entstehen Charaktere mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Welche Arten von Aktionen in erster Linie mit den jeweiligen Methoden angegangen werden, findet ihr auf Seite 184 beschrieben – ansonsten könnt ihr euch an diesen Archetypen orientieren.

- Ein Schwindler (wie Rufus) ist möglicherweise: **Scharfsinnig** +3, **Tückisch und Tollkühn** +2, **Kraftvoll und Flink** +1, **Sorgfältig** +0.
- Ein Grobian (wie Wink) ist: **Kraftvoll** +3, **Tollkühn und Sorgfältig** +2, **Tückisch und Flink** +1, **Scharfsinnig** +0.
- Ein fieser Wächter (wie ein Organone) ist: **Sorgfältig** +3, **Tückisch und Kraftvoll** +2, **Scharfsinnig und Flink** +1, **Tollkühn** +0.
- Ein Haudegen (wie Seagull) ist: **Tollkühn** +3, **Scharfsinnig und Tückisch** +2, **Sorgfältig und Kraftvoll** +1, **Flink** +0
- Ein Spitzensportler ist: **Flink** +3, **Kraftvoll und Tollkühn** +2, **Scharfsinnig und Sorgfältig** +1, **Tückisch** +0.

STUNTS UND ERHOLUNGSRATE

Bei der Charaktererschaffung könnt ihr euch drei so genannte **"Stunts"** aussuchen – oder mehr, wenn ihr die Erholungsrate senkt (siehe unten für die Erholungsrate). Ein Stunt ist eine für den Charakter individuelle Fähigkeit. Sie verändert meistens die Funktionsweise einer bestimmten Methode für diesen Charakter unter bestimmten Umständen. Ein Stunt gibt der Figur einen Bonus (üblich ist +2) auf eine bestimmte Methode, falls sie zusammen mit einer bestimmten Aktion unter bestimmten Umständen eingesetzt wird. Wir gehen noch genauer auf Stunts ein. Ihr könnt bei der Charaktererschaffung einen oder bis zu drei Stunts wählen, oder noch warten und sie später während des Spiels hinzufügen. Wenn der Charakter sich dann später weiterentwickelt, könnt ihr auch noch weitere Stunts erschaffen.

Die Erholungsrate ist die Anzahl der Fate-Punkte, mit denen jeder Spieler bei jeder Spielsitzung ins Spiel einsteigt – es sei denn, er hatte am Ende der vorherigen Session mehr Fate-Punkte übrig als seine Erholungsrate beträgt. Dann darf der Spieler diese zusätzlichen Punkte behalten. Hatte sie weniger übrig, wird aufgestockt.

Bei der Charaktererschaffung beginnt jeder Charakter mit einer Erholungsrate von drei. Soll euer Charakter aber mehr als nur drei Stunts zur Verfügung haben, könnt ihr jeweils einen Punkt der Erholungsrate gegen einen Stunt eintauschen. Dabei darf der Grundwert allerdings nicht unter eins sinken. Das heißt, dass ihr zu Beginn maximal fünf Stunts haben könnt, dann aber auch nur einen Punkt Grundwert. Da die Fate-Punkte eine wichtige Ressource sind, die euren Einfluss auf die Geschichte bestimmt, solltet ihr die Vor- und Nachteile gut abwägen – allerdings kann der Grundwert mit der Zeit auch wieder gesteigert werden, wenn sich ein Charakter weiterentwickelt.

NAME UND AUSSEHEN

Denkt euch Namen für die einzelnen Charaktere aus und beschreibt ihr Aussehen, ihre Standard-Klamotten und was sie so an unspektakulärer Standard-Ausrüstung mit sich führen könnten, die nicht wirklich spielentscheidend ist. Deponianische Namen sind meist kurz und kommen ohne Nachnamen aus, werden aber hin und wieder durch Beinamen ausgeschmückt. Die meisten Deponianer tragen abgerissene und praktische Kleidung aus Leder und Wolle in Kombination mit festen, unpassenden Schuhen und einer Kopfbedeckung.

BEISPIELNAMEN FÜR DEPONIANER:

Emiliu von der Schrapnellküste, Toni, Lotti, Hansgar der Schreckliche, Janosch, Wenzel, "Der Professor", Max der Bekloppte, der hässliche Jack, Ernie Bartlos, Der Wundervolle Wolfgang, Fistel die Fernfahrerin, Robard, Jerry, Latrina, Kotztüten-Joe ...

So, jetzt solltet ihr alle einen fertig ausgefüllten Charakterbogen vor euch liegen haben. Was fangt ihr jetzt mit den Zahlen und Aspekten darauf an?

ERGEBNISSE, AKTIONEN UND METHODEN

Der frisch erschaffene Charakter findet sich also in der Spielwelt wieder. Die Spielleiterin erzählt, in welcher Situation er sich befindet. Sie entscheidet sich für einen Klassiker: "Du stehst in einem dunklen Raum, der von einer Schrottpresse dominiert wird. Vor dir befindet sich ein defektes Kontrollpult." Der angesprochene Spieler muss nun entscheiden, was sein Charakter tut.

Die ASPEKTE des Charakters helfen euch zu entscheiden, was er im Spiel machen könnte. Wenn er einen Aspekt hat, der erwähnt, dass er ein begabter Bastler ist, dann kann er an dem Pult herumbasteln. Ist er hingegen ein blitzeschleudernder Imperator (unwahrscheinlicher) kann er z.B. versuchen, die Technik mit Strom aufzuladen. Letztlich ist es egal, welchen Weg der Spieler wählt, um sein Ziel zu erreichen. Ob durch Bastelgeschick oder Blitze: Normalerweise hat das für die Regeln keine weitere Bedeutung. Der Spieler bekommt keinen Bonus für die Magie der Blitze oder seinen Werkzeugkoffer, es sei denn, er opfert Fate-Punkte, um den entsprechenden Aspekt einzusetzen (siehe Seite 188).

Wie findet der Spieler nun heraus, ob er mit seiner Aktion erfolgreich ist? Häufig sollte er automatisch Erfolg haben, weil die Aktion popeleinfach ist (z.B. Schuhe zubinden, Popeln, Fahrrad fahren aber auch einen zwei Meter hohen Zaun überklettern) und niemand auf die Idee kommt, den Charakter aufzuhalten (wäre bei diesen Beispielen ja auch teils irritierend). Sobald aber ein Scheitern die Geschichte spannender machen würde oder plötzlich etwas Unvorhergesehenes geschehen kann, sollte die SL einen Würfelwurf verlangen. Sie legt dazu eine Schwierigkeit auf der Leiter fest. Diese Zahl stellt eine Schwelle dar, die durch das Gesamtergebnis des Spielers überschritten werden muss. In dieses Ergebnis fließen die Methoden und oft auch die Aspekte und Stunts des Spielers ein – und eine Zufallszahl. Und das geht so:

Der Spieler würfelt vier FATE-Würfel. Jeder Würfel wird MINUS, NULL oder PLUS zeigen, und sie werden zusammengezählt, um das Gesamtergebnis des Wurfs zu erhalten.

Nachdem der Spieler gewürfelt hat, zählt er den Bonus der passenden Methode hinzu (dazu weiter unten mehr), außerdem eventuelle Boni, die sich durch eingesetzte Aspekte oder Stunts ergeben. Er vergleicht die Gesamtsumme mit der Schwierigkeit der Aktion, die entweder vom Spielleiter festgelegt wurde oder das Ergebnis eines Wurfs eines NSCs ist (der natürlich ebenfalls vom SL durchgeführt wurde).

Beide Werte werden verglichen:

- Der Spieler hat einen „Fehlschlag", wenn sein Gesamtergebnis niedriger als die Schwierigkeit ist.
- Es ist ein „Unentschieden", wenn sein Gesamtergebnis gleich der Schwierigkeit ist.
- Der Spieler hat „Erfolg", wenn sein Gesamtergebnis größer als die Schwierigkeit ist.
- Er erzielt einen „Vollen Erfolg", wenn sein Gesamtergebnis mindestens drei Punkte über der Schwierigkeit liegt.

In unserem Beispiel heißt das erst einmal vereinfacht: Der Spieler möchte das oben beschriebene Kontrollpult mit seinen Bastlerfähigkeiten in Gang bringen. Der Spielleiter entscheidet, dass dafür ein Wurf nötig ist, denn das Pult ist ja schon recht kompliziert, außerdem ist es dunkel. Der Spielleiter legt die Schwierigkeit daher mit 4 fest. Es wird beschlossen, dass das Gebastel mit der Methode **"Scharfsinnig"** angegangen wird. Hierfür hat der Charakter einen Bonus von +3. Würfelt er also mit den Fate-Würfeln einen Wert von 2, hat er Erfolg. Bei einer 1 könnte er Erfolg haben, aber einen Preis dafür zahlen müssen, wie das Einbüßen eines Werkzeugs. Bei einer Null könnte der Spielleiter entscheiden, dass sich der Charakter beim Basteln verletzt oder er keinen Erfolg hat.

Im Prinzip ist es das. Klingt simpel oder? Wir gehen aber noch etwas weiter in die Tiefe.

DIE AUSWAHL DER AKTION

Sobald der Spieler entschieden hat, was sein Charakter versucht und der SL festgelegt hat, dass ein Wurf fällig wird, muss entschieden werden, welche Aktion am besten zu dem Vorhaben passt. In diesem Fall will der Spieler ein Kontrollpult mit seinen Bastlerfähigkeiten reparieren. Welche der folgenden Aktionen passt darauf am besten?

1. EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN

Einen Vorteil erschaffen umfasst alles, was die Charaktere versuchen, um sich selbst oder ihren Freunden zu helfen. Vorsichtiges Zielen, gründliche Nachforschungen anstellen oder einen Gegner blenden, indem man ihm ins Auge spuckt – all das läuft unter "Vorteil erschaffen". Das „Opfer" dieser Aktion (sofern vorhanden) kann unter Umständen die Aktion "Verteidigen" durchführen, um den Charakter aufzuhalten. Der erschaffene Vorteil lässt den Charakter eines von drei Dingen tun:

- Er erschafft einen neuen Situationsaspekt.
- Er entdeckt einen bereits bestehenden Situationsaspekt oder den Aspekt eines anderen Charakters, der bislang unbekannt war.
- Er zieht einen Vorteil aus einem bestehenden Aspekt.

EINEN NEUEN ASPEKT ERSCHAFFEN ODER EINEN BESTEHENDEN ENTDECKEN:

Fehlschlag: Entweder erschafft oder entdeckt der Spieler den Aspekt schlicht nicht oder er entdeckt ihn, aber der Gegner kann den Aspekt einmal gratis einsetzen. Diese zweite Möglichkeit ergibt dann am meisten Sinn, wenn der betreffende Aspekt auch wirklich von anderen Personen eingesetzt werden kann (zum Beispiel "RUTSCHIGES GELÄNDE" in einem Kampf). Es ist möglich, dass ihr den Aspekt dann neu definieren und umformulieren müsst, um darzustellen, dass er einem anderen Charakter dienlich ist und eben nicht dem Spielercharakter. Das sollte auf eine Art und Weise geschehen, die für den profitierenden Charakter am sinnigsten erscheint. Der Spieler kann diesen Aspekt auch immer noch einsetzen, aber das wird ihn einen Fate-Punkt kosten.

Unentschieden: Wenn der Spieler einen neuen Aspekt erschaffen will, bekommt er einen "Schub" (siehe Aspekte und Fate-Punkte). Bei dem Versuch, einen bestehenden Aspekt zu entdecken, wird ein Unentschieden wie ein Erfolg behandelt.

Erfolg: Der Spieler erschafft oder entdeckt den Aspekt, und er oder einer seiner Verbündeten kann ihn einmal einsetzen, ohne dafür Fate-Punkte auszugeben. Am besten schreibt ihr den Aspekt auf einen Zettel und legt ihn auf den Spieltisch.

Voller Erfolg: Der Spieler erschafft oder entdeckt den Aspekt, und er oder ein Verbündeter kann ihn zweimal umsonst einsetzen, auch für denselben Wurf.

Aus einem bestehenden Aspekt einen Vorteil ziehen:

Fehlschlag: Der Spieler bekommt keinen zusätzlichen Vorteil durch den Aspekt. Er kann den Aspekt zwar noch einsetzen, aber das kostet einen Fate-Punkt.

Unentschieden oder Erfolg: Der Spieler oder einer seiner Verbündeten kann den Aspekt einmal gratis einsetzen.

Voller Erfolg: Der Spieler oder einer seiner Verbündeten kann den Aspekt zweimal gratis einsetzen.

2. Überwinden

Soll ein Schloss geöffnet, eine Schlucht übersprungen oder ein Minebike durch einen engen Tunnel gelenkt werden? Oder eben ein Kontrollpult reaktiviert werden, wie im obigen Beispiel? Eine Überwinden-Aktion dient auch dazu, einen Situationsaspekt zu entfernen oder zu verändern, der sich als hinderlich erweist.

Fehlschlag: Fehlschlag oder aber ein Erfolg mit hohem Preis. Vielleicht erhält der Bastler einen Stromschlag oder sein Werkzeug wird zerstört.

Unentschieden: Erfolg mit geringem Preis.

Erfolg: Der Spieler erreicht sein Ziel.

Voller Erfolg: Der Spieler erreicht sein Ziel und erzeugt einen Schub.

3. Angreifen

Der Spieler versucht jemanden körperlich oder geistig (etwa verbal) zu verletzen.

Fehlschlag: Keine Auswirkung.

Unentschieden: Der Angriff verursacht keinen Schaden, aber der Spieler bekommt einen Schub.

Erfolg: Der Angriff ist erfolgreich und verursacht Schaden.

Voller Erfolg: Der Angriff ist erfolgreich und verursacht Schaden. Dieser kann auf Wunsch um einen Punkt reduziert werden, dann bekommt der Spieler einen Schub.

4. Verteidigen

Normalerweise wird diese Aktion durchgeführt, während eine andere Figur an der Reihe ist, um auf ihre Versuche zu reagieren, anzugreifen, ein Hindernis zu überwinden oder einen Vorteil zu schaffen. Das kann sehr oft im Kampf vorkommen, aber auch in anderen Situationen.

Fehlschlag: Der Spieler erleidet die Konsequenzen (zum Beispiel Schaden) durch den Erfolg des Gegners. Es passiert genau das, was der Gegner erreichen wollte.

Unentschieden: Die gegnerische Aktion legt fest, was passiert.

Erfolg: Der Gegner ist erfolglos.

Voller Erfolg: Der Gegner ist erfolglos und der Spielercharakter bekommt einen Schub.

Sonderfall: Hilfe erhalten

Ein Verbündeter kann dem Spielercharakter helfen, seine Aktion durchzuführen. Wenn Verbündete helfen, müssen sie ihre eigene Aktion dafür aufgeben und beschreiben, wie sie helfen. Für jeden helfenden Verbündeten erhält der Spieler einen Bonus von +1 auf seinen Wurf. Der SL muss entscheiden, wie viele Verbündete gleichzeitig helfen können.

Für unser Beispiel mit dem Kontrollpunkt ist also "Überwinden" die richtige Aktion. Aber wie soll überwunden werden?

Die Auswahl der Methode

Es gibt wie schon beschrieben sechs Methoden. Diese beschreiben, wie eine Aktion durchgeführt werden kann:

- **Flink:** z.B. einem Schlag ausweichen. Dem Gegner zuvorkommen. Eine Zeitbombe entschärfen.
- **Scharfsinnig:** Eine Lücke in der Verteidigung eines Organonkreuzers finden. Einen Roboter reparieren.
- **Tollkühn:** Eine mitreißende Rede für ein Organon-Heer halten. Sich für jemanden ausgeben, der man nicht ist, obwohl es offensichtlich sein sollte.
- **Tückisch:** Sich aus einer Sache herausreden. Einen Diebstahl begehen. Eine Finte in einem Nahkampf.
- **Kraftvoll:** Ein Ringkampf mit einem Schleimmonster. Einen Barbaren niederstarren.
- **Sorgfältig:** Zielen für einen Sniper-Schuss. Nachtwache halten. Ein Alarmsystem ausschalten.

Die Methode muss natürlich auf die Beschreibung der Handlung abgestimmt sein. Man kann sich nicht **Kraftvoll** an einen Gegner anschleichen. Oder **Flink** ein Schachturnier gewinnen … wobei … Jedenfalls: Die Umstände schränken die Optionen meist ein – auch auf Deponia, wo man sich so einiges vorstellen kann.

Jeder Charakter hat zu Beginn bei jeder Methode einen Bonus von Mäßig (+0) bis Gut (+3) verzeichnet.

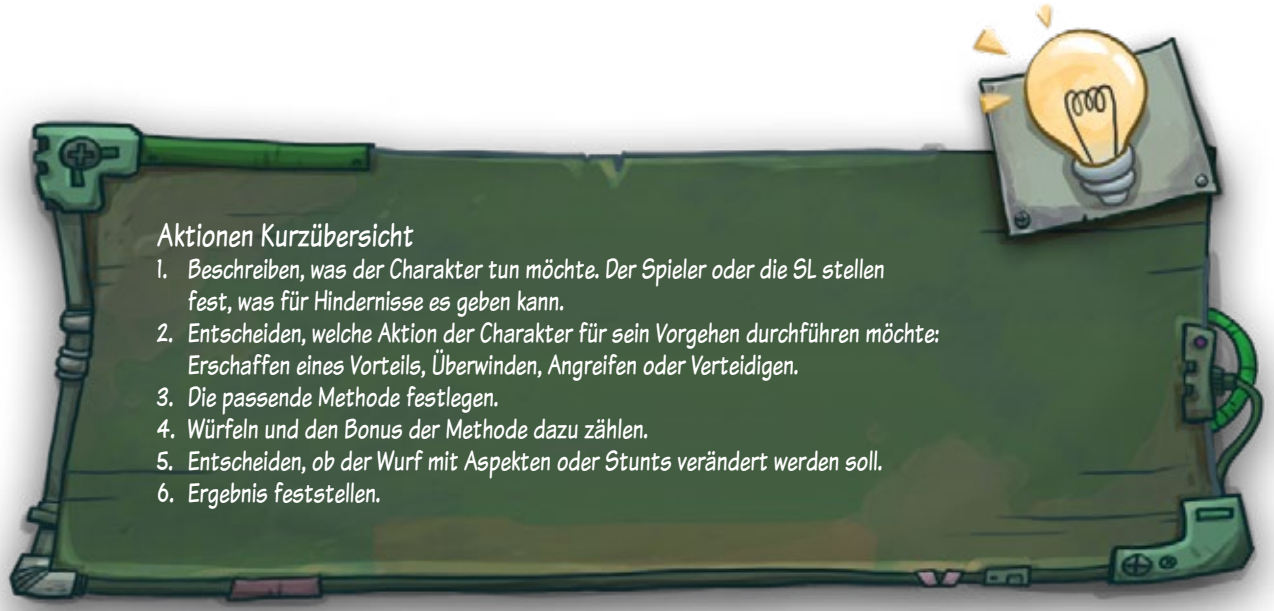
Der Bonus wird dem Würfelwurf hinzuaddiert, um zu sehen, wie gut die beschriebene Aktion ausgeführt wird.

Kann noch ein Stunt angewendet werden, wird der entsprechende Bonus ebenfalls angerechnet (siehe Stunts).

Das Ergebnis wird dann mit der vom SL festgelegten Schwierigkeit verglichen.

Letztendlich entscheidet der Spieler auch noch, ob er seinen Wurf optional ändern möchte, indem er Aspekte einsetzt, so der Charakter denn passende besitzt und dafür Fate-Punkte ausgeben will. Mehr dazu in "Aspekte und Fate-Punkte" auf Seite 188.

Da Aspekte und Stunts für eine Aktion optional sind, gehen wir hier nicht näher darauf ein. Den Grundmechanismus kennt ihr jetzt.



Aktionen Kurzübersicht

1. Beschreiben, was der Charakter tun möchte. Der Spieler oder die SL stellen fest, was für Hindernisse es geben kann.
2. Entscheiden, welche Aktion der Charakter für sein Vorgehen durchführen möchte: Erschaffen eines Vorteils, Überwinden, Angreifen oder Verteidigen.
3. Die passende Methode festlegen.
4. Würfeln und den Bonus der Methode dazu zählen.
5. Entscheiden, ob der Wurf mit Aspekten oder Stunts verändert werden soll.
6. Ergebnis feststellen.

HERAUSFORDERUNGEN UND WETTSTREITE

Ihr wisst jetzt über die Aktionen (Vorteil Erschaffen, Überwinden, Angreifen und Verteidigen) Bescheid – und auch über die möglichen Ergebnisse (Fehlschlag, Unentschieden, Erfolg und voller Erfolg). Aber wann und wie werden diese Aktionen im Spiel eingesetzt?

Meistens müssen die Spieler, wenn ihre Charaktere etwas tun wollen (zum Beispiel über einen Säurefluss balancieren, eine Datasette reinigen usw.) schlicht eine Aktion durchführen und dabei eine bestimmte Schwierigkeitsstufe überwinden, die letztlich von der SL festgelegt wird. Mit dem Ergebnis und den Konsequenzen daraus wird dann weitergespielt.

Es kann aber auch etwas komplexer werden …

HERAUSFORDERUNGEN

Eine Herausforderung setzt sich aus einer Reihe von Überwinden-Aktionen zusammen und wird benutzt, um komplexere Situationen aufzulösen.

Jedes einzelne Hindernis, das überwunden werden muss, stellt einen Teil des Gesamtproblems dar. Die einzelnen Ergebnisse aus diesen Aktionen müssen berücksichtigt werden, um zu entscheiden, wie die Sache ausgeht.

Wenn der SL eine Herausforderung zusammenstellt, muss er zunächst herausfinden, welche Teilaufgaben oder Ziele in der Situation vorhanden sind. Alle müssen jeweils mit einer eigenen Aktion abgehandelt werden.

Es hängt von der Situation ab, ob ein Charakter mehrere Würfe machen muss oder ob mehrere Charaktere an der Herausforderung teilnehmen können. Die SL muss nicht alle Aufgaben einer Herausforderung von vorne herein bekannt geben – er kann die einzelnen Schritte im Laufe der Herausforderung anpassen, damit es spannend bleibt.

EIN BEISPIEL:

Die SC sind Teil einer Schiffsbesatzung während eines heftigen Sturms. Sie beschließen, trotz des Wetters weiterzufahren, damit sie ihr Reiseziel rechtzeitig erreichen. Die SL findet, dass das nach einer Herausforderung klingt. Einzelne Teilaufgaben könnten hier sein: Nervige Passagiere beruhigen, beschädigte Maschinen reparieren und das Schiff auf dem richtigen Kurs halten.

WETTSTREITE

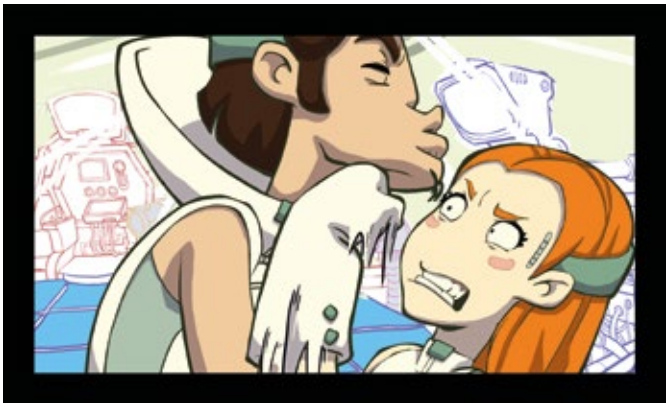
Wenn zwei oder mehr Charaktere gegeneinander antreten, um das gleiche Ziel zu erreichen, ohne sich gegenseitig verletzen zu wollen, dann ist das ein Wettstreit. Das sind beispielsweise Verfolgungsjagden, öffentliche Debatten oder ein Wettbewerb im Kaktuskerneweitspucken.

Bei einem Wettstreit findet immer ein Austausch nach dem anderen statt. In einem Austausch macht jeder Teilnehmer eine Überwinden-Aktion, um herauszufinden, wie gut er sich positionieren kann.

Die Resultate der Aktion werden dann untereinander verglichen.

Wer das höchste Resultat hat, gewinnt den Austausch, bekommt einen Siegpunkt (einen Strich oder einen Haken auf einem Stück Schmierpapier) und darf beschreiben, wie er oder sie die Führung übernimmt. Wer einen vollen Erfolg schafft, bekommt sogar zwei Siegpunkte.

Wenn es einen Gleichstand gibt, bekommt niemand einen Siegpunkt, aber es passiert etwas Unerwartetes. Das können ganz unterschiedliche Sachen sein, je nach Situation – vielleicht verändert sich der Boden oder die Umwelt, vielleicht ändern sich die Bedingungen des Wettstreits. Die SL denkt sich einen neuen Situationsaspekt aus, der zu der Veränderung passt, und fügt ihn der Szene hinzu. Der erste Teilnehmer, der drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.



KONFLIKTE (DIE KAMPFREGELN)

In einer Situation, in der sich die Charaktere gegenseitig verletzen wollen, benutzt ihr Konflikte. Es ist egal, ob körperlicher Schaden angerichtet werden soll (ein Schwertkampf, Schnabeltier-Bataka, eine Schlacht mit Plasmapistolen), oder ob es um geistigen Schaden geht (ein Schreiduell, eine harte Befragung, ein telepathischer Gedankenangriff).

DIE SZENE BESCHREIBEN

Legt fest, was los ist, wo jeder ist und wie das Umfeld aussieht. Wer sind die gegnerischen Parteien?

Die SL kann ein paar Situationsaspekte auf Karteikarten oder Post-its schreiben und in die Mitte legen. Natürlich können auch Spieler Situationsaspekte vorschlagen. Die SL legt außerdem Zonen fest. Das sind einzelne, grob definierte Gebiete innerhalb des Umfelds, in dem gekämpft wird. Die Zonen sagen euch, wo sich die einzelnen Charaktere befinden. Wie die Zonen festgelegt werden, hängt hauptsächlich von der Situation und von folgenden Richtlinien ab:

Normalerweise kann eine Figur mit jedem interagieren, der sich innerhalb derselben Zone befindet.

Wenn ein Spieler rechtfertigen kann, warum er mit jemandem in einer benachbarten Zone interagieren kann, dann geht auch das (z.B. mit einer Schusswaffe).

Jede Figur kann sich einfach so eine Zone weit bewegen und muss eine Aktion verwenden, wenn es auf dem Weg ein Hindernis gibt oder sie sich weiter als eine Zone bewegen will. Es ist manchmal hilfreich, eine simple Karte zu zeichnen, damit jeder weiß, wo welche Zone ist.

DIE INITIATIVE: DAS FESTLEGEN DER KAMPF-REIHENFOLGE

In welcher Reihenfolge wer wem in einem Kampf auf die Mütze hauen darf, das hängt von euren Methoden ab. Bei einem körperlichen Konflikt wird das über Vergleichswürfe mit der Methode **Flink** entschieden. Handelt es sich eher um einen geistigen Konflikt, kommt **Sorgfältig** zum Zug. Der Charakter mit dem höchsten Wert in der jeweiligen Methode ist zuerst dran, dann absteigend der Rest der Figuren. Der Übersicht halber sollten alle Nichtspielercharaktere (NSCs) zur selben Zeit handeln.

OPTIONALE REGEL:

Im Geiste des Adventure-Vorbilds wäre folgende Regel anzuraten: Wer wirklich mit Waffengewalt vorgehen will, ist immer zuletzt dran. Nach allen anderen, die Diplomatie oder den Einsatz von Items vorziehen.

SCHLAGABTAUSCH

Wenn der Kampf beginnt, ist jeder Charakter der festgelegten Reihenfolge gemäß dran. Sobald ein Charakter an der Reihe ist, kann er eine der vier bereits bekannten Aktionen (siehe Seite 183) durchführen. In der Regel wird er eine der gegnerischen Figuren angreifen, was einen vergleichenden Angreifen- bzw. auf der Gegenseite einen Verteidigen-Wurf (siehe Seite 184) erfordert. Danach wertet ihr das Ergebnis der Aktion aus. Der Konflikt ist vorbei, wenn nur noch eine Seite Charaktere übrig hat, die am Kampf teilnehmen können.



SCHADEN, STRESS UND KONSEQUENZEN

In so einem Kampf nehmen die Figuren natürlich Schaden. Wie wird dessen Höhe ermittelt? Ganz einfach: Charakter „Toni“ wählt die Aktion Angreifen, sein „Ziel“, Charakter „Rufus“, die Aktion Verteidigen. Beide würfeln, um zu entscheiden, ob der Angriff gelingt oder ob die Verteidigung das verhindert. Der Verteidigungswurf muss genauso gut wie der Angriffswurf oder besser ausfallen, um Schaden zu vermeiden. Sollte er schlechter ausfallen, nimmt der Verteidiger Schaden in Höhe der Differenz der beiden Würfe. Dieser Schaden wird in Erfolgsstufen gemessen.

BEISPIEL:

Der Charakter Toni will den Charakter Rufus ohrfeigen (richtig doll!). Tonis Spieler würfelt mit 4 Fate-Würfeln auf "**Kraftvoll**". Der Spieler würfelt drei Mal "Plus" und Toni hat **Kraftvoll** auf +2. Es wird also ein Ergebnis von +5 erzielt, Rufus verteidigt aber nur mit dem Wert +3. Somit muss Rufus 2 Erfolgsstufen Schaden einstecken.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

– Der Verteidiger erleidet entweder "Stress" und/oder "Konsequenzen", aber bleibt im Kampf.

– Der Verteidiger wird ausgeschaltet, was bedeutet, dass er eine Weile nicht handeln kann.

WAS IST STRESS?

Wer getroffen wird, aber nicht direkt aus dem Kampf ausscheiden will, kann sich entscheiden, Stress einzustecken. Nimmt Rufus in unserem Beispiel Stress hin, wird er vielleicht müde, wütend oder kann wegen des schmerzenden Ohres schlecht hören. Vielleicht trägt er eine kleine Wunde davon oder erhält einen anderen Zustand, der schnell wieder verfliegt. Nichts davon ist wild oder beeinträchtigt ihn ernsthaft.

Auf dem Charakterblatt hat jeder Spieler einen "Stressbalken", eine Zeile mit drei Feldern, den Kästchen 1, 2 und 3. Wenn ein SC also getroffen wird und der Spieler ein Stresskästchen abhakt, dann muss er die erhaltenen Schadensstufen in diese Kästchen eintragen. Bei jedem Treffer darf er nur eines der Kästchen ankreuzen. Und jedes Kästchen nimmt so viele Erfolgsstufen – in diesem Fall könnte man sagen: Schadenspunkte - auf, wie die Nummer, die es trägt. Rufus' Spieler kann also nicht das erste Kästchen ankreuzen, sondern muss einen Haken in das zweite setzen. Wird er noch einmal für mehr als einen Punkt getroffen, muss er das dritte Kästchen benutzen. Passiert ihm das dann noch einmal, muss er aus dem Kampf ausscheiden oder spätestens hier eine oder mehrere Konsequenzen wählen. Es ist auch möglich, den Schaden eines Treffers auf Stress und Konsequenzen aufzuteilen.

WAS SIND KONSEQUENZEN?

Wenn ein SC ernsthaft verletzt wurde oder anderweitig andauernde „Erinnerungen“ aus dem Kampf mitnimmt, kommen Konsequenzen ins Spiel. Meist, wenn die Stresskästchen voll sind. Natürlich kann sich ein Spieler auch schon vorher entscheiden, eine Konsequenz zu wählen, das ergibt aber eher selten Sinn.

Bei Konsequenzen handelt es sich um neue Aspekte, die zeigen, dass der Charakter verletzt wurde.

Hierfür findet ihr auf dem Charakterbogen drei Zeilen, die für das Eintragen von Konsequenzen gedacht sind. Jede ist an eine Nummer gekoppelt.

2: Leichte Konsequenz
4: Mittlere Konsequenz
6: Schwere Konsequenz

Die Nummer steht jeweils für die Erfolgsstufen des Treffers, die die Konsequenz höchstens abfangen kann. Das läuft ähnlich wie bei Stress. Jede Zeile hat nur Platz für einen solchen Konsequenz-Aspekt. Der Schaden, der mit einem einzelnen Treffer verursacht wird, kann auf mehrere Konsequenzen verteilt werden (was wiederum nur bei hohen Schadenswerten Sinn ergibt). Theoretisch kann ein SC also 6 Erfolgsstufen Schaden durch Stress und 12 weitere durch Konsequenzen wegstecken, bevor er mit einem weiteren Treffer aus dem Kampf ausscheidet. Jede Konsequenz stellt aber auch einen nachteiligen Aspekt dar, der von der Gegenseite ausgenutzt werden kann. Um einen solchen Aspekt wieder abzubauen, muss aktiv etwas unternommen werden oder es muss einige Zeit vergehen. Ähnlich wie bei Situationsaspekten darf der Gegner, der die Konsequenz verursacht hat, sie auch einmal gratis einsetzen. Er kann sich aber auch entscheiden, diesen freien Einsatz einem Verbündeten zu überlassen.

EIN BEISPIEL:

Legen wir fest, dass der Charakter "Rufus" dieses Mal ziemlich hart getroffen wird und einen Treffer mit 5 Erfolgsstufen Schaden einsteckt. Sein Spieler streicht Kästchen 3 auf dem Stressbalken ab, was noch 2 Erfolgsstufen übrig lässt, die er aufnehmen muss. Wenn Rufus die beiden übrigen Punkte nicht irgendwo unterbringt, ist er ausgeschaltet. Da er aber nicht ausscheiden will, geht es an die Konsequenzen:

Der Spieler kann eine neue Konsequenz in Zeile 2: Leichte Konsequenz schreiben. Er nennt sie "BLUTENDES OHR". Die 2 letzten Erfolgsstufen/Schadenspunkte sind damit „absorbiert“ und Rufus kann weiterkämpfen! Wäre auch das dritte Stresskästchen schon abgehakt oder die Zeile bei den Konsequenzen schon belegt gewesen, wäre das so nicht möglich gewesen. Der Spieler hätte vielleicht durch andere Kombinationen den Schaden abfangen können, aber die Optionen werden von Treffer zu Treffer weniger.

Wer nicht in der Lage ist, den gesamten Schaden eines Treffers aufzunehmen – indem er ein Stresskästchen abstreicht, Konsequenzen einträgt oder beides – ist ausgeschaltet und kann in dieser Szene nicht mehr handeln. Der "Ausschaltende" (meistens der SL) erzählt, was mit dieser Figur passiert.

AUFGEBEN

Ein Kampf kann jederzeit aufgegeben werden, bevor der Gegner das nächste Mal seine Würfel wirft. Wer dies tut, entscheidet selbst, was mit seinem Charakter passiert. Der Gegner darf dem Aufgebenden aber ein großes Zugeständnis abringen, das natürlich Sinn ergeben muss. Fürs Aufgeben erhält der jeweilige Spieler (oder die SL im Fall eines NSCs) einen Fate-Punkt und dazu noch einen weiteren Punkt für jede Konsequenz aus dem gerade aufgegebenen Konflikt. Damit soll ermöglicht werden, dass ein SC zwar die Schlacht verliert, aber seine Chancen erhöht werden, den Krieg doch noch zu gewinnen.

ERHOLUNG VON STRESS UND KONSEQUENZEN

Stress verschwindet immer automatisch am Ende einer Szene. Bei Konsequenzen ist das nicht so einfach, hier müssen die Spieler schon aktiv Gegenmaßnahmen (zum Beispiel ein Besuch im Krankenhaus) ergreifen – und eine Weile abwarten.

- Leichte Konsequenz: Wird am Ende einer Szene gestrichen, vorausgesetzt es war Zeit, sich auszuruhen.
- Mittlere Konsequenz: Falls es im Rahmen der Story Sinn ergibt, wird sie am Ende der folgenden Spielsitzung gestrichen.
- Schwere Konsequenz: Falls es im Rahmen der Story Sinn ergibt, wird sie am Ende des aktuellen Szenarios/Abenteuers gestrichen.

MITTLERE UND SCHWERE KONSEQUENZEN UMBENENNEN

Mittlere und schwere Konsequenzen müssen die SCs eine ganze Weile mit sich herumschleppen. In dieser Zeit können sie sich verändern, vor allem, wenn etwas gegen sie unternommen wird. Es ergibt also Sinn, die Namen dieser Aspekte im Verlauf der Story zu ändern, damit sie besser zu den Gegebenheiten passen. So kann ein „GEBROCHENES BEIN“ in „HUMPELND“ umbenannt werden, sobald es ärztlich versorgt wurde.



Die Kurzfassung für den Kampf:

- Jeder Charakter beginnt mit 3 Stresskästchen.
- Pro Treffer darf nur ein Stresskästchen abgestrichen werden.
- Schaden (in Erfolgsstufen) = Resultat des Angriffs – Resultat der Verteidigung.
- Wenn ein SC getroffen wird, muss er den Schaden verteilen. Wenn er Stress nimmt, kann er ein Kästchen abstreichen, um den Schaden ganz oder teilweise abzufangen. Diese Kästchen können so viel Schaden aufnehmen, wie es ihrer Nummer entspricht – das erste Kästchen einen, das zweite Kästchen zwei und das dritte Kästchen drei.
- Der SC kann eine oder mehrere Konsequenzen hinnehmen, um den Schaden abzufangen und schreibt neue Aspekte in die entsprechenden Felder. Leichte Konsequenz = 2 Erfolgsstufen, Mittlere Konsequenz = 4 Erfolgsstufen, Schwere Konsequenz = 6 Erfolgsstufen.
- Wer den Schaden nicht komplett abfangen kann, wird ausgeschaltet. Der Gegner entscheidet, was danach passiert.
- Wer aufgibt, bevor der Gegner würfelt, kann festlegen, wie er die Szene verlässt und bekommt Fate-Punkte dafür.
- Stress und leichte Konsequenzen verschwinden am Ende der Szene, wenn sich der SC ausruhen kann. Andere Konsequenzen brauchen länger.

ASPEKTE UND FATE-PUNKTE

Wie schon gesagt: Ein Aspekt ist ein Wort oder eine Formulierung, die etwas Besonderes an einer Person, einem Ort, einem Gegenstand, einer Situation oder einer Gruppe beschreibt. Fast alles kann Aspekte haben. Eine Person könnte der „GRÖSSTE SCHWERTFECHTER DES ROSTROTEN MEERS“ sein. Ein Waisenhaus könnte „IN BRAND GESETZT“ sein, nachdem jemand dort eine Öllampe umgeworfen hat. Nach einer Begegnung mit einem „ZEITREISENDEN“ Dinosaurier ist ein SC vielleicht „VOLLER ANGST“. Mit Aspekten könnt ihr die Geschichte so beeinflussen, dass sie zu den Neigungen, Fähigkeiten oder Problemen der Charaktere passt.

Wer das Potenzial eines Aspekts so ausschöpfen will, dass der betreffende Charakter davon profitiert, der muss Fate-Punkte ausgeben. Wer zulässt, dass Aspekte gegen einen Charakter eingesetzt werden, erhält wiederum Fate-Punkte. Fate-Punkte können auch „gebunkert“ und in künftige Spielsitzungen übernommen werden. Wer also vom Schicksal (der SL) immer und immer und immer und immer wieder auf die Fresse bekommt, kann vielleicht ganz am Ende überraschend um so mehr glänzen (na ja, vielleicht doch nicht so überraschend, denn die Mitspieler sollten den Riesenhaufen Fate-Punkte vor dem Spieler dann nicht mehr übersehen können). Längeres Bunkern kann aber auch nachteilig sein, denn wer keine Punkte ausgibt, bekommt am Ende einer Sitzung auch keine „Auffüllung“, ist also mathematisch im Nachteil.

Wer seine Fate-Punkte im Rahmen einer Sitzung alle herausballert, beginnt die nächste Sitzung mit so vielen Punkten, wie seine Erholungsrate angibt.

WELCHE SORTEN VON VERSCHIEDENEN ASPEKTEN GIBT ES?

Es gibt unendlich viele Aspekte, denn ihr denkt sie euch ja selbst aus. Sie alle funktionieren aber ähnlich. Ein großer Unterschied ist die Dauer, für die sie vorhanden sind, bevor sie verschwinden.

CHARAKTERASPEKTE

Die Aspekte auf dem Charakterblatt, z.B. das Konzept und das Dilemma. Dies sind Wesenszüge oder Hintergrunderlebnisse dieses Charakters. Oder Beziehungen, Ressourcen, Ziele, Titel, Verpflichtungen, Probleme in seinem Leben – eben Dinge, die den Charakter ausmachen.

Vermutlich werden sich diese Aspekte niemals oder nur unter sehr besonderen Umständen ändern.

SITUATIONSASPEKTE

Sie beziehen sich auf die Umgebung der aktuellen Szene. Auch von den Spielern erschaffene oder entdeckte Aspekte gehören in diese Kategorie. Situationsaspekte sind natürlich an das Element der jeweiligen Szene gekoppelt, das sie beschreiben. Sie verschwinden automatisch, wenn die Szene beendet wird, können aber auch durch das Eingreifen der SC oder der NSC verändert werden.

Ein Spieler kann versuchen, solch einen Aspekt loszuwerden, indem er ihn Überwindet, was natürlich plausibel rollenspielerisch geschildert werden muss. Der Spieler muss dann zum Beispiel schildern, wie sein SC mit einem Eimer Wasser den Aspekt „WÜTENDES FEUER“ verschwinden lässt.

KONSEQUENZEN

Konsequenzen entstehen im Kampf als längerfristige Schäden, die die SC davontragen, und verschwinden nur langsam.

SCHÜBE

Schübe sind höchst kurzlebig. Als temporäre Aspekte entstehen sie in Konflikten als flüchtige Vorteile, können genau einmal eingesetzt werden und verschwinden dann. Sie sind auf eine einzelne Szene begrenzt und verschwinden, wenn sie innerhalb dieser nicht genutzt wurden – oder wenn der Vorteil, auf den sie sich beziehen, nicht mehr vorhanden ist.

WAS MACHT MAN MIT ASPEKTEN?

Ihr könnt:

- Aspekte einsetzen
- Aspekte reizen und
- Aspekte benutzen, um Fakten einzuführen.

ASPEKTE EINSETZEN

In diesem Fall wird ein Aspekt benutzt, um dem eigenen SC einen Vorteil zu verschaffen oder es einem Gegenspieler schwerer zu machen.
Hierfür einsetzbar sind nur Aspekte, die euch bereits bekannt sind, und es muss natürlich erklärt werden, wie dieser Aspekt dem SC zum Vorteil gereicht. Ein simples Beispiel wäre ein Aspekt eines SC, der „EXTREM FLINKER SCHWERTKÄMPFER“ oder ähnlich heißt. Aber auch Aspekte von anderen Charakteren oder Situationsaspekte können hierfür herhalten. Das kostet dann einen Fate-Punkt, der dem SL übergeben wird.
Das muss natürlich Sinn ergeben: Unser Bastler im Beispiel vor ein paar Seiten hatte den Aspekt "BESTER BASTLER VON PORTA FISCO" – klar, dass der ihm einen Bonus auf seine Reparaturaktion gibt. In einem Wettlauf bringt er ihm hingegen gar nichts.

SPIELER GEGEN SPIELER

Bei einem Konflikt zwischen zwei Spielern läuft das ähnlich. Wenn einer der beiden Spieler jedoch einen Charakter-Aspekt des anderen nutzt, um ihn zu überflügeln, erhält der so geschlagene zweite Spieler den Fate-Punkt und nicht der SL.

WAS BRINGT EUCH DER EINSATZ EINES ASPEKTS? WÄHLT AUS DER FOLGENDEN LISTE:

- Addiert einen Bonus von +2 zum Gesamtergebnis der Aktion, die so erleichtert werden soll. Gebt dafür einen Fate-Punkt aus.
- Wiederholt den Würfelwurf – falls ihr richtig bescheiden gewürfelt habt – und gebt auch hierfür einen Fate-Punkt aus.
- Konfrontiert euer Gegenüber (meist einen Gegner) mit einem Aspekt, falls dieser etwas tut, von dem ihr glaubt, ein bestehender Aspekt könnte ihm das erschweren. Vielleicht möchte ein Organone seine Plasmapistole ziehen, aber er ist "UNTER MÜLL BEGRABEN"; Ein Spieler opfert einen Fate-Punkt, um den Aspekt einzusetzen, und die Schwierigkeit des Organonen steigt um +2.
- Helft einem verbündeten Charakter mit einem Aspekt aus. Das geht immer dann, wenn ein Freund Hilfe nötig hätte und ihr glaubt, dass ein bestehender Aspekt ihm eine Erleichterung gewähren könnte. Gebt hier einen Fate-Punkt aus, der Verbündete bekommt dann +2 auf seinen Wurf.

Wichtig: Normalerweise könnt ihr bei jedem Wurf einen Aspekt nur einmal nutzen. Es ist nicht möglich, einen ganzen Batzen Fate-Punkte auf einmal rauszuhauen und den Aspekt somit wertvoller und wirkungsvoller zu machen und einen größeren Bonus zu bekommen. Das würde in den weitaus meisten Fällen erzählerisch keinen Sinn ergeben.
Was ihr machen dürft, ist, verschiedene Aspekte zu nutzen, um ein und denselben Würfelwurf zu verbessern, was dann natürlich auch mehrere Punkte kostet. Wartet aber mit solchen Aktionen immer bis nach dem Wurf ab, sonst verschwendet ihr vielleicht eure Fate-Punkte!

FREIER EINSATZ

Hin und wieder könnt ihr Aspekte gratis einsetzen. Wenn ihr zum Beispiel beim Vorteil erschaffen einen Aspekt erschafft oder einen entdeckt, ist der erste Einsatz gratis – egal ob durch den entdeckenden Spieler oder durch einen Verbündeten. Bei einem vollen Erfolg gibt es sogar zwei freie Einsätze. Wenn ein Spieler im Kampf bei einem Gegner eine Konsequenz erzeugt, kann er (oder ein Verbündeter) diesen Konsequenz-Aspekt auch einmal gratis einsetzen.
Schübe hingegen sind eine sehr spezielle Art von Aspekt. Sie werden genau einmal frei eingesetzt und sind dann verbraucht und verschwinden.

ASPEKTE REIZEN

Reizen ist eine gute und übliche Methode, um an mehr Fate-Punkte zu kommen. Es ist immer dann möglich, wenn ein Charakter in eine Situation gerät, in der einer seiner Charakteraspekte oder Konsequenzen passenderweise zum Tragen kommen könnte – und ihn dabei potenziell total in die Scheiße reiten dürfte –, aber auch, wenn der Charakter in der Gegenwart eines Aspekts ist, der ebenfalls das Potenzial dazu hat. In diesem Fall kann irgendjemand am Spieltisch genau diesen Aspekt reizen, um zu sehen, was „Lustiges“ passiert. Sollte ein Spieler den SC eines anderen reizen, muss er dafür aber auch einen Fate-Punkt ausgeben, den der gereizte Spieler erhält, sollte er annehmen.
Ein Spieler kann sogar seinen eigenen Charakter reizen – das wird dann „sich selbst reizen“ genannt (das ist nichts Unanständiges).

DIES SIND DIE BEIDEN ARTEN, UM ZU REIZEN:

Eine Entscheidung reizen:
Fällt ein Charakter eine Entscheidung, bei der vielleicht eine bestimmte Wahl die klügere wäre, kann er dem Aspekt gemäß die andere treffen. Ist eine SC zum Beispiel "VIZEBÜRGERMEISTERIN VON BOSTVOQERTEL", dann ergibt es Sinn, dass sie bleiben muss, um die Verteidigung des Kaffs gegen eine Horde Rattenmutanten anzuführen, anstatt zu fliehen, auch wenn das sinniger erscheint. Oder der SC ist ein "GROSSER SPRÜCHEKLOPFER" und kann nicht anders, als frech zu werden, wenn der Oberkontrollrat ihn befragt.

Ein Ereignis reizen:
In diesem Fall geht es um Geschehnisse, die den Charakteren das Leben schwer machen. Wenn jemand "UNERKLÄRLICHES PECH" hat, dann ist es nicht verwunderlich, dass der Schrottroboter, den er gebaut hat, aus Versehen genau dann offline geht, wenn es am ungünstigsten ist.

Entscheidet sich der Spieler also dafür, diese Aspekte zu seinem Nachteil zu benutzen, verdient er sich Fate-Punkte. Die reizende Person (Wortspiel beabsichtigt) bietet dem Spieler einen Punkt an und schlägt vor, wie der Aspekt sich in diesem Fall auswirken wird. Darüber kann natürlich diskutiert und verhandelt werden. Das „Reizopfer“ kann auch ablehnen, muss dann aber seinerseits einen Fate-Punkt ausgeben. Das bedeutet, dass jemand ohne Fate-Punkte das Reizen nicht mehr ablehnen kann. Bei einem Selbstreizen dürfte eine solche Debatte wohl entfallen, bei Verhandlungsbedarf wird das mit dem SL geklärt.
Sollte ein Spieler das Reizen eines anderen Spielers ablehnen, erhält übrigens niemand diese Punkte, sie verfallen schlicht. Genauso werden die Punkte, die der SL zum Reizen benutzt auch nicht von seinem üblichen NSC-Pool abgezogen sondern stammen aus einem theoretisch unendlichen Vorrat.

FAKTEN EINFÜHREN

Noch etwas, das ihr mit Aspekten anstellen könnt – bzw. stellt sich das eigentlich von ganz alleine an, und ihr müsst nicht einmal Fate-Punkte dafür ausgeben: Aus den Aspekten, die ihr erschafft, ergeben sich automatisch Fakten, Hintergrundinfos über die Spielwelt, die sich so ganz nebenbei hineinschmuggeln und weiter ausgebaut werden können. Wenn jemand den Aspekt "CAPTAIN DER VERFLIXTEN ENTE" besitzt, hat er festgelegt, dass sein Charakter ein Seemann oder eine Seefrau ist und ein Boot oder ein Schiff namens "Verflixte Ente" kommandiert. Der Aspekt "TÖDLICHE FEINDE: PANTOMIMEN" setzt voraus, dass es auf Deponia tödliche Pantomimen gibt und dass sie es auf genau diesen SC abgesehen haben.
Wenn ihr den Aspekt "HEXENMEISTER VOM CLAN DER UNERGRÜNDLICHEN KLOSPÜLUNG" erschafft, dann legt ihr nicht nur fest, dass es eine seltsame Bande Hexenmeister gibt, die irgendwas mit einer Klospülung zu tun haben. Ihr entscheidet auch, dass es in dieser Spielwelt ziemlich sicher eine Form der Magie gibt – was wir in der Weltbeschreibung weitgehend offen gelassen haben – und der betreffende Charakter zaubern kann.



Und wie viele Fate-Punkte bekommt eigentlich die SL?

Für den SL wäre es viel zu aufwändig, die Punkte jedes einzelnen NSCs zu managen.

In jeder neuen Szene haben daher alle NSC gemeinsam so viele Fate-Punkte, wie es Spieler in der Gruppe gibt. Der SL sollte sie ausgeben, um Situationsaspekte und evtl. Konsequenzen gegen die SCs einzusetzen. Der Vorrat kann nur wieder aufgefüllt werden, wenn ein SC einen Situationsaspekt gegen einen dieser NSCs einsetzt, oder wenn eine neue Szene beginnt.

Fate-Punkte, die die Spieler ausgeben oder fürs Reizen von Aspekten erhalten, haben mit diesem Pool nichts zu tun. Sie kommen aus bzw. landen in einem unendlichen Vorrat, auf den der Spielleiter für die Zwecke seiner NSCs keinen Zugriff hat.

Wichtig: Auf diese Weise sollten natürlich nur Fakten über den Hintergrund eingeführt werden, die auch für alle in der Spielrunde in Ordnung gehen. Sprecht also darüber, bevor ihr eigenwillig entscheidet, dass Deponia z.B. Teil des Star Wars-Universums ist oder so etwas in der Art. Neue Fakten sollten das Spiel für alle am Tisch bereichern.



Gute Aspekte entwerfen

Ihr werdet bei Fate hin und wieder ... na ja, vielleicht sogar ständig ... neue Aspekte entwerfen müssen. Zunächst für eure Charaktere und später für Situationen. Es gibt zwei Hauptfaktoren, die einen guten Aspekt ausmachen:

- Er sollte potenziell hilfreich sein
- Er sollte potenziell total hinderlich sein – u.a. um Reizen zu ermöglichen

Zum Beispiel:

Der Aspekt "ICH ERWISCHE DICH, DONNA!"

- Ein Spieler kann diesen Aspekt einsetzen, um seine Chancen zu verbessern, wenn sein SC gegen Donna vorgeht.
- Er erhält einen Fate-Punkt, wenn die Abneigung gegen Donna seinen Charakter auf der Jagd nach Donna zu einer totalen Dummheit verleitet.

Ein Dilemma ist vor allem dazu da, dem SC Probleme zu bereiten und kann daher etwas einfacher aufgebaut sein. Alle anderen Aspekte hingegen sollten ein zweischneidiges Schwert sein.

STUNTS

Stunts symbolisieren bestimmte Kampftechniken, Tricks, Manöver oder Finessen, die ein Charakter anwenden kann. Setzt er einen Stunt ein, verändert er, wie eine bestimmte Methode für einen Charakter funktioniert. Meistens geben Stunts so in ganz spezifischen Situationen einen Bonus, aber manchmal sorgen sie auch für andere Besonderheiten oder spezielle Fähigkeiten. Ein Stunt muss auch kein Manöver sein. Er kann auch symbolisch für eine besondere Ausrüstung sein, die dem SC einen Vorteil gegenüber anderen Figuren einbringt.
Genauso wenig wie eine Liste mit Aspekten gibt es eine umfassende Stunt-Liste. Ihr entwerft eure Stunts einfach selber. Dafür gibt es zwei Schablonen, an denen ihr euch entlanghangeln könnt.

SCHABLONE 1:

Dieser Typ Stunt gibt einen Bonus von +2, sobald ein Charakter eine vordefinierte Methode in einer ganz speziellen Situation einsetzt.

"Weil ich

[beschreibt auf welche Weise der SC total toll ist, einen abgefahrenen Ausrüstungsgegenstand hat oder sonstwas kann],

bekomme ich +2, wenn ich

[**Flink, Scharfsinnig, Tollkühn, Tückisch, Kraftvoll, Sorgfältig**]

[angreife, verteidige, einen Vorteil erschaffe, ein Hindernis überwinde], während ich

[beschreibt die Umstände].

ZUM BEISPIEL:

- Weil ich ein schmieriger Halunke bin, bekomme ich +2, wenn ich **Tückisch** Vorteile erschaffe, während ich im Gespräch mit jemandem bin.
- Weil ich ein großer Knobelkünstler bin, bekomme ich +2, wenn ich **Scharfsinnig** ein Hindernis überwinde, während ich mit einem Rätsel konfrontiert werde.

Falls die Umstände für einen Stunt ganz besonders eingeschränkt sind, kann dieser gleichzeitig für die Aktion Vorteil Erschaffen als auch zum Überwinden eines Hindernisses genutzt werden. Das sollte natürlich mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

SCHABLONE 2:

Diese Art Stunt ist etwas vager gefasst und erlaubt es, dass „etwas Tolles passiert“ – das kann sein, dass etwas Unvorhergesehenes eintritt oder dass ihr ausnahmsweise die Regeln ignorieren oder biegen könnt.

"Weil ich

[beschreibt wie genau der SC außergewöhnlich ist, was für einen tollen Gegenstand er besitzt oder was er sonst so drauf hat],

kann ich genau einmal pro Spielsitzung

[beschreibt, was er Tolles tun kann].

ZUM BEISPIEL:

- Weil ich gute Kontakte zum Unorganisierten Verbrechen habe, kann ich einmal pro Spielsitzung einen verbündeten Gauner an genau der passenden Stelle auftreiben.
- Weil ich schneller ziehen kann als mein Schatten, kann ich einmal pro Spielsitzung in einem Schussgefecht als erster an die Reihe kommen.



Ihr müsst diesem Muster übrigens nicht genau folgen, das sind nur Beispiele. Ihr könnt Stunts auch ganz anders aufbauen!

MÄCHTIGER WERDEN: DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

Ihr kennt das aus PC-Rollenspielen: Die Fähigkeiten eurer SC verbessern sich, je mehr Abenteuer sie erlebt haben. Sie werden stärker, ausdauernder und wasweißichnochalles.

Auch bei Fate erlaubt euch die Charakterentwicklung, die Aspekte der SC zu verändern, neue Stunts hinzuzufügen, alte zu verbessern und eure Boni bei den Methoden zu steigern. Und zwar immer dann, wenn der Charakter einen so genannten Meilenstein erreicht. Veränderung ist hier wichtiger als Verbesserung!

MEILENSTEINE

In TV-Serien, Comics, Film-Reihen und sogar PC-Adventures werden Geschichten oft episodisch erzählt. Also aufgeteilt auf Folgen und Staffeln.

Bei Fate läuft das nicht anders: Ihr könnt jede Spielsitzung als eine Folge betrachten. Gemeinsam ergeben alle Sitzungen, die zu einem bestimmten größeren Abenteuer oder Handlungsstrang gehören, eine Kampagne (die Geschehnisse aller drei Deponia-Teile wären zum Beispiel eine solche Kampagne).

Innerhalb dieser großen epischen Kampagnengeschichte kann es kleinere Stories geben, die an einem Spieleabend abgeschlossen werden und sich in das große Ganze einbetten.

Jedes Mal wenn ein kleiner oder großer Handlungsbogen abgeschlossen ist, wird bei Fate ein „Meilenstein“ erreicht. Bei jedem Meilenstein ist die Zeit gekommen, die Charaktere zu verbessern.

KLEINER MEILENSTEIN

Diese Art Meilenstein wird am Ende eines Handlungsbogens erreicht, der nur eine Spielsitzung benötigt hat, um abgeschlossen zu werden. Er macht den Charakter nicht mächtiger, sondern passt ihn an die aktuellen Geschehnisse an. Jeder Spieler darf bei einem kleinen Meilenstein eines der folgenden Dinge tun:

- Die Boni von zwei Methoden miteinander tauschen.
- Einen Aspekt umbenennen, solange es nicht der Konzeptaspekt ist.
- Einen weiteren Stunt hinzufügen (hierfür muss die Erholungsrate reduziert werden, falls der SC schon drei Stunts hat).

Hat der SC beim Erreichen dieses Meilensteins bereits seit zwei Sitzungen eine mittlere Konsequenz notiert, darf er sie jetzt ausradieren.

BEDEUTENDER MEILENSTEIN

Wird ein bedeutender Handlungsbogen abgeschlossen, was vielleicht alle drei Spielsitzungen vorkommen sollte, erreichen die SCs einen bedeutenden Meilenstein. Nun können sie wirklich neue Dinge lernen, sie sind erfahrener und fähiger geworden. Jeder SC darf einen der Punkte auswählen, die es auch beim kleinen Meilenstein gibt, und außerdem darf er:

- Den Bonus für eine der Methoden um eins erhöhen. Dabei darf keine der Methoden einen Wert von über 5 erreichen.
- Eventuelle schwere Konsequenzen, die er seit mindestens zwei Spielsitzungen mit sich herumgeschleppt hat, ausradieren.

GROSSER MEILENSTEIN

Ein solcher Meilenstein wird nur erreicht, wenn etwas Weltbewegendes passiert. Ein großer Handlungsbogen wird abgeschlossen, ein Oberbösewicht wird besiegt oder Deponia wird nachhaltig verändert. Hier erhalten die SCs wirklich einen Machtzuwachs. Neben den Belohnungen, die es für einen kleinen und mittleren Meilenstein gibt, erhalten die SCs zusätzlich:

- einen weiteren Punkt für ihre Erholungsrate an Fate-Punkten. Dieser kann auch direkt gegen einen weiteren Stunt getauscht werden.
- die Möglichkeit, den Konzeptaspekt zu ändern.



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 und sie auch reizen lasst.
- 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 natürlich 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 Kakerlakenmenschen erschaffen – Fate macht es möglich.

Was den Hintergrund angeht, könnt ihr aus all den Völkern, Berufen, Religionen, Herkunftsländern und Organisationen im Reiseführer das passendste heraussuchen – 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 Schrottballspielerin, 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 Fez. 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: ☐☐☐

CASIUS 200



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: ☐☐☐

L33-NY



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 Rattenmenschen-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: ☐☐☐

SERENITY



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: ☐☐☐

GRIN



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: ☐☐☐

DANKWART VON BLEICHENSTEIN



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 Krematar XP über einen schlagkräftigen Verbündeten, der ihm auch die Leichenteile hinterherschleppt.*

Konzept: *Leichenfledderer in 78. Generation*
Dilemma: *Verdammt 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: ☐☐☐

ELSA



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!

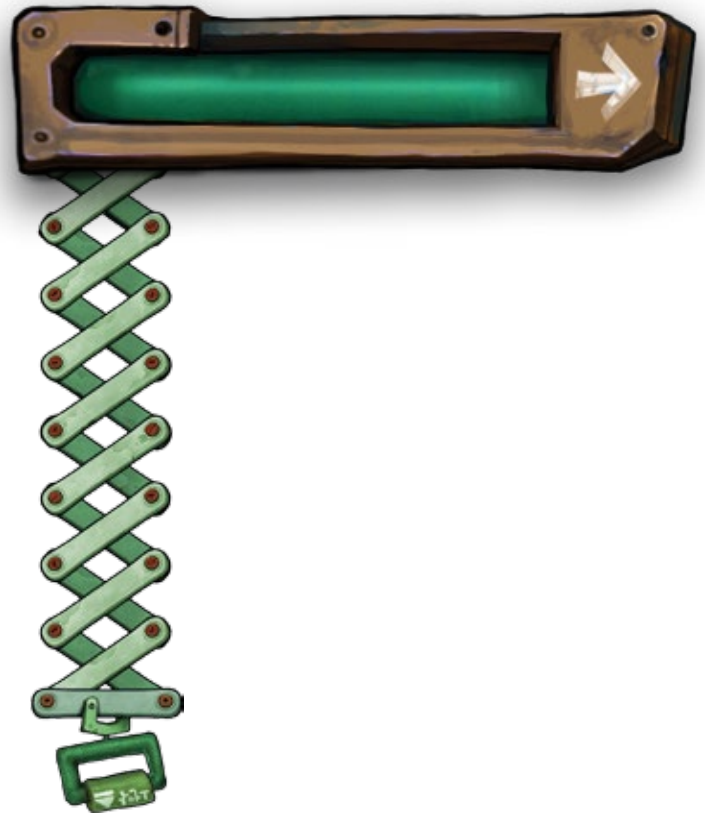
Methoden:
Flink: Ordentlich (+2)
Scharfsinnig: Ordentlich (+2)
Tollkühn: Durchschnittlich (+1)
Tückisch: Gut (+3)
Kraftvoll: Mäßig (+0)
Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

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: ☐☐☐



Beschreibung:

Konzept:
Dilemma:
Weitere Aspekte:

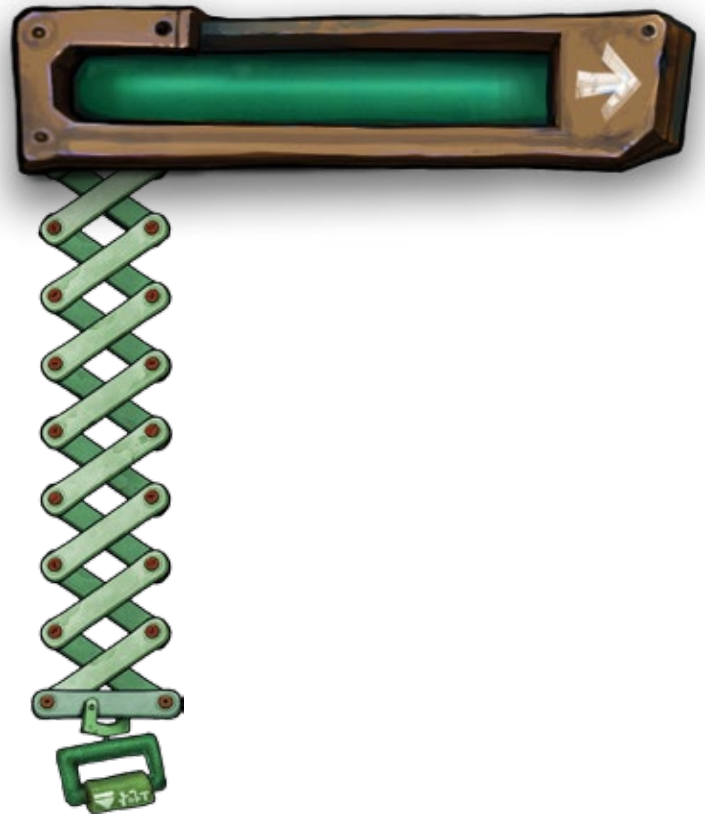
Methoden:
Flink:
Scharfsinnig:
Tollkühn:
Tückisch:
Kraftvoll:
Sorgfältig:

Stunts:

Konsequenzen:
Leicht (2)
Mittel (4)
Schwer (6)

Erholungsrate: *3*

STRESS: ☐☐☐



Beschreibung:

Konzept:
Dilemma:
Weitere Aspekte:

Methoden:
Flink:
Scharfsinnig:
Tollkühn:
Tückisch:
Kraftvoll:
Sorgfältig:

Stunts:

Konsequenzen:
Leicht (2)
Mittel (4)
Schwer (6)

Erholungsrate: *3*

STRESS: ☐☐☐

FATE TRASH SONDERREGELN

Das Fate-System ist ein Universalsystem, mit dem ihr im Grunde jede Welt bespielen könnt. Die folgenden Regeln sind jedoch nur auf Deponia und seine speziellen Eigenheiten zugeschnitten:

VOM ADVENTURE ZUM ROLLENSPIEL: ITEMS UND ANDERE ELEMENTE

Deponia ist, wie ihr vermutlich bemerkt habt, eine Adventure-Reihe, und bei den meisten Produkten dieser Art spielen Kämpfe eine eher untergeordnete Rolle. Klar, es wird geschossen und geprügelt im Deponia-Universum, und diese Konflikte sind ein wichtiger Bestandteil des Settings. Daher ist es auch möglich, sie mit den Fate-Regeln zu simulieren. Aber viel wichtiger für das Flair einer Umsetzung der Spiele ins Pen and Paper-Rollenspiel sind adventure-typische Elemente wie Items, Rätsel und Dialoge.

DIALOGE

Dieser Punkt ist einfach: Rollenspiel besteht im Grunde nur aus Dialogen. Es ist allerdings eine ganz andere Sache für die Spieler, selbst einen sinnvollen Satz zu formulieren und einen NSC anzusprechen, als einfach eine Dialogzeile anzuklicken. Ehrlich, die Hemmschwelle kann da enorm sein und viele Rollenspieler beschränken sich traurigerweise auf „Ich spreche den Wirt an und frage ihn, warum ... die Theke brennt“ – oder so was in der Art. Das geht gerade bei Deponia, wo es um Wortwitz geht, aber besser und sollte gefördert werden. Dialoge zwischen den Spielern und den Figuren der Spielwelt sollten in Deponia natürlich nicht nur die Story voranbringen, sie sollten am besten auch noch unterhaltsam sein. Es steht dem Spielleiter daher frei, besonders gut ausgespielte Dialoge mit Fate-Punkten zu belohnen und solche, die für legendäre Lacher am Spieltisch gesorgt haben, ebenso. Die Dialoge im Spiel müssen natürlich nicht krampfhaft lustig sein und sie müssen sich auch nicht unbedingt am Humor der Adventures orientieren – sonst kann es schnell sehr bemüht werden.

„Er hat nicht gesehen, dass ich es genommen habe, also gehört es mir. So steht das schon im Grundgesetz. So oder so ähnlich.“

ABSPEICHERN



In Adventures ist es heute nicht mehr möglich, sich in eine Sackgasse zu manövrieren. Beim PnP sollte das auch nicht möglich sein, aber es kann sein, dass die Gruppe sich in eine hoffnungslose Situation hineingespielt hat. Das ist im Grunde auch nicht schlimm, denn bei Fate geht es eigentlich immer irgendwie weiter und selbst das Versagen wird belohnt. Aber vielleicht ist es manchmal auch lustiger, einen anderen Weg auszuprobieren. Daher erweitern wir das Regelwerk um eine weitere Funktion: Es ist den Spielern am Tisch möglich abzuspeichern. Dies kostet einen Fate-Punkt und ist nur einmal pro Sitzung möglich. Der SL muss sich in diesem Fall notieren, in welcher Situation sich die Helden befanden und was sie bei sich hatten. Beschließt die Gruppe gemeinsam, den Spielstand zu „laden“, wird an genau dieser Stelle weitergemacht. Die Spieler besitzen dann vermutlich Wissen über den Plot, das ihre Figuren nicht besitzen.Eigentlich sollte sich das aber nicht zu sehr auf die Handlungen der Figuren auswirken. Das Verwenden von „Meta-Wissen“ kann aber wiederum auch durchaus witzig in einem zweiten Durchgang sein. Die Charaktere verhalten sich plötzlich ganz anders, denn sie haben auf eine besondere Weise die vierte Wand durchbrochen und sind sich dessen bewusst. Wie ihr das handhabt, müsst ihr in eurer Spielrunde klären.

ITEM-KARTEN

Es gehört zu Adventures dazu, alles mitzunehmen, was nicht angetackert ist, und sich erst später zu überlegen, was man damit eigentlich anstellen will. Auf Deponia gilt dies bis zu einem gewissen Grad sogar als normales Verhalten. In den meisten Pen and Paper-Rollenspielen besitzen die Abenteurer eine Standard-Ausrüstung, Waffen und Kleidung sowie vielleicht ein oder zwei wichtige Plot-Items. Nicht so in Deponia. Diesem Buch liegen 100 Item-Karten bei, die alltägliche und einzigartige Gegenstände Deponias zeigen, außerdem könnt Ihr euch natürlich mittels der Vorlage hinten im Buch selbst beliebig viele Karten basteln bzw. sie auf www.uhrwerk-verlag.de herunterladen und ausdrucken.

Was diese Karten sollen? Sei stellen plastisch den Krempel dar, den ihr mit euch herumtragt, was wesentlich übersichtlicher sein sollte als hingekrakelte Notizen. Items sind in den Begriffen des Fate-Regelwerks Aspekte, die wir greifbar gemacht haben. Eure Helden können auf zwei verschiedene Weisen an diese Items kommen – natürlich lassen sich beide auch kombinieren.

1. ZUFALLSITEMS

Ihr könnt die Karten auf einen Stapel in die Mitte des Tisches legen, bei jeder passenden Gelegenheit verkünden, dass ihr im Müll nach Krempel sucht, eine Karte aufdecken und auf euren eigenen Item-Karten-Stapel legen. Dieser bildet euer Inventar. Damit das nicht ausufert, sollte der Spielleiter festlegen, dass zum Beispiel pro Spieler und Stunde Spielzeit oder pro Szene nur eine Karte aufgedeckt werden darf. Oder jeder Spieler nur fünf Slots in seinem Inventar hat. Was davon am besten für eure Gruppe funktioniert eben. Was man mit diesen Zufallsitems anstellen kann, lest Ihr im Abschnitt „Puzzles und Items“. Die Items zeigen übrigens absichtlich nur Bilder und keine Titel, um den Interpretationsspielraum zu maximieren.

2. STORY-ITEMS

Außerdem kann sich die Spielleiterin vor dem Abenteuer eine Reihe von Items vorbereiten, die sie als relevant für die Story ansieht. Die kann er aus den vorhandenen Karten wählen, oder sie kann neue Item-Karten basteln. Im Verlauf des Abenteuers kann sie den Spielern diese Items aushändigen, wenn sie ihrer Ansicht nach die richtigen Aktionen durchgeführt haben. Ein simples Beispiel wäre eine Datasette mit Aufstiegscodes, um die es in der Geschichte geht. Die Helden müssen sie für den Widerstand beschaffen, aber das Unorganisierte Verbrechen hat das Ding und rückt es erst raus, wenn die Helden eine bestimmte Aufgabe für sie erledigt haben. Der Spielleiter weiß also, dass die Datasette relevant wird, legt sie auf seinen eigenen Stapel und gibt sie aus, sobald sie sich die Helden „erspielt“ haben. Das klingt simpel, oder? Natürlich lässt sich mit den Item-Karten aber noch mehr anstellen, wie ihr im nächsten Abschnitt lesen könnt.



Puzzles und Items



Der bevorzugte Weg, in einer Deponia-Geschichte weiterzukommen, ist das Lösen von Puzzles. Der Spielleiter sollte diesen Weg immer belohnen und Spielern, die kreativ sein wollen, immer den Vorrang vor jenen lassen, die wild ballernd in die Schlacht stürmen. Aber wie funktionieren Rätsel in einem Pen and Paper-Rollenspiel? Und was haben sie mit den Item-Kärtchen zu tun? Wie schon bei den Kärtchen gibt es zwei Herangehensweisen, die sich nicht ausschließen müssen. Entweder die Spieler denken sich etwas möglichst Bescheuertes aus, was sie mit ihren Items anstellen wollen und begründen ordentlich, wie sie das weiterbringen soll – oder sie lösen ein vorher festgelegtes Rätsel.

1. Kreative Puzzlelösungen



Die Situation ist folgende: Die Spieler haben jeweils einen Batzen Krimskrams in ihren Inventaren angehäuft und stehen vor einem Problem, das es zu lösen gilt. Normalerweise würden sie die Herausforderung wie im Regelwerk beschrieben durch eine Aktion überwinden und auf eine der Methoden würfeln, dabei eventuelle Aspekte mit einbeziehen und Fate-Punkte dafür ausgeben. Sie können aber abgesehen von ihren eigenen Aspekten und jenen der Situation ihre Item-Karten so ähnlich wie Aspekte behandeln. Das könnte wiederum auf zwei Möglichkeiten funktionieren:

a) Auf Fate-Weise: Die Item-Karten geben +2 auf einen Wurf. Es muss aber (möglichst unterhaltsam) erklärt werden, wieso das Sinn ergibt. Es ist beispielsweise eher wenig erfolgversprechend, eine Tür mit einem Zwerghamster einzurammen – aber er könnte beim Knacken des Schlosses helfen. Die Karte wird nach Benutzung dem SL übergeben, ihre Nutzung kostet aber keine Fate-Punkte. Oder (falls das erzählerisch passender ist) sie verbleibt beim Spieler, der dafür aber einen Fate-Punkt ausgibt. Sollte es logisch begründet werden, können auch mehrere Items so benutzt werden, um einen Wurf zu erleichtern. Die Boni werden dann addiert.

b) Auf Adventure-Weise: Es ist keine Probe nötig. Der Spieler beschreibt möglichst ausführlich, kreativ und vor allem bizarr-unterhaltsam, wie er die Herausforderung mittels eines oder mehrerer Items überwinden möchte. Die Items werden dabei abgegeben oder dürfen behalten werden, je nachdem, was Sinn ergibt. Der Spielleiter entscheidet, ob die Aktion von Erfolg gekrönt ist. Hierfür sollten folgende Faustregeln gelten: Die Idee sollte umso eher funktionieren, je komplizierter sie ist, je unterhaltsamer sie ist, je mehr Nachteile für die Spieler potenziell daraus entstehen können und je mehr andere Spieler in den Plan eingebunden werden. Der Spielleiter kann in besonders komplexen Fällen zudem trotzdem noch Fate-Punkte und Würfe nach eigenem Gutdünken verlangen oder bei besonders spektakulären Einfällen sogar Punkte oder freie Einsätze auf Item-Aspekte spendieren.

Beispiel für die Fate-Weise: Die Gruppe will einen extrem "Ätzenden Fluss" überqueren, ihr vorher zusammengebasteltes Boot aus einem Baustellenklo und einem Nachtschränkchen würde dem Wasser aber nicht standhalten. Auch haben sie noch keine Möglichkeit, es voranzubewegen. Spieler A argumentiert nun, dass er sein Item "Zahnpasta" einsetzen will. Schließlich wissen wir alle, dass die Eier vor Säure bewahrt – warum also nicht auch Plastikklos? Er erhält also für das Einsetzen dieses Aspekts +2 auf das Überqueren der Säure, indem er sein Item aufgibt, und das Item „Plastikklo“ in „säurefestes Plastikklo“ umbenannt wird. Einen Fate-Punkt muss er so nicht bezahlen.
Mit der Zahnpasta-Modifikation ist eine sichere Überfahrt aber immer noch nicht garantiert, sie ist nur wahrscheinlicher geworden.
Anschließend beschließt Spieler B also, dass er seine Item-Karte "Torpedo" verwenden will, um einen Antrieb für das ... Boot zu bauen. Das gelingt ihm und regeltechnisch lässt sich dies umsetzen, indem er die Karte abgibt und einen Aspekt bzw. ein Item erschafft, das als "Torpedo-Schrottboot" festgehalten wird. Mit diesem lässt sich der Fluss fast ohne Probleme befahren und die Gruppe erhält einen weiteren +2 Bonus auf das Überqueren. Es wäre also auch möglich gewesen, die Herausforderung zu überwinden, auch wenn das „Rätsel“ nicht vollständig gelöst wurde. Mit der Benutzung von Zahnpasta und Torpedos dürfte der Überwinden-Wurf aber eine sichere Sache sein.

Die Adventure-Weise kommt ohne Boni und Würfe aus, sondern basiert darauf, dass alle Spaß an bizarren Ideen und Improvisation haben. Das obige Beispiel kann genauso gelten, nur muss eben nicht mehr gewürfelt werden. Hier sollte das Rätsel dann aber auch vollständig gelöst werden, ein unfertiges Torpedo-Schrottboot, das dennoch eingesetzt wird, sollte dann zu neuen „lustigen“ Situationen und SL-Kommentaren führen.

2. Vorgegebene Rätsel



Variante 1 baut auf Spielerinitiative und spontane Einfälle auf, diese zweite Herangehensweise auf einem vorher festgelegten Lösungsweg durch die Spielleitung. Beide Konzepte müssen sich keinesfalls ausschließen. Denkt sich der SL vor dem Abenteuer Rätsel aus, kann es sich dabei um klassische Rätselfragen handeln, die die Spieler beantworten müssen. Vielleicht müssen sie den richtigen Sinn in einem kryptisch verfassten Text aus grauer Vorzeit entschlüsseln? Vielleicht müssen sie auch mithilfe eines Code-Schlüssels eine Geheimschrift entziffern? Oder es handelt sich im wahrsten Sinn des Wortes um Puzzles, die die Spieler aus Papierfetzen zusammenstückeln müssen. All das sind bewährte Ideen, die schon in hunderten Pen and Paper-Abenteuern funktioniert haben. Dank der Item-Kärtchen kann der Spielleiter diese in Deponia noch ausbauen und vordefinierte Rätselpfade präsentieren, auf denen die Spielercharaktere bestimmte Items erhalten und diese an den richtigen Stellen einsetzen müssen. Wichtig ist hier vor allem, dass sich der SL nicht auf „seinen“ Lösungsweg versteift. Kommen die Spieler mit einer besseren Idee an, ist es befriedigender für die Gruppe, wenn diese zum Erfolg führt.

Ein simples Beispiel: Die Gruppe muss im Verlauf des Abenteuers ein Fahrzeug wieder in Betrieb nehmen. Der SL steckt deshalb die Items „Stromumkehrer“ und „Schraubenschlüssel“ so weit oben in den Item-Karten-Stapel, dass die Spieler sie auch finden, oder händigt sie nach einer anderen erfolgreichen Aktion (z.B. Stromumkehrer bei Doc auf dem Schwarzmarkt kaufen) aus. Mit beiden Itemkarten können die Helden das Fahrzeug in Gang bringen. Dieses Grundprinzip lässt sich natürlich endlos erweitern, bis zu den Rätselketten, die ihr aus den Adventures kennt.

ITEMS UND BASTELN

Den Helden ist es zudem möglich, aus vorhandenen Items neue anzufertigen. Prädestiniert sind dafür SCs mit Konzepten wie "BASTLER" oder "GADGETEER". Jedoch sind nicht nur Charaktere mit dem passenden Konzept-Aspekt dazu in der Lage. Auch andere Figuren können sich z.B. durch Stunts in diesem Feld weiterbilden und so die Fähigkeiten eines Gadgeteers erwerben.
So können sie vielleicht die Items „Handstaubsauger“, „Stromumkehrer“ und „Seil“ zu einem Seilwerfer im Batman-Stil umbauen. Der entsprechende Spieler übergibt dem SL die Karten, und es wird eine neue Karte „Seilwerfer“ gezeichnet.
Solche Bastelaktionen an eine Probe zu koppeln, ist etwas müßig. Wir empfehlen daher, die folgende Regel zu benutzen: Theoretisch ist jeder Deponianer zu solchen Basteleien in der Lage. Gadgeteere und Bastler sowie Charaktere, die laut ihrer Aspekte oder Stunts in irgendeiner Form technikaffin sind, bekommen so etwas auch unter Zeitdruck problemlos hin.
Alle anderen Charaktere müssen, sofern sie unter Druck stehen, eine Probe ablegen, diese entscheidet aber nicht über den Erfolg – der ist auch in diesem Fall garantiert. Scheitert die Probe, dauert die Aktion nur deutlich länger (was in brenzligen Situationen eben wirklich doof sein kann), das erschaffene Gerät ist instabil oder erzeugt einen gemeinsam mit dem SL festgelegten, lustigen Nachteil.

DIE KARTE

Um die Orientierung auf Deponia zu erleichtern, liegt diesem Buch eine Karte des Planeten bei, auf der die wichtigsten Orte hervorgehoben sind. Sie sind durch kleine „Zoom Ins“ dargestellt, auf denen z.B. Spielsteine Platz finden, die eure Helden repräsentieren. Somit wisst ihr immer, wo in der Spielwelt ihr euch gerade befindet und wohin ihr sinnvoll reisen könnt. Der SL kann entscheiden, bestimmte Orte abzudecken, falls er nicht möchte, dass die Gruppe sie im Rahmen des Abenteuers besucht, sollte das dann aber auch irgendwie begründen (und wenn es noch so an den Haaren herbeigezogen ist). Als Erinnerungsstütze kann der SL auch bestimmte Item-Karten auf der Weltkarte auslegen, die dann fest installierte Gerätschaften symbolisieren, mit denen sich die Spieler noch befassen müssen.

DEM TOD ENTGEHEN: KLONEN

Seit Monkey Island gilt: In Adventures kann man nicht sterben – oder nur sehr, sehr selten und wenn man sich echt doof anstellt. In Rollenspielen gilt diese Regel klassischerweise nicht, auch wenn das Fate-System dies ohnehin durch das Ausscheiden aus Szenen oder das Aufgeben in einem Kampf vermeidet. Dennoch kann es zu Situationen kommen, in denen der Tod eines Charakters aus der Logik des Geschehens heraus nahezu unvermeidlich ist oder durch ein heldenhaftes Opfer eine bessere Erzählung erschafft. Dann ist auch ein Fate-Charakter mausetot.

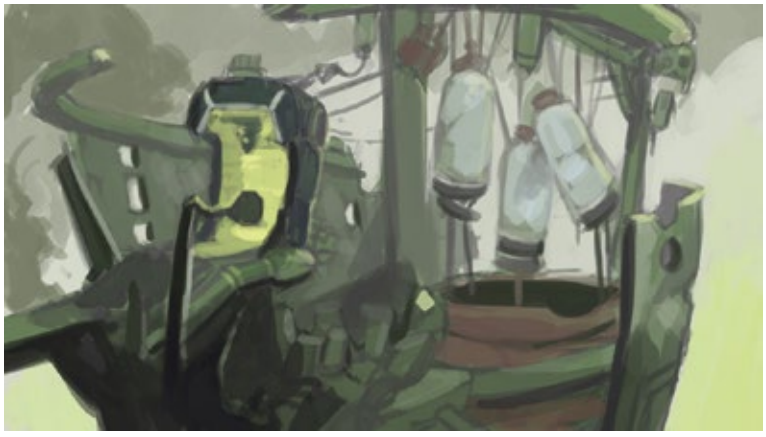
Sollte einer der SCs das Zeitliche segnen, so ist das auf Deponia aber immer noch kein Beinbruch. Letztlich müssen seine Freunde „nur“ die Leiche in eine Klonanlage schleppen und der Verblichene ist relativ schnell wieder auf den Beinen (so denn genug übrig ist, um den neuronalen Scan durchzuführen). Natürlich müssen die Helden dafür erst einmal von der Existenz einer solchen Anlage wissen (es kann durchaus mehrere auf dem Planeten geben, und es gibt garantiert welche auf Elysium), die Motivation aufbringen, den Kadaver dorthin zu schleppen, die Technik durchschauen, eventuelle Wächter überzeugen oder überwinden und die nötigen Rohstoffe auftreiben. Es sollte also ein Abenteuer für sich sein, einen gefallenen Helden wieder ins Leben zurückzuholen und kein Freiticket für sorgloses Vorgehen in der Spielwelt – und genauso wenig eine Entwertung einer tollen Sterbeszene.

BEWUSSTSEINS-DATASETTEN

Die elysianische Technik der Bewusstseins-Datasetten kann zu einem wichtigen Spielelement werden. Die ersten beiden Begriffe, die einem Rollenspieler dazu einfallen, dürften „UPGRADES!“ und „SAVE GAME!“ sein. Die Implantate erlauben es, das eigene Bewusstsein samt Erinnerungen abzuspeichern und sogar zu manipulieren. Die Datasetten können somit nicht nur zum Kern vieler Geschichten werden, sondern auch zum Gebrauchsgegenstand der Spielercharaktere. Die Helden könnten auf die Idee kommen, ihren Geist vor einer gefährlichen Mission abzuspeichern und sicher verwahren zu lassen, z.B. um ein späteres Klonen zu erleichtern. Natürlich ist zuvor ein schmerzhafter und vor allem teurer Eingriff nötig, den nur die allerwenigsten Deponianer durchführen können.

Noch relevanter werden die Implantate aber durch die Möglichkeit, Verbesserungen an den Helden zu ermöglichen. Wir haben in „Chaos auf Deponia“ gesehen, dass Goals Charakter durch eine Unachtsamkeit in drei Teile gespalten wurde, sie also drei völlig verschiedenen Persönlichkeiten in ihrem Kopf mit sich herumtrug. Die Helden können (wenn sie es sich denn leisten können; wie teuer es wird, sollte Entscheidung der Spielleitung sein) dieses Konzept ausnutzen und aktiv an ihren Implantaten herumspielen, um bestimmte Eigenschaften hervorzuheben und zu unterdrücken. Es wäre also denkbar, dass irgendwo auf einem zwielichtigen Markt auf Deponia jemand „**Scharfsinnig +2**“-Datasetten anbietet – im Grunde die deponianische Version des klassischen Klugheits-Rings. Die Helden können so gegen sehr viel Geld ihre Methoden aufpimpen lassen. Dabei sollte der Spielleiter darauf achten, dass es die Gruppe nicht übertreibt. Mehr als eine Verbesserung pro Datasette sollte nicht drin sein, und es ist natürlich immer möglich, dass die Dinger plötzliche Störungen aufweisen oder zeitlich nur sehr begrenzt funktionieren. Auch können die Helden (gepimpte oder normale) Eigenschaften und Aspekte von sich selbst auf verschiedene Datasetten speichern und bei Bedarf durchwechseln – hier kann es natürlich schnell passieren, dass eine dieser Datasetten verloren geht und die Helden vor einer ganz neuen Herausforderung stehen. Die Datasetten-Technik erlaubt auch klassische Körpertausch-Geschichten und ermöglicht es den Helden, sich fremder Körper zu bemächtigen.

Beispiele für Datasetten und spezielle Regeln findet ihr auf Seite 212.



Streitfälle klären

Die Entwicklung der Ereignisse hängt bei Fate oft davon ab, dass sich die Gruppe einig wird. Das letzte Wort sollte eigentlich immer die Spielleitung haben, aber falls es zu Unstimmigkeiten unter den Spielern kommt, könnt Ihr folgende Regel benutzen: Im Zweifel hat derjenige Recht, der den folgenden Zungenbrecher besser fehlerfrei hinkriegt, bzw. wer länger durchhält:

„Das Kratzen in dem Kasten kommt von Ersatzpostkatzen? Es ist der Ersatzpostkatzenkasten. Krass. Ersatzpostkatzen? Wie putzig.
Und sehr nützlich. Ich muss die Postkatzen wechseln, wenn sie schmutzig werden.
Und den Ersatzpostkatzenkasten musst du nicht putzen?
Doch, aber nur mit Putzmittelersatz. Das ist sehr lästig.
Und wohin packst du die putzigen Ersatzpostkatzen, wenn du den Ersatzpostkatzenkasten putzt? In den Ersatzpostkatzenkastenputzmittelersatzsack.“

Grundlagen des Spielleitens

Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin ist die zentrale Person am Spieltisch. Zu ihren Pflichten gehören:

- Der Aufbau von Konflikten für die SCs
- Das Verkörpern der NSCs
- Das richtige Anwenden der Regeln (auch unterstützend für die Spieler)
- Das Richten von Schied. Also … Schiedsrichter zu sein. Ihr wisst schon.

Wie werde ich die beste SL der Welt?

Okay, das wissen wir auch nicht. Hier sind aber dennoch ein paar Tipps:

Auch wenn es am Anfang einschüchternd und kompliziert wirken mag, die Rolle der SL zu übernehmen: Eswird euch in euren ersten Sitzungen sicher niemand für kleine Fehler verspotten. Spielleiten ist wirklich etwas, in dem man mit der Zeit automatisch besser wird. Die SL bei Deponia treibt die Geschichte aktiver voran als die Spieler: Sie beschreibt die Ausgangssituation, spielt die NSCs, führt durch das Abenteuer, beschreibt ständig neue Szenen, muss aber auch als Schiedsrichter fungieren (dazu weiter unten mehr).
Wollt ihr euer Wissen über die Regeln oder das Spielleiten vertiefen bzw. ein komplexeres Regelwerk nutzen, dann empfehlen wir euch das komplette Fate Core-Regelwerk, das ihr gratis auf www.faterpg.de herunterladen könnt. Die Kapitel Spielleiten, Szenen, Sitzungen und Szenarien und Das Lange Spiel sind besonders hilfreich.

Wichtig ist vor allem, dass ihr euch in eurer Gruppe auf einen bestimmten Spielstil einigt. Es führt nur zu Frust, wenn eine Hälfte der Gruppe das Spiel sehr ernst nimmt und die andere sich darüber kaputt lacht, oder wenn ein Spieler gerne stundenlang das Einkaufen ausspielt und der Rest am liebsten sogar auf die Dialoge verzichten würde. Der Spielleiter sollte sich zudem im Klaren darüber sein, dass er nicht gegen die Gruppe spielt, sondern dass es darum geht, gemeinsam eine witzige Geschichte zu erzählen. Auch unter den Spielern gibt es am Ende keinen "Gewinner". Derjenige, der sich zu aggressiv in den Vordergrund gedrängt hat, erlebt mit hoher Wahrscheinlichkeit, dass der Rest der Gruppe über ihn lästert, sobald er zur Tür raus ist. Genauso mag niemand Spieler, die den ganzen Abend nur in der Ecke sitzen und gar nichts tun. Die Spielleitung kann hier aber regulierend eingreifen und passivere Spieler fördern und zu aktive ein wenig bremsen.

Es gibt im Grunde zwei Herangehensweisen an das Leiten eines Abenteuers – beide lassen sich aber auch kombinieren und haben ihre Daseinsberechtigungen – den linearen Weg und die Sandbox. In einer Sandbox beschreibt die SL nur die Ausgangssituation und die Spieler reagieren darauf völlig frei. Die SL versucht nicht, sie mit vorgefertigten Szenen auf einen vordefinierten Handlungspfad zu locken, sondern verändert die Spielwelt ausgehend von den Aktionen der Spieler. Das Problem hierbei ist, das solche Abenteuer oft beliebig wirken und die Spieler sich darin verloren fühlen könnten. Außerdem ist viel Improvisation gefragt, denn all diese Unabwägbarkeiten lassen sich nicht vorbereiten.

Der lineare Weg sieht eine vorher ausgedachte Geschichte vor, durch die die SL die Spieler führt. Meistens bieten solche Abenteuer coole Szenen und eine durchdachte Dramaturgie. Hier kann es aber leicht passieren, dass die Spieler sich eingeschränkt fühlen, denn sie werden sicher nie so reagieren, wie es die Geschichte für einen dramaturgisch perfekten Ablauf vorsehen würde. Die SL sollte sie hier nicht gängeln und die Geschichte etwas anpassen bzw. andere Wege finden, sie in die Bahnen zu lenken, die er oder sie für sinnvoll hält. Der lineare Weg ist natürlich auch näher am Adventure dran – und einfacher für Einsteiger.

Wir halten letztlich einen Kompromiss für das beste: Eine Geschichte mit einem dicken roten Faden, die aber nicht bis ins kleinste Detail ausgearbeitet ist und einige kleine Sandboxen auf dem Weg bereithält. Mit diesem Ideal im Kopf haben wie die Beispielkampagne und viele Abenteueraufhänger in diesem Buch verfasst.

Einfache Szenarien bauen und Spielsitzungen leiten

Ein Szenario ist ein kurzer Handlungsbogen. In einer Fernsehserie würde so eine Geschichte vielleicht eine oder zwei Folgen brauchen, bis sie aufgelöst wird, auch wenn sie nur Teil einer größeren Erzählung ist. Meistens könnt ihr ein Szenario in ein bis drei Spielsitzungen durchspielen, wenn ihr ungefähr drei oder vier Stunden pro Sitzung spielt. Aber was ist jetzt ein Szenario genau? Wie entwickelt man so was?

Szenarien

Für ein Szenario braucht die SL zwei Dinge: Einen Schurken mit einem Plan und einen Grund, warum die SCs ihn nicht ignorieren können.
Der Schurke ist vermutlich der wichtigste Gegenspieler der Kampagne oder einer seiner Handlanger. Der Plan des Schurken sollte die SCs da erwischen, wo es ihnen weh tut. Sie müssen etwas dagegen unternehmen, weil ihnen oder ihren Liebsten sonst schlimme Dinge zustoßen.

Spielsitzungen leiten

Jetzt habt ihr also einen Schurken, der etwas tut, das die Aufmerksamkeit der SCs verlangt. Nun muss noch der richtige Einstieg gefunden werden. Manchmal ist es am einfachsten, die SCs direkt in eine Action-Szene zu verwickeln, gerade in der ersten Sitzung, in der ein neuer Handlungsbogen beginnt. Sobald die SCs wissen, warum es sie interessieren sollte, was gerade vorgeht, sollte der SL ihnen nicht im Weg stehen und sie machen lassen.

Während einer Sitzung gibt es nun einige Aufgaben, die die SL beim Leiten erfüllen muss:

- Szenen leiten. Eine Sitzung besteht aus einer Reihe von einzelnen Szenen. Die SL entscheidet, wo die Szene beginnt, wer anwesend ist und was gerade passiert. Die SL entscheidet auch, wann alle interessanten Dinge in einer Szene passiert sind und sie endet.
- Regel-Schiedsrichter: Wenn unklar ist, wie die Regeln angewendet werden sollen, hat die SL das letzte Wort.
- Festlegen der Schwierigkeiten: Die SL entscheidet, wie schwierig eine Aufgabe ist.
- NSCs verkörpern: Jeder Spieler kontrolliert seinen eigenen Charakter, die SL hingegen kontrolliert den ganzen Rest, auch die Schurken.
- Die Story voranbringen: Wenn die Spieler nicht wissen, was sie als nächstes tun sollen, ist es SL-Aufgabe, sie anzustupsen. Das Spiel sollte nicht ins Stocken kommen, weil sich die Spieler nicht entscheiden können oder weil sie zu wenige Informationen haben.
- Jedem seine Zeit im Rampenlicht zugestehen: Alle sollten die Chance haben, zu glänzen: Es ist nicht Ziel der SL, die Spieler zu besiegen, sondern sie herauszufordern. Eine gute SL versucht, jedem SC die Chance zu geben, im Vordergrund zu stehen – sowohl dem großen, gefährlichen Krieger als auch dem kleinen, listigen Dieb.

WIE SCHWIERIG IST DAS?

Wenn ein anderer Charakter gegen einen SC antritt, entscheiden seine Würfe, wie schwierig ein Konflikt, ein Wettstreit oder eine Herausforderung wird. Sollte es aber keinen aktiven Widerstand geben, muss die SL entscheiden, wie schwierig eine Aufgabe ist.

Eine niedrige Schwierigkeit ist gut, wenn die SL will, dass die SCs bei der Aufgabe so richtig glänzen und zeigen können, wie gut sie sind. Eine Schwierigkeit, die ungefähr so hoch wie die verwendete Methode ist, funktioniert dann am besten, wenn es ein wenig spannend werden soll, ohne dass es zu anstrengend für die SCs wird. Eine hohe Schwierigkeit verwendet die SL möglichst dann, wenn klar werden soll, wie kritisch oder ungewöhnlich die Situation ist – jetzt müssen die SCs alles geben.

FAUSTREGEL:

- Wenn die Aufgabe nicht sehr schwer ist: Automatisches Gelingen oder Mäßige (+0) Schwierigkeit
- Wenn es mindestens einen Grund gibt, warum die Aufgabe nicht so leicht ist: Ordentliche (+2) Schwierigkeit.
- Wenn die Aufgabe extrem schwer ist: Großartige (+4) Schwierigkeit.
- Wenn die Aufgabe unmöglich komplex und schwierig ist: Nach oben offen, Hauptsache der SC muss einen Haufen Fate-Punkte ausgeben und viel Hilfe bekommen, damit die Aktion klappt (aber das ist in Ordnung).

Gerade wenn die SCs dank Gadgets, Item-Karten und sonstigen Verbesserungen jede Menge Boni angesammelt haben, können die Schwierigkeiten ruhig noch etwas höher sein.

SCHURKEN

Wenn die SL sich einen wichtigen Schurken ausdenkt, kann sie ihm genau die gleichen Werte geben wie den SCs: Methoden, Aspekte, Stress und Konsequenzen. Für wichtige Schurken oder für solche, die häufiger auftauchen, sollte das so gehandhabt werden, denn die sind dafür da, den SCs echte Scherereien zu bereiten. Aber von solchen Schurken braucht ihr höchstens einen oder zwei in einem Szenario.

SCHERGEN

Andere Bösewichte sind Schergen – namenlose Schläger, Monster oder Handlanger, die Deponia überall unsicher machen und dafür da sind, es den SCs im Alltag ein bisschen schwerer zu machen. Aber diese werden meist so gebaut, dass die SCs sie mehr oder weniger einfach aus dem Weg räumen können.

DAS ENTWERFEN VON SCHERGEN UND MONSTERWERTEN

1. Erstellen einer Liste von Dingen, die dieser Scherge gut kann. Das sind seine Stärken, und er bekommt +2 auf alle Würfe, die sich darauf beziehen.
2. Erstellen einer Liste von Dingen, die dieser Scherge schlecht kann. Das sind seine Schwächen, und er bekommt -2 auf alle Würfe, die sich darauf beziehen.
3. Alles andere würfelt der Scherge mit +0.
4. Der Scherge bekommt einen oder zwei Aspekte, die seine Stärken und Schwächen zeigen oder die sich auf spezielle Fertigkeiten oder Schwachstellen beziehen. Es ist in Ordnung, wenn ein Scherge eher simple Aspekte hat.
5. Schergen haben meist kein, ein oder zwei Kästchen auf ihrem Stressbalken, je nachdem, wie robust sie sein sollen.
6. Schergen können keine Konsequenzen nehmen. Wenn ihnen die Stresskästchen ausgehen (oder sie gar keine haben), reicht ein Treffer, um sie auszuschalten.

Beispiel: Rekruten des Unorganisierten Verbrechens

- **Aspekte:** REKRUTEN DES UNORGANISIERTEN VERBRECHENS, FEIGE OHNE UNTERSTÜTZUNG
- **Stärken (+2):** Einschüchtern, sich aus Ärger herauswinden, Sachen (oder Personen) kaputtmachen.
- **Schwächen (-2):** Planen, Lesen
- **Stress:** 0

Simpelste Schergen wie diese können also überhaupt nichts einstecken und sind außer Gefecht, sobald sie Schaden erleiden.

Beispiel: Schrotthai

- **Aspekte:** ICH BIN EIN HAI, UNGESCHÜTZTER BAUCH
- **Stärken (+2):** durch den Schrott schwimmen, beißen
- **Schwächen (-2):** Alles, das nichts mit Schwimmen oder Beißen zu tun hat
- **Stress:** 2

Der Schrotthai hat schon ein wenig mehr auf dem Kasten als die Schergen aus dem anderen Beispiel.

SCHERGENGRUPPEN

Wenn die SL einen Haufen schwächere Gegner hat, die sich mit den SCs anlegen, dann kann sie es sich leichter machen, indem sie sie zu einer Gruppe zusammenfasst – oder zu ein paar Gruppen. Dann muss die SL nur drei oder vier Gruppen im Auge behalten und nicht über ein Dutzend Schergen. So eine Gruppe handelt wie ein einzelner Charakter und verwendet dieselben Werte, die auch Schergen verwenden:

1. Stärken festlegen. Es ist denkbar, dass die Gruppe „in Überzahl angreifen“ als eine ihrer Stärken hat.
2. Schwächen festlegen.
3. Aspekte festlegen.
4. Ein Stresskästchen pro zwei Personen in der Gruppe.

Beispiel: Schlägerbande

- **Aspekt:** KNÜPPEL & BRECHEISEN
- **Stärken (+2):** In Überzahl angreifen, unschuldige Leute in Angst und Schrecken versetzen
- **Schwächen (-2):** Vorausplanen, in Unterzahl kämpfen
- Stress: 2 (vier Schläger)



FORTGESCHRITTENE REGELN: WAFFEN UND RÜSTUNGEN

In Fate gibt es eigentlich keine spezifischen Werte für Waffen: Der Schaden hängt vom Erfolg der Probe ab. Gewürfelt wird nicht auf kleinteilige Waffentalente, sondern auf die passende Methode, wobei Aspekte und Stunts der Charaktere für Boni sorgen können. Natürlich gibt es aber auch hier Möglichkeiten der Anpassung.

PERSÖNLICHE WAFFEN

Charaktere können dabei auch durch Aspekte ausdrücken, mit welchen Waffen sie begabt sind oder dass sie gar eine spezielle Waffe fest als Charakterhintergrund besitzen – der Aspekt "MEISTER DER KATZENGOLDBÜCHSE" macht den Charakter eben zum Besitzer dieser Büchse, „STOCK IM ÄRMEL“ besagt vielleicht, dass der Charakter immer einen versteckten Knüppel trägt, mit dem er besonders gut umgehen kann. Der SC kann den Aspekt einsetzen, um dadurch Boni zu bekommen, zum Beispiel im Kampf, aber auch durch den Wiedererkennungswert dieser tollen Waffe und die Geschichten, die sich darum ranken. Genauso wie andere Aspekte können Waffenaspekte auch gereizt werden. Weniger bedeutsame Waffen im Besitz eines Charakters können auch als Stunt ausgedrückt werden. So könnte ein Stunt lauten "Knüppelt sie nieder" und einem Charakter einen +2 Bonus geben, wenn er kraftvoll mit seinem altgedienten Stock einen schwächeren Gegner im Nahkampf angreift.

PERSÖNLICHE WAFFENSTUNTS:

Waffen, die wie im obigen Beispiel mit der Katzengoldbüchse Teil des Charakters sind, können auch über Stunts weiter verbessert werden. Mehrere Stunts können sich so auf die gleiche Waffe des Charakters beziehen. Die Katzengoldbüchse könnte somit weitere +2 Boni erhalten, wenn Stunts hinzugefügt werden und der SC zum Beispiel sorgfältig im Fernkampf angreift, während er auf der Lauer liegt oder kraftvoll mit dem Kolben im Nahkampf zuschlägt. Das könnte dann so klingen:

"Weil ich ein großartiger Großwildjäger bin, erhalte ich +2, wenn ich in einer waghalsigen Aktion mit meiner Katzengoldbüchse Tollkühn ein Monster angreife!"

Sollte eure Runde also kampflastig sein oder einzelne Charaktere sich auf Waffen spezialisieren wollen, sollten sie das über entsprechende Aspekte oder Stunts ausdrücken. Sollte eine solche Waffe verloren gehen, sollte auch der Stunt oder Aspekt umgeschrieben werden.

OPTIONAL: ERWEITERTE REGELN: WAFFENRANG UND RÜSTUNGSRANG

Falls der Kampf in eurer Runde wirklich im Fokus steht und ihr detaillierte Werte für Waffen und Rüstungen nutzen wollt, könnt ihr das folgende Regelset heranziehen. Alle Waffen und Rüstungen werden dann in Ränge eingeteilt. Waffen geben ihrem Träger schlicht, je nach ihrem Rang, bestimmte Boni auf Erfolgsstufen, also auf den Schaden, den sie beim Gegner verursachen, wenn beim Angriff mindestens ein Unentschieden erreicht wurde. Dieser kann aber wiederum von einem Rüstungswert abgefangen werden, der dann von den Erfolgsstufen abgezogen wird. Zieht dafür die nebenstehende Tabelle zu Rate.

Schwere Waffen geben höhere Boni, sind aber meist schwerer zu erlangen und bringen mehr Dilemma-Aspekte mit sich.

Zu Beginn sollten die Charaktere nur über sehr simple Waffen mit niedrigen Rängen verfügen und auch nur dann, wenn sie als Stunts oder Aspekte im Charakterbogen festgehalten werden. Mit der Zeit sollte die SL den Charakteren ermöglichen, höhere Ränge zu erreichen, indem neue Waffen gefunden werden – oder die bisherigen Waffen durch Bastelarbeiten aufgewertet werden.

Waffenrang 0:	Unbewaffneter Kampf	Rüstungsrang 0:	Woll- oder Leinenkleidung
Waffenrang 1:	Knüppel	Rüstungsrang 1:	Leder
Waffenrang 2:	Nagelknüppel Schrottballschläger Schrottgewehre Kompostbögen Bastlerkanonen usw.	Rüstungsrang 2:	Schrottballrüstung Barbarenkluft
Waffenrang 3:	Dicke Äxte, Schwerter Plasmawaffen Bioschleimwerfer	Rüstungsrang 3:	Organon-Rüstungen Kevlar-Unterwäsche
Waffenrang 4:	Granatwerfer Transportstrahler	Rüstungsrang 4:	experimentelle Energierüstung
Waffenrang 5:	Schwarzes-Loch-Werfer		

Jede Waffe gibt ihrem Rang entsprechend Boni auf die Erfolgsstufen (also auf den verursachten Schaden). Ein Knüppel also +1, ein Granatwerfer +4.

Die Rüstungen wiederum schützen entsprechend ihres Rüstungsranges. Der Einfachheit halber hebt also eine Lederrüstung die Boni eines Knüppels auf und eine Organon-Rüstung den einer Plasmawaffe. Wer mit einem Schwert auf einen in Leder gerüsteten Gegner einschlägt erhält Waffenrang - Rüstungsrang = 2 zusätzliche Erfolgsstufen – aber nur im Falle des Erfolgs beim Angriff!

BEISPIEL: Spieler 1 wird von einem Barbaren mit einem Schwert angegriffen. Die Ränge werden verrechnet: Schwert (3) minus Lederrüstung (1) ergibt: 2. Der Barbar verursacht im Falle eines Treffers also zwei zusätzliche Erfolgsstufen. Der Angriff wird wie üblich abgehandelt, indem der Barbar mit der passenden Methode angreift und der Spieler verteidigt. Der Barbar greift **Kraftvoll** (+2) an und würfelt 2 mal Plus. Der Spieler verteidigt Flink (+3) und würfelt ebenfalls eine 2. Somit scheitert der Angriff, da die Verteidigung höher ist, als der Angriff. Die Überlegenheit des Schwertes gegenüber der Lederrüstung kommt nicht zum Tragen. Hätte der Barbar eine 3 gewürfelt, wäre ein Gleichstand erzielt worden. Normalerweise würde der Angriff keinen Schaden verursachen, aber der Barbar würde einen Schub erhalten. Beim Nutzen der Waffenränge ändert sich das: Der Spieler muss die beiden Punkte Schaden hinnehmen, die sich aus der Differenz der Ränge ergeben. Hätte der Barbar noch besser gewürfelt, wäre der Schaden natürlich entsprechend höher.

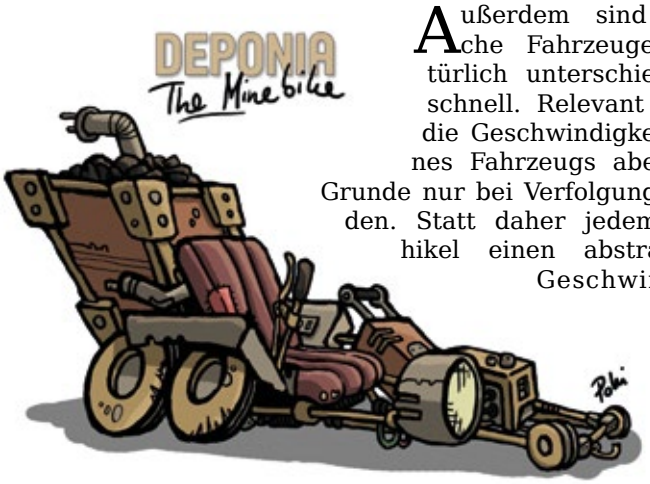
Die Ränge beziehen sich also nur auf den Schaden, den Waffen verursachen oder Rüstungen abhalten: Nicht darauf, wie gut ein Charakter mit einer Waffe oder Rüsung umgehen kann. Dies wird weiterhin über die Wahl der passenden Methode oder entsprechende Aspekte und Stunts (siehe oben) geregelt. Entscheidet ihr euch also, mit den Rangregeln zu spielen, gelten diese für alle Waffen: Persönliche und solche, die ihr Feinden abnehmt.

Eine genaue Beschreibung der deponianischen Waffen und Rüstungen samt Aspekten und Rängen findet ihr im Kapitel zur Technik Deponias auf Seite 214.

OPTIONALE REGELN: VEHIKEL

Das Reisen auf Deponia ist eine beschwerliche Sache, brauchbare Straßen sind selten, die wenigsten Menschen besitzen daher noch ein Automobil. Händler, Müllsucher und Abenteurer sind jedoch häufig auf fahrbare Untersätze angewiesen. Persönliche oder private Fahrzeuge, die fest zur Ausrüstung und zum Konzept eines Charakters gehören, werden am sinnigsten als Aspekte dieses Charakters dargestellt.

Wollt ihr es genauer handhaben, könnt ihr für solche und alle anderen Fahrzeuge im Spiel das folgende Regelset benutzen: Auch wenn neue Fahrzeuge ins Spiel gebracht werden oder nur für bestimmte Situationen ein Transportmittel entscheidend wird. Jedes Fahrzeug erhält dann zwei bis drei Aspekte oder Dilemmata, in denen die Vorzüge, aber auch die Nachteile des Modells festgehalten werden – so kann eines zum Beispiel "SCHWER GEPANZERT" sein, aber auch "SAUFEN WIE EIN LOCH". Je nachdem, wie viel so ein Fahrzeug wegstecken kann, erhält es bis zu drei Stress-Kästchen und die Möglichkeit, Konsequenzen einzutragen – ob nun "KAPUTTE WINDSCHUTZSCHEIBE" als leichte, "GEPLATZTER REIFEN" als mittlere, "FRÖHLICH BRENNENDER MOTORBLOCK" als schwere Konsequenz.



Außerdem sind solche Fahrzeuge natürlich unterschiedlich schnell. Relevant wird die Geschwindigkeit eines Fahrzeugs aber im Grunde nur bei Verfolgungsjagden. Statt daher jedem Vehikel einen abstrakten Geschwindigkeits-Wert zu verpassen, verweisen wir auf die untenstehende Tabelle:

GESCHWINDIGKEITEN, AUFSTEIGEND

1	zu Fuß/ Räumungsfahrzeug/Panzer/Schrottgolem/ Schrottkutter/Tauchboot/Fesselballon
2	Reitspinne/Drachenboot/Fangfrachter/Paraglider Monstertruck/Motorkutsche/Truppentransporter
3	Hamsterball/Piratenschiff/Geländejeep/Organon-Kreuzer
4	Bike/Drohne/Schnellyacht

Sollte es zu einer Verfolgungsjagd mit unterschiedlich schnellen Vehikeln kommen, erhält der Fahrer des schnelleren Fahrzeugs einen oder mehrere freie Einsätze für die Aspekte des Fahrzeugs – entsprechend der Unterschiede im Rang der Tabelle. Ein Biker, der einen Fußgänger jagt, dürfte diese Aspekte also drei Mal kostenlos nutzen. Durch äußere Umstände kann sich das Gleichgewicht wieder verschieben, so könnte ein Fußgänger einen Truck im dichten Unterholz loswerden. Genaue Infos zu deponianischen Fahrzeugen findet ihr im Technik-Abschnitt auf Seite 215.

Jetzt habt ihr eine Ahnung, wie man so einen Spieleabend aufbaut und wie man die Spieler dazu bringt, aktiv zu werden. Nun geht es um die Art von Geschichten, die man im Deponia-Universum am besten erzählt, damit die Spielrunde am Ende sagt: „Ja, das fügt sich in mein Bild des Settings ein.“ (Das werden sie, lieber Spielleiter, nie sagen, denn Spieler sind meistens ein ignorantes Pack, die Säu ...getiere, denen du die Perlen deiner hohen Erzählkunst vor die Füße wirfst – nicht böse gemeint, liebe Spieler. Sie werden höchstens nicht meckern, und das sollte dein Applaus sein.)

Die Deponia-Trilogie behauptet von sich selbst, eine „Verwechslungsdramödie“ zu sein. Gut, das lässt sich in einem Rollenspiel nicht unbedingt immer umsetzen und sicher nicht an jedem Spieleabend, ohne dass es bald langweilig wird. Eine Mischung aus Drama und Komödie sollte aber genau das Idealbild eurer Geschichte sein. Die Story sollte also einen ernsten Hintergrund mit tragischen Momenten haben – aber durch die Protagonisten und manch bizarre Situationen viele Comedy-Elemente beinhalten. Keine Angst, die kommen normalerweise beim Pen and Paper ganz von allein – ihr müsst sie nur zulassen. Das Element der „Verwechslung“ ist da schon schwieriger und auch völlig optional. Viel wichtiger sind vermutlich folgende Elemente, die teils von der Spielleitung, teils aber auch von den Spielern in die Geschichte gebracht werden können: Der Konflikt Arm gegen Reich. Gerechtigkeit gegen Gesetz. Das Problem, sich selbst im Wege zu stehen. Was ist wichtiger? Das eigene Ego oder das Erreichen eines höheren Ziels?

Um den Spielen möglichst nahe zu kommen, kann die SL das Bild von einer völlig kaputten, unfairen Welt zeichnen, in der bodenlose Ungerechtigkeit herrscht, in der die meisten Menschen sich aber mit ihrem Schicksal abgefunden haben. Dazu sind sie auch noch unglaublich gutgläubig und geduldig, so dass die Helden sie meistens leicht ausnutzen können. Die Spieler könnten dem Deponia-Erbe Rechnung zollen, indem sie Menschen darstellen, die im Grunde verkommene Egoisten sind, die zwar die Motivation haben, etwas an der Situation zu ändern, durch ihr selbstsüchtiges Handeln aber genau so gut alles noch schlimmer machen könnten.

Zudem ist Deponia bei all der Logik, die wir versucht haben, noch nachträglich in dieses Buch hineinzuquetschen, keine realistische Welt, sondern vor allem eine Parabel in der Geschichte des Erzählers der Spieletrilogie, des Barden. Jede Deponia-Geschichte kann eine weitere seiner Stories sein, die meist dazu dienen, sein Verhalten zu rechtfertigen. So hat es der allweise Poki bereits in seinem als "Das Vorwort" bekannten Werk beschrieben (siehe dort).

Der perfekte Einstieg in ein Deponia-Abenteuer wäre also, wenn die SL in die Rolle des Barden/Hobos schlüpfte, um dieses Setup vor dem eigentlichen Beginn des Szenarios zu liefern.

BEISPIEL:

SL (als Hobo): "In der Bahn bat mich eine ältere Frau, die Beine vom Sitz zu nehmen. Erst war ich versucht, ihrer Bitte nachzugeben, aber dann erinnerte ich mich an den drecksikanischen Bürgerkrieg und erzählte folgende Geschichte, in der auch eure Charaktere eine nicht zu vernachlässigende Rolle spielen ..."

Der perfekte Ausklang hingegen wäre demzufolge eine Moral, ebenfalls durch den Spielleiter. Ein Fazit zum Spieleabend im Kontext der Grundaussage. Die SL kann die Aktionen der Spieler mit Ernst oder absichtlich alberner Halbherzigkeit auf diese Moral zurückführen, die ihm in der Rolle des Hobos Recht gibt:

Und genauso wie unsere Helden den Berg Los Altglas verteidigten, so sollte jeder Mensch für sein Recht einstehen, die Beine auf dem Sitz behalten zu dürfen."

Jetzt fragt ihr euch sicher: Wie sieht so eine PnP-Runde in der Praxis aus? Dazu haben wir einen kleinen Beispieldialog geschrieben, in dem ... ach Moment, nee. Wir sind ja nicht mehr im 20. Jahrhundert. Hier ist ein QR-Code zu einem Youtube-Video, das ihr euch als Beispiel ansehen könnt.



DIE TECHNIK DEPONIAS UND ELYSIUMS

Ohne ein Mindestmaß an Sachverstand, was Technik angeht, wären die Menschen auf Deponia verloren. Jeder weiß, wie man einen Müllverbrennungsmotor, eine Kaktuspresse oder eine Handgranate bedient. Dies sind die einfachen Dinge des Alltags, die Leben überhaupt erst möglich machen – auch wenn die meisten Deponianer keinen Schimmer davon haben, wie der Krempel denn genau funktioniert.

Auch sind die Menschen in der Lage, Videokameras und simple Computer zu benutzen, auch wenn diese fortgeschrittene Technologie auf archaischen Formaten basiert, einer kruden Mixtur aus digitalen und analogen Geräten vergangener Tage, die das Glück hatten, den großen Datencrash zu überleben, damals schon zum alten Eisen gehörten und wieder aus dem Müll gefischt wurden. Die Datasette hat sich als halb analoges, halb digitales Medium für alles von Musik über Video bis hin zu ganzen Bewusstseinen durchgesetzt.

Der Planet ist jedoch auch Heimat vieler technischer Wunderwerke, die teils aus Elysium oder über den Organon den Weg nach Deponia fanden, oder Relikte längst vergessener Tage sind und wie magische Kultgegenstände behandelt werden. Andere wurden von talentierten Genies unter den Gadgeteeren erschaffen. Um diese besonderen Apparate soll es im folgenden Kapitel gehen. Die meisten davon können die Helden irgendwo mit mehr oder weniger Glück im Müll finden oder in einem Shop erstehen. Wie viel der jeweilige Gegenstand wert ist, ergibt sich aus der Angabe der Verfügbarkeit in Klammern. Preise geben wir hingegen keine an, da sie überall auf Deponia variieren.

LEGENDÄRE ARTEFAKTE DER VORVÄTER

NETZWERK-HELME (SEHR HÄUFIG)

Diese modischen, weißen Helme schützen nicht nur vor heftiger Sonneneinstrahlung oder Sturzschäden, sondern senden zudem Bilder und Geräusche direkt ins Hirn des Trägers. Einst waren sie wohl mit dem weltumspannenden Kommunikationsnetzwerk verbunden, heute übertragen sie aber nur noch eine dröge Fehlermeldung. Die diesen Helmen innewohnende Technik kann dem Bastler dennoch dienlich sein: Kameras, Lautsprecher, Mikrophone, Speicher und neuronale Schnittstellen – daraus lässt sich leicht ein tragbares Kommunalfunk-Studio bauen.

ERDKERN-BOHRER (RECHT HÄUFIG)

Die Vorväter verabscheuten lange Reisen und wählten immer den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten. Manchmal führte der direkt durch den Erdkern. Der Erdkern-Bohrer ist ein kleines Ein-Mann-Fahrzeug aus einem extrem hitzebeständigen Material mit einem massiven Laserbohrkopf an der Front. Das Gerät erlaubt es, den Planeten innerhalb weniger Stunden zu durchqueren. Welche Schäden die Vorväter damit angerichtet haben, darüber lässt sich nur noch spekulieren. Viel interessanter ist aber die Frage, wie man die Dinger, die sich gar nicht so selten im Schrott finden, wieder in Betrieb nehmen kann – denn eine ausreichend starke Energiequelle wurde bislang nicht gefunden.

HEILTRÄNKE (SELTEN)

Heiltränke und andere Wundermittel gibt es in verschiedenen Sorten: +5, +10, usw., auch wenn niemand so recht weiß, was das heißen soll. Auch ihr Wirken wird von den Deponianern einer magischen Kraft zugesprochen, aber tatsächlich beinhalten die Tränke einen Pool von Naniten, die Gewebeschäden beheben und Krankheitserreger abtöten. Sie wurden in der Endphase der letzten Zivilisation entwickelt, sind sehr selten und immens teuer. Es soll wohl auch Manatränke geben, die aber offenbar keine Wirkung zeigen, zumindest werden die Vorführungen von Bippo dem Zerstörer (siehe Prominenz) damit auch nicht spannender.



REGELTECHNISCHES: Die Einnahme eines Heiltranks heilt einen Charakter komplett, streicht also alle körperlichen Konsequenzen.

HOLOPROJEKTOREN (SEHR HÄUFIG)

Hologramme sind heutzutage ein seltener Anblick, müssen früher aber weitaus üblicher gewesen sein. Holoprojektoren finden sich für alle Anlässe und daher in allen Größen im Schrott und können mit etwas Know-how wieder in Betrieb genommen werden.



Die meisten haben integrierte Speicher, auf denen sich noch hin und wieder rettbare Daten aus der Vorzeit befinden. Leider sind die wenigsten davon besonders hilfreich, wenn es um die Rekonstruktion der Geschichte geht: Die meisten zeigen Motive von gerade serviertem Essen oder kopulierenden Menschen. Holoprojektoren eignen sich also hervorragend, um Ablenkungsmanöver zu starten.

TUNNELVERDUNSTER (SELTEN)

Dieses Gerät von der Größe eines Minebikes erzeugt einen Energieimpuls, der Wasser in einer zwei Meter breiten Röhre verdunsten lässt oder verdrängt. Damit lassen sich regelrecht Tunnel ins Meer schießen, die so lange intakt bleiben, wie das Gerät aktiv ist. So haben die Vorväter wohl den Meeresboden erforscht und Bohrpunkte auf der Suche nach Rohstoffen erschlossen. Tunnelverdunster sind ein seltener Fund und schwer mit Energie zu versorgen. Natürlich stellt sich auch die Frage, wie sehr der Benutzer des Tunnels auf die Akkuanzeige vertraut.

DOLCH DES RAUMS (EINMALIG)

Dieses einmalige Artefakt dürften die wenigsten je zu sehen bekommen: Es liegt im Privatmuseum eines prosperischen Großunternehmers. Es soll sich dabei um ein technisch hochentwickeltes Relikt aus der Frühzeit des Sultanats von Al'Gori, vielleicht auch der Bunks handeln. Der Dolch besitzt einen kleinen Knopf am Knauf; wer ihn aktiviert, wird rückwärts durch den Raum teleportiert. Historiker haben vermutet, dass dieses eigentlich nutzlose Artefakt fehlerhaft konstruiert worden ist. Der Dolch teleportiert den Träger genau 27 Meter nach hinten – für eine schnelle Flucht, etwa direkt nach seinem Diebstahl, ist er also allemal zu gebrauchen.



Nachhilfepiraten (häufig)

Diese kleinen Roboter finden sich immer wieder in den Müllbergen. Sie stellen etwa 20 Zentimeter hohe Piraten mit grüner Haut und einem roten Wams dar und haben den Schülern der Vorzeit wohl bei den Hausaufgaben geholfen. Sie besitzen ein profundes Geschichtswissen, vor allem über die Siffige See, auch wenn die meisten nur den Satz „Mathe ist langweilig, lass uns spielen, Arr!“ von sich geben können.

Wettergeneratoren (sehr häufig)

Die Vorväter ließen sich nicht von solch profanen Dingen wie dem Wetter den Tag verhageln. Wenn sie sich in den Kopf gesetzt hatten, ein Picknick im Grünen zu veranstalten, dann hatte die Natur sich zu fügen. Zu diesem Zweck wurden Wettergeneratoren entwickelt, die in der Lage waren, durch heute schwer nachvollziehbare Impulse, die gen Himmel geschossen wurden, das Wetter zu manipulieren. Die Häufigkeit dieser Funde impliziert, dass so ziemlich jede Familie damals so ein Ding besessen haben muss, was sicherlich zu lustigen Verwicklungen führte, wenn eine Partei Drachen steigen lassen und die andere einen Schneemann bauen wollte.

Hypnosehasen (selten)



Diese blauen Frotté-Hasen mit roten Augen stammen wohl ebenfalls aus grauer Vorzeit. Sie sind gleichzeitig Kinderspielzeug und werden zur Verhaltenskorrektur von Heranwachsenden benutzt. Schaut man den Hasen in die Augen, ist man empfänglich für bestimmte Befehle und in der Lage, eigentlich antrainierte Verhaltensmuster abzulegen. Alternativ wirft die Anwendung einen in eine aus den eigenen Alpträumen erstellte Parallelwelt, die sich jedoch auch durch simple Hypnose erklären ließe. Bisher wurden mindestens acht dieser Hasen im Müll gefunden.

Energietränke (selten bis häufig)

Dass der Espresso die fast Toten wieder zum Leben erwecken kann, ist eine inzwischen anerkannte Tatsache. Die Vorväter hatten jedoch noch etwas besseres: Energietränke wurden in Dosen abgefüllt und unter der arbeitenden Bevölkerung verteilt, auf dass sie ihre 16 Stunden am Tag malochen konnte. Auch heute findet man ab und an noch intakte Dosen, deren Einnahme zu extremen Energieschüben führt.

Regeltechnisches: Wer einen Energietrank einnimmt, erhält einen Bonus von jeweils +2 auf **Kraftvoll, Flink und Scharfsinnig**. Nach einem Tag, den die Wirkung anhält, kommt es jedoch zu einem ordentlichen Kater, der als mittlere Konsequenz eingetragen wird und erst mit viel Trinken, Ruhe und salzig-saurem Essen wieder verschwindet

Schutzamulette (selten)

Die Vorväter stellten Anhänger her, die drahtlos mit Wachdrohnen oder Ambulanzen verbunden waren. Diese wurden auf Knopfdruck losgeschickt, um dem Träger beizustehen. Leider sind heute zwar noch die Schutzamulette zu finden, ihre Services werden aber nicht mehr angeboten, weswegen sie eher eine Placebo-Wirkung haben ... das wiederum können die SCs ja nicht wissen. Und natürlich kann es auch noch (fehl) funktionstüchtige Drohnen geben.

Die heilige Eule von H'nnzz (einmalig)

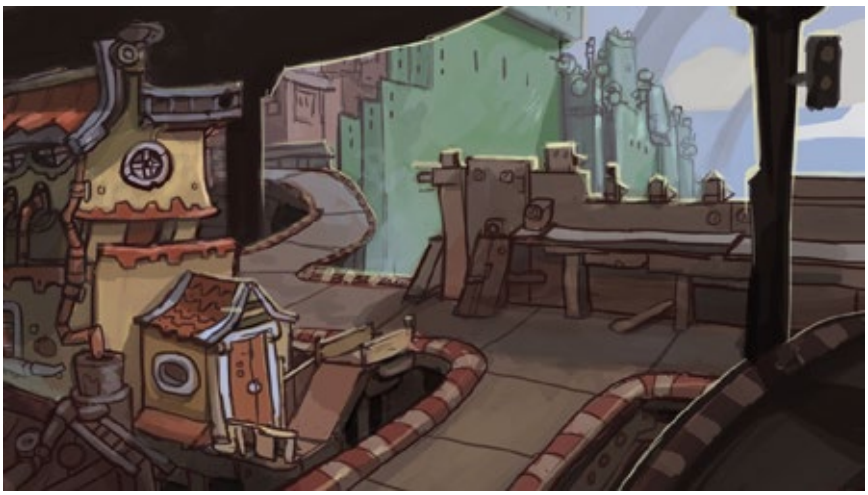
Diese Figur steht angeblich irgendwo im Toxident und zeigt eine heilige Eule. Sie gewährt ihrem Träger angeblich drei Wünsche, verleiht Unsterblichkeit und kann Blitze aus ihrem Hintern verschießen. Da sie aber 60 Meter hoch und aus reinem Obsidian ist, konnte sich noch niemand davon überzeugen.

Aufblasbarer Vergnügungspark (sehr selten)

Einige Entertainer der heutigen Zeit schlagen großen Gewinn daraus, dass sie irgendwann einmal ein solches Artefakt gefunden haben und nun durch die Lande ziehen, um den Menschen Spaß zu bringen.



Der aufblasbare Vergnügungspark entfaltet sich aus einem koffergroßen Plastikbrocken und enthält dann eine Achterbahn, Imbissbuden (ohne Personal), eine Wasserrutsche und Tretboote. Bizarrerweise aber keine Hüpfburg.



MODERNE GADGETS

STROMUMKEHRER (HÄUFIG)



Der Stromumkehrer ist wohl die wichtigste Errungenschaft der modernen Gadgeteere. Er wird von den Improvisationskünstlern unter den Bastlern in allen Lebenslagen eingesetzt. Man könnte meinen, das Gerät sei nur dazu in der Lage, den Stromfluss eines Geräts umzukehren, doch es steckt mehr dahinter. Wer weiß, wie man die Dinger einsetzt, kann damit die komplette Funktionsweise umkehren: Züge fahren in die andere Richtung, Kondensatoren werden zu Verfestigern, Kühlschränke zu Öfen und so weiter. Wie genau das funktioniert, wissen nicht einmal die Gadgeteere selbst. Die Hauptsache ist, dass es das eben tut.

Stromumkehrer sind nützliche Werkzeuge in allen Lebenslagen und jeder Bastler sollte einen mit sich führen.

FLUGDROHNE (GEWÖHNLICH)



Viele Gadgeteere und Müllsucher halten sich diesen simplen Roboter als Sidekick. Flugdrohnen können nicht sprechen (wenn man von einigen Pieplauten absieht) und sind auch nicht besonders intelligent. Aber sie sind dank kleiner Rotoren in der Lage, schnell große Distanzen in der Luft zu überbrücken und von dort oben aus interessante Rohstoffvorkommen zu finden, zu denen sie ihre Herrchen dann führen.

WASSERENTFEUCHTER (GEWÖHNLICH)

Findige Gadgeteere haben sich für die Fremdenlegionen den Wasserentfeuchter ausgedacht: Das Gerät entzieht einem Liter Wasser die Flüssigkeit und lässt nur ein wenig Staub und Dreck zurück, den die Legionäre später nur in Wasser auflösen müssen, um das übliche, ihnen bekannte „Trink“-Wasser zu erhalten. Die Erfindung wurde mehrfach für den Preis der sinnlosesten Idee Deponias vorgeschlagen, was durchaus eine Aussage ist. Sie ist aber immer noch in den Kolonien im Einsatz.

WASSERRECYCLER (HÄUFIG)

Deutlich sinnvoller ist da schon der Wasserrecycler, den fast jeder Müllsucher in abgelegenen Regionen mit sich führt. Dieses hochkomplexe Handgerät filtert verunreinigtes Wasser in halbwegs trinkbares. Wo genau das „verunreinigte“ Wasser herkommt, darüber reden wir jetzt mal nicht.

KAKTUSENTKERNER (GEWÖHNLICH)

Ein ebenso nützliches Werkzeug in der Einsamkeit der Wüste ist der Kaktusentkerner, der Kakteen quasi mit Hunderten kleiner Nadeln aussaugt und je nach Modell das Fleisch direkt in schmackhafte Pasteten oder Kuchen umwandelt. Die Kakteenhüllen bleiben stehen, in der Hoffnung, dass sie sich wieder erholen. Mit gut 2 Tonnen Gewicht sind die Geräte allerdings nur für die wenigsten Reisenden geeignet und werden meist von Karawanen mitgeführt.

ULTRASCHALL-WÜNSCHELRUTEN (SEHR SELTEN)



Gadgeteere haben diese Ruten hergestellt, um nach verborgenen Wasseradern oder anderen Rohstoffen zu suchen. Die normalen Deponianer schreiben die Wirkung der Ruten irgendwelchen esoterischen Kräften zu. Tatsächlich ist hier ein Hightech-Ultraschall-Sensor verbaut. Das Ganze ist im Grunde wie eine dieser albernen Fernbedienungen in Form eines Zauberstabs.

DOKTOR SMILEYS GLÜCKSPASTILLEN (HÄUFIG)

„Machen Mut, schmecken gut.“
„Erhöh'n die Suizidgefahr, verklumpen dir dein Blut.“

REGELTECHNISCHES: Doktor Smileys Glückspastillen sind ein Massenprodukt, das im Grunde als Mutelixier gelten kann. Pro Dosis, die ein Charakter zu sich nimmt, kann er in derselben Szene einmal einen Bonus von +2 auf eine beliebige Aktion anwenden, die mit dämlichem, aber heldenhaftem Verhalten zu tun hat. Schreiend auf eine Horde Rattenmenschenbarbaren losgehen, vor großen Menschenmengen sprechen oder einen Schlüssel aus einem vielleicht nur gerade eben stillstehenden Häcksler fischen wären gute Beispiele. Natürlich kann mehr als eine Dosis eingenommen werden, ab der zweiten erhält der Charakter aber die Konsequenz "FLATTERN WIE EIN KOLIBRI, HERZSCHLAG WIE DIE MAUS", den die SL einmal kostenlos gegen ihn einsetzen kann.

DER SAFTPRESSENHUT (EINMALIG)

Der Saftpressenhut erlaubt das Auspressen von Südfrüchten auch ohne eine feste Unterlage und kommt optional mit einer Röhrenvorrichtung, die den erzeugten Saft direkt in den Mund leitet. Außerdem sieht man damit aus wie ein Mann oder eine Frau von Welt. Schade, dass Südfrüchte so verdammt selten sind. An diesem Gerät ist nichts besonderes, aber wir fanden, es sei bemerkenswert, die Existenz dieses Huts zu erwähnen. Es sagt einiges über Deponia aus, dass solch ein Ding existiert.

SONNENBRILLE DER EWIGEN DUNKELHEIT (EINMALIG)

Auf magische Art und Weise nimmt diese Brille dem Träger für die Zeit des Aufsetzens das Augenlicht. Die schwarz übermalten Gläser haben damit vermutlich nichts zu tun.

DER GOLDENE DRACHE DER UNSICHTBARKEIT (EINMALIG)



Der Goldende Drache der Unsichtbarkeit gilt als das mächtigste Gadget Deponias. Und seine Kräfte sind unvorstellbar. Theoretisch kann er zu allem fähig sein: Die Welt zu vernichten oder Tote auferstehen zu lassen. Leider ist der goldene Drache der Unsichtbarkeit auch vollkommen unsichtbar und momentan weiß niemand, wo er sich befindet. Dennoch ist er Gegenstand zahlloser Legenden und wird immer wieder von optimistischen Glücksrittern gesucht.

BIOMÜLL-FUSIONSREAKTOR (IN PLANUNG)

Die meisten Motoren Deponias arbeiten noch mit Kraftstoffen auf Erdöl-Basis, modernere haben einen Müllverbrennungsmotor. Gadgeteere arbeiten immer wieder an etwas wesentlich Effektiverem: Dem Biomüll-Fusionsreaktor, der aus kleinen Mengen Kompost reinste und sauberste Energie erzeugt. Bisher ist noch kein funktionstüchtiges Modell entwickelt worden, es gilt unter den Bastlern aber als heiliger Gral. Der Organon versucht, die Bemühungen für diese Erfindung zu sabotieren: Immerhin hätte der Planet ja vielleicht noch eine Chance, wenn sie gelänge, was die ganze Operation ad absurdum führen würde. Und was soll man mit 11.000 arbeitslosen Klonen machen?

Repulsor-Einkaufswagen (gewöhnlich)

Bastler bedienen sich meist der im Überfluss vorhandenen Einkaufswagen, um ihren Krempel im Müll zusammenzusuchen. Aber wer kennt das nicht: So einen Einkaufswagen über eine Müllhalde zu steuern, kann ziemlich mühsam sein. Deswegen verfügen die besseren Modelle über Repulsorantriebe, die sie immer ein wenig über dem Boden schweben lassen. Das ist nicht nur praktisch, sondern auch ein ganz gutes Fortbewegungsmittel für kindische Abenteurer ohne Würde.

Multipsychopass (selten)

Der Multipsychopass ist ein kleiner, tragbarer Computer mit recht großem Display, der nur eine Funktion hat: Ein offizielles Dokument vorzugaukeln. Dafür muss unbemerkt die zu verarschende Person und die Situation gescannt werden. Aus diesen Daten erstellt der Multipsychopass dann ein gefälschtes digitales Dokument, um die Zielperson zu überzeugen. Achtung: Die Fehlerquote liegt derzeit noch bei 45%. Außerdem neigt das Gerät dazu, dem Träger auf den Dokumenten einen ausgesprochen albernen Decknamen zu verpassen. Ja, sogar nach Deponia-Standards albern.

Regeltechnisches: Der Multipsychopass verfügt über einen eigenen Aspekt – "DER PASS PASST MEISTENS" – der wie üblich sowohl vom Spieler als auch von der SL eingesetzt werden kann. Der Spieler erhält einen freien Einsatz.

Anti-Irgendwas-Spray (gewöhnlich)

Sprays haben an vielen Orten auf Deponia den vorher üblichen Knüppel mit Nagel drin als Abwehrmaßnahme ersetzt, seit ein Schrottsucher in der Nähe von Bostvoq-Ertel einst auf einen Container voll mit Spraydosen gestoßen ist. Seitdem sind Anti-Wolf-Spray, Anti-Ratten-Spray, Anti-Spinnen-Spray und Anti-Spray-Spray im Umlauf und werden von den Deponianern im Kampf um Essbares gegen die mutierte Natur immer wieder eingesetzt. Das Spray ist nicht so spezifisch, wie die Betitelung den Anschein hat, zersetzt es doch das Opfer mit einer stark konzentrierten Säure, was vermuten lässt, dass diese sowohl bei Wölfen als auch bei Spinnen funktioniert.



Regeltechnisches: Einmalig gibt eine Spray-Dose (egal welcher Art) +2 auf die Schadensstufe bei einem Angriff gegen ein organisches Wesen.

Zeitmaschinen (extrem selten)

Das Zeitreisen möglich sind, bewies schon vor einigen Jahrzehnten der Universitätsangestellte Ferdinand von Kroppstöckel, als er mit der Abschirmung eines Generators herumspielte, wodurch diese günstig mit dem Induktionsfeld der Magnetbandspulen am Hauptkondensator resonierte und ein Zeittunnel entstand, der von Kroppstöckel zwölf Sekunden in die Vergangenheit schickte, wo der junge Mann die Chance ergriff, um sich selbst ein Schild auf den Rücken zu kleben, auf dem die Worte „Tritt mich!“ zu lesen waren.



Natürlich entschwand der so markierte andere von Kroppstöckel wenige Sekunden später in der Vergangenheit und die ältere Version nahm dessen Platz ein, ohne noch einmal darüber nachzudenken.

Glücklicherweise wurde der ganze Vorgang von einer Überwachungskamera der Universität aufgezeichnet und der Versuch konnte rekonstruiert werden. Bei weiteren Zeittunnel-Versuchen wurde schnell klar, dass es nicht möglich ist, die Vergangenheit zu ändern, ohne ein Paradoxon zu erzeugen, das das Universum oder Teile davon verschlingen würde. Wie genau das bewiesen wurde, würde die Seiten dieses Reiseführers sprengen, aber offenbar war unser Universum früher mal ein gutes Stück größer und farbenfroher. Immerhin vermisst niemand die Farbe „grülb“, also kann es nicht so schlimm sein.

Professor Dr. Jorge Götzenberger veröffentlichte auf Basis dieser Erkenntnis kurz darauf sein Buch „Nimm das, Quantentheorie!“, das heute als Standardwerk gelten mag, während Ferdinand von Kroppstöckel posthum den K'Nobelpreis erhielt (er wurde auf dem Nachhauseweg leider zu Tode getreten).

Auf Deponia weiß man von alledem natürlich nichts – was die Sache aber umso gefährlicher macht. Denn die Technik, um Raum und Zeit zu falten, existiert durchaus auf Deponia, und einige wenige sind in der Lage, sie auch zu bedienen. Aber verstehen sie auch die Gefahr, die davon ausgeht?



Technik und eure Helden:
All diese Gegenstände könnten den Helden bei ihren Abenteuern begegnen und ihnen nützlich sein oder sie in Schwierigkeiten bringen. Sie könnten ihnen das Leben retten, als Waffe dienen oder Ziel einer Mission sein. Da Zeitreisen theoretisch möglich sind, könnt ihr eure Helden auch auf Abenteuer durch die Epochen und in die ferne Vergangenheit des Planeten schicken. Mit der gleichen Technik würden sich auch Wurmlöcher erzeugen lassen, mit deren Hilfe mutige Helden schnell große Distanzen zurücklegen können. Natürlich könnt ihr in eurer Spielrunde noch viele weitere Gadgets entwerfen, und wir gehen davon aus, dass die Spieler hier noch mit vielen Ideen ankommen, sobald der Bedarf besteht. Weitere Gadgets können wir in Zukunft im Uhrwerk! Magazin anbieten.

BEWUSSTSEINS-DATASETTEN

Die Elysianer haben in den letzten Jahren das Bewusstseins-Implantat entwickelt. Die Reichsten der Reichen gehen so einen Schritt weiter Richtung Unsterblichkeit. Sollte der Körper zerstört werden, kann der Geist, ihr Charakter, mit allen Erinnerungen in einem anderen Körper weiterleben.



Ein Notfallplan zur Evakuierung des Planeten sieht auch vor, nur die Datasetten an Bord einer kleinen Raumkapsel in Stasis ins All zu schießen – versehen mit einer Anleitung, wie eventuelle Aliens die Bewusstseine wieder reaktivieren können. Die Datasetten in der Birne erlauben es zudem, wichtige und komplexe Informationen genau und sicher zu speichern – zum Beispiel Aufstiegscodes für einen Weltraumlift. Und es ist mit dieser Technik auch möglich, Kopien des eigenen Bewusstseins anzufertigen – eine echt praktische Sache, auch wenn man etwas Tragisches erlebt und es einfach vergessen will. Schwups, das alte Backup eingelegt und alles ist gut. Das sollte man allerdings nicht zu oft machen, sonst findet sich irgendwann ein 20-jähriger Geist in einem 80-jährigen Körper wieder, was gerade auf Partys irritierend wirken kann.

Natürlich hat diese Technik auch Nachteile: Solche Implantate lassen sich ausschalten oder auch beschädigen. Und falls man etwas Wichtiges darauf gespeichert hat, ist vielleicht bald der halbe Planet hinter einem her. Die Datasetten müssen vorsichtig behandelt werden, oder der Besitzer ist reif für den Biomüll. Auch sollte man die Datenträger nicht über zu lange Zeiträume entfernen, sonst nimmt der Körper sie irgendwann nicht mehr an.

Die meisten Deponianer haben auch von dieser Technologie keine Ahnung. Nur auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt gibt es einige alte Haudegen unter den Bastlern und Gadgeteeren, die erfahren genug sind, um damit umzugehen. Nachdem einige der Implantate auf verschlungenen Wegen am Rostroten Meer auftauchten, entwickelte sich bald eine sehr exklusive Modeerscheinung, und es werden nun immer mehr – vor allem junge – Deponianer mit dieser Technik im Kopf gesehen. Natürlich wissen sie gar nicht, wie gefährlich das ist und wie man die Datasetten richtig bedient. Daher ein Aufruf an die Jugend Deponias: Datasetten sind gefährlich. Lasst euch nicht die Schädeldecke aufsägen und schiebt euch keine Magnetbänder ins Hirn! Egal, was eure Freunde tun!

Durch Unfälle mit diesen Bewusstseins-Implantaten (gerade beim Gebrauch billiger Datasetten) kann es übrigens vorkommen, dass sich der Geist des Besitzers in mehrere Teile aufspaltet. Studien haben ergeben, dass man so ein Bewusstsein in folgende Einzelteile zerlegen kann: Kindisch-Naiv, Sportlich-Aggressiv, Nobel-Arrogant, Unheimlich und ... Ginger.

Sicherlich gibt es noch weitere Komponenten oder bei vielen eben nur eine davon.

Die Implantate werden in Neurofusionskammern hergestellt oder repariert. Es ist der Tatsache zu verdanken, dass der Organon die gleichen Apparate für Gehirnwäschen nutzt, dass eines davon den Weg zum Schwimmenden Schwarzmarkt gefunden hat und auch die Deponianer jetzt in den „Genuss“ dieser Technik gekommen sind. Außerdem kann man mit Neurofusionskammern verschlüsselten Kommunalfunk empfangen.

REGELTECHNISCHES: Bewusstseinsdatasetten funktionieren wie ein Backup des Bewusstseins und erlauben so eine Art Abspeichern des Charakters (siehe Seite 200ff.). Sie dienen außerdem als Datenspeicher und haben noch Platz für spezielle Codes, Musik oder Filme – je mehr, umso weniger Charakter der Träger hat. Solange die Datasette aber nicht allererster Güte ist (also absurd teuer war), erhält der Charakter den Aspekt „WACKELKONTAKT“, den der SL im Zweifel gegen ihn einsetzen kann, wenn er das gerade lustig findet.

BOOST-DATASETTE (SELTEN)

Wer über ein entsprechendes (und sehr teures) Implantat verfügt, kann sich Datasetten einsetzen lassen, um seine Fähigkeiten zu verbessern: Er wirkt dann charismatischer, hat schnellere Reaktionen oder wird sogar intelligenter. Die Technik ist noch nicht ganz ausgereift und es ist immer nur möglich, eine Datasette gleichzeitig zu benutzen.

REGELTECHNISCHES: Eine solche Datasette erhöht eine der Methoden um +2, je nach „Sorte“.
Solange die Datasette aber nicht allererster Güte ist (also absurd teuer war), erhält der Charakter den Aspekt „WACKELKONTAKT“, den der SL im Zweifel gegen ihn einsetzen kann, wenn er das gerade lustig findet.

EIDETISCHE DATASETTEN (SELTEN)

Diese Form der Datasetten zeichnet alles auf, was der Charakter sieht, was sie zu hervorragenden Spionagegeräten macht. Außerdem kann man aus dem hier gespeicherten Material sehr schöne Erinnerungsvideos machen, sollte der Träger das Zeitliche segnen.

Ein paar Worte zu Datasetten
Datasetten sind wie gesagt das Allzweckmedium Deponias und auch Elysiums. Auf ihnen werden Musikstücke, Holofilme und sonst was gespeichert. Meistens werden sie immer und immer wieder überschrieben, und als robustes Medium vertragen sie auch einiges. Dennoch gibt es einige Dinge zu beachten: Es ist z.B. keine gute Idee, die Dinger zu erhitzen, oder mit einem Nagel darauf herumzukratzen, vor allem, wenn sich ein Bewusstsein darauf befindet. Außerdem gibt es deutliche Qualitätsunterschiede. Platinum Proof Professionell Datasetten sind etwas teurer, dafür meist nur bis zu 10 Mal benutzt, und sie lassen sich auch als Reinigungsdatasetten benutzen. Billig-Marken wie Cowboy Dodos lustige Allzweck-Datasetten sind im Grunde nur Schrott, werden aber mit einem Gratis-Lolli geliefert.



ORGANON-TECH

Die Organonen sind naturgemäß die am besten ausgerüstete Macht auf Deponia. Sie verfügen über präzise Plasmakanonen und schnelle Transportmittel (siehe Vehikel auf Seite 215). Es gibt jedoch noch mehr ...

ORGANON-KLON-TECHNIK

Die Organonen sind wie schon erwähnt Klone und somit ist auch die Klon-Anlage, die bis vor einigen Jahren fleißig Nachschub produziert hat, als Organon-Tech zu werten.
In der Anlage bei Porta Fisco werden aus Biomüll, Nukleinsäure und gespeicherten genetischen Blaupausen Klone erzeugt und künstlich gealtert. Die Anlage ist bei den Rohstoffen nicht wählerisch, so lange die Grundzutaten des Lebens enthalten sind: Mineralstoffe, Wasser, Fett, Proteine, Kohlenhydrate und eben Nukleinsäure. Fehlt es an den Grundsubstanzen, wird der Klon nicht genug Biomasse aufweisen, um zu überleben. Ist die Nukleinsäure knapp, kann er hingegen nicht reifen und bleibt zunächst ein Säugling, der aber bei nachträglicher Behandlung noch ausreifen kann (Das ergibt natürlich alles überhaupt keinen Sinn, aber wen juckt's?)
Die Anlage kann jedoch nicht nur die Blaupausen der Organonen replizieren, sie enthält auch einen Ganzkörperscanner, der ein komplettes Speicherabbild eines neuronalen Netzes anfertigen kann. Beim Reifungsprozess werden in den Klonkammern dort mithilfe von winzig kleinen Messern die sich neu bildenden Nervenbahnen in die richtige Position getrimmt. Man kann sich das so ähnlich vorstellen wie beim Beschneiden eines Bonsaibäumchens. Mit dem Unterschied natürlich, dass das Gehirn viel komplexer ist und die Schnitte innerhalb von Nanosekunden stattfinden.
Wer also seine eigene DNA in die Anlage einspeist und sich so scannen lässt, sollte in der Lage sein, eine exakte Kopie seiner selbst mit allen Erinnerungen anzufertigen. Natürlich auch posthum.
Mehr zum Klonen findet ihr auf Seite 202.

ORGANON-TELEPORTER

Den Menschen vor dem großen Crash ist es gelungen, Materie in Energie und wieder zurück zu verwandeln. Da fragt man sich doch, warum dies nicht die Lösung für das gigantische Müllproblem darstellte. Hätte man den ganzen Abfall nicht einfach in die Sonne beamen oder in Wärmeenergie verwandeln können?

Eine Theorie, warum dies nicht geschah, basiert auf der hohen Störanfälligkeit dieser Technik. Vermutlich gab es einen Unfall, in dem Biomüll durch den Teleport-Transport genetisch verschmolzen wurde und so ein furchtbares Monster entstand, das jede Menge Wissenschaftler auf unappetitliche Art und Weise umbrachte. Vermutlich war dabei auch eine Liebesgeschichte im Spiel. Wir wissen es nicht. Heute wird die Technik nur noch selten eingesetzt und dann meist für gefahrlose Warentransporte des Organon. Nur ein Wahnsinniger würde die Teleport-Kabinen für Reisen benutzen. Ein kleiner Fehler und man endet als Molekülwolke oder verschmilzt mit einem in der Kabine befindlichen Organismus (was auf Deponia meistens Fliegen oder Schimmelpilze sein dürften). Genetische Verschmelzung ist angeblich irreversibel, sollten Sie als Tourist also über entsprechende Kabinen stolpern, benutzen Sie sie bitte nicht oder warten Sie auf den nächsten sachverständig aussehenden Schrotten.

DIE ORGANON-ROHRPOST

Neben den Trassen existiert noch ein zweites, planetenumspannendes Organon-Netzwerk: Das Rohrpostsystem. Es ist die schnellste Art und Weise, auf dem Planeten zu kommunizieren, der kein durchgängiges Telegraphen- oder Telefonsystem hat. Befehle, Reporte und viele, viele Anträge werden in kleinen Kapseln durch die Vakuumröhren verschickt und dort absurd beschleunigt, so dass der Oberkontrollrat theoretisch mit nur wenigen Stunden Zeitversatz mit seinen Untergebenen in Haldika kommunizieren kann.

ORGANON-PLASMAWAFFEN



Der Organon verfügt über eine überlegene Waffentechnik – auch wenn diese Waffen immer wieder von Rebellen, Banditen oder Barbaren geklaut werden. Organon-Plasmakanonen, Plasmagranaten, Plasmagewehre und Plasmapfeffersprays werden im folgenden Kapitel über Waffen und Rüstungen etwas näher beschrieben.



WAFFEN UND RÜSTUNGEN

NAHKAMPFWAFFEN

KNÜPPEL

Die simpelste Waffe des Planeten und leicht aus einem Stück Schrott zu improvisieren. Es ist sehr schwer, hiermit einen gerüsteten Gegner zu töten, eignet sich aber zum KO-Schlagen.



Aspekte: Keine

Dilemma: Keines

Waffenrang: 1

KNÜPPEL MIT NÄGELN DRIN/SCHROTTBALLSCHLÄGER

Eine fortgeschrittenere Waffe, die auch leichte Rüstungen durchdringen kann, sieht cool aus, kann aber dank der meist eher fahrlässigen Fertigung auch dem Nutzer ins eigene Fleisch schneiden.



Aspekte: Keine

Dilemma: TUT MIR FAST SO WEH WIE DIR

Waffenrang: 2

ENTERMESSER, AXT, ROSTSCHWERT

Nur die wenigsten Deponianer besitzen ein solch edles Tötungswerkzeug wie ein Schwert – aber Feuerwehr- und Holzfälleräxte liegen überall herum. Diese Waffen durchdringen die meisten Rüstungen.



Aspekte: TETANUSBONUS

Dilemma: SCHWER KONTROLLIERBAR

Waffenrang: 3

LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN

ANTIKE PISTOLE, SCHROTTGEWEHR, BASTLERKANONEN, KOMPOSTBOGEN

Die Widerständler, Barbaren und Räuber haben sich mit im Schrott gefundenen alten Waffen ausgestattet oder sich schlicht selbst welche gebaut. Sie feuern schneller als die Waffen des Organon, sind dafür aber nicht ganz so durchschlagkräftig.



Aspekte: GETARNTE WAFFE; SCHLIMMER ALS ES AUSSIEHT

Dilemma: EXPLODIERT AUCH GERN MAL IN DER HAND

Waffenrang: 2

PLASMAPISTOLE, PLASMAKANONE, PLASMAGEWEHR

Die Organon-Plasmawaffen verschießen alle einen relativ langsam fliegenden, leuchtenden Plasmastrahl, dem man mit viel Glück sogar noch ausweichen kann. Sie sind mehr oder weniger zielsicher (was natürlich auch vom Schützen abhängt) und durchdringen leichte Rüstungen.



Aspekte: LÄSSIG UND TREU

Dilemma: STRAHLUNGSLECK WAHRSCHEINLICH; PLASMAGASZYLINDER SIND TEUER UND SELTEN.

Waffenrang: 3

BIOSCHLEIMWERFER

Eigentlich handelt es sich nur um eine Wasserpistole, in die giftiges, mutagenes, grünes Zeug gefüllt wird, das die Haut eines Gegners schlicht wegätzt.



Aspekte: VERÄTZT ALLES ORGANISCHE

Dilemma: SPONTANE MUTATION DER UMWELT; ACHTUNG: LECK!

Waffenrang: 3

SCHWERE FERNKAMPFWAFFEN

PLASMAGRANATWERFER, BIBERGRANATWERFER

Der Plasmagranatwerfer verschießt eine Plasmakugel, die dann explodiert. So ähnlich ist es mit dem Bibergranatwerfer, der eben einen Biber verschießt, der dann … na ja, auch explodiert, weil er vorher Dynamit gefressen hat. Ein Treffer mit diesen Waffen tut weh!

Aspekte: EXPLODIERENDES PLASMA BZW. BIBER

Dilemma: STRAHLUNGSLECK/BIBERLECK WAHRSCHEINLICH; PLASMAGASZYLINDER SIND TEUER UND SELTEN BZW. BIBER WENDEN SICH GERN GEGEN DEN BESITZER, WENN SIE NÜCHTERN SIND.

Waffenrang: 4

TRANSPORTSTRAHLER

Diese fiese Waffe beamt einen Teil des Gegners an einen anderen Ort, was wirklich unangenehm sein kann. Nimmt ein Charakter eine schwere Konsequenz, wird eine Hälfte seines Körpers weggebeamt. Beide Hälften sind lebensfähig und können wieder zusammengeführt werden (erst dann erholt sich der Charakter von der Konsequenz).

Aspekte: BEAM ES WEG!

Dilemma: ENORME BETRIEBSKOSTEN; SEHR, SEHR SELTEN; SPONTANE MUTATIONEN DER UMWELT

Waffenrang: 4

PLASMAGESCHÜTZTURM

Diese großen Organon-Türme bratzen eigentlich alles weg. Ein Treffer ist fast unmöglich zu überstehen. Dafür sind sie alles andere als zielsicher und nur von cleveren Technikern zu steuern.

Aspekte: DICKE EXPLOSION; GERÜSTET

Dilemma: EXPLOSIONSGEFÄHRDET; EWIG NACHLADEN; FLIEGT WIE EINE KUH

Waffenrang: 4

SCHWARZES-LOCH-WERFER

Die neueste Erfindung der Gadgeteere von Deponia wirft eine kleine Singularität in den Raum, die alles im Umkreis von ein paar Metern einsaugt und auf ein Körnchen von einigen Zentimetern Dicke verdichtet. Die Waffe hat aber auch eine Umkehr-Funktion.



Aspekte: PACKENDE UNTERHALTUNG

Dilemma: SCHWEINETEUER; MUSS STUNDENLAND NACHLADEN; ERZEUGT GERN MAL ZEITSCHLEIFEN

Waffenrang: 5

RÜSTUNGEN

ORGANON-RÜSTUNGEN (SCHWERE RÜSTUNG)

Die schlichten Rüstungen der Beamten sind vollgepackt mit Hightech. Am offensichtlichsten ist dabei natürlich der „mechanische Bart“, ein Atemluftfilter, der gleichzeitig als Funkgerät dient, in dem jedoch auch einige Bewegungssensoren versteckt sind, um die Umgebung zu überwachen.



Die Helmvisiere verfügen über einen Infrarotmodus, die Helme selbst dienen gleichzeitig auch als Faxgerät. In den Schulterplatten sind Seismographen, in den Schuhsohlen Barometer und in den Socken Spektrometer eingebaut. In den Knieschützern befinden sich Ultraschallmessgeräte.
Die Handschuhe der Organonen sind hingegen schlicht Handschuhe.

Aspekte: SINNESORGANE DES ORGANON; FESCHE FASCHISTENMODE

Rüstungsrang: 3

KEVLAR-UNTERWÄSCHE (SCHWERE RÜSTUNG)

Kevlar ist ein teurer Rohstoff, der nur sehr selten in den Müllbergen gefunden wird. Der Organon erhebt Anspruch auf jedes Gramm des extrem widerstandsfähigen Materials. Aber auch die Barbaren Rostraliens kleiden sich fast ausschließlich in Kevlar-Unterhosen (auch die Frauen). Man würde meinen, dass der Schutz lebenswichtiger Organe Vorrang hätte, aber das sehen die sehr männlichen Barbaren anders. Eifrige Bastler statten Kevlar-Unterhosen zudem mit Magnetfeldgeneratoren aus, so dass Geschosse direkt in die Lendenregion geleitet werden. Nichts davon dürfte besonders gut für die Zeugungsfähigkeit sein, aber danach hat ja keiner gefragt.

Aspekte: OFFENHERZIGE RÜSTUNG

Rüstungsrang: 3

SCHROTTBALLRÜSTUNG (LEICHTE RÜSTUNG)

Schrottballrüstungen sind aus Schrott improvisiert und schützen meist nur die lebenswichtigsten Organe bzw. bei Frauen seltsamerweise oft nur die Schultern und Knie.

Aspekte: KRIEGE ICH EIN AUTOGRAMM?

Rüstungsrang: 2

FAHR- UND FLUGZEUGE

LANDFAHRZEUGE

MOTORKUTSCHE

Das gängigste Transportmittel für die meisten Deponianer und vor allem in Germ noch stark in Gebrauch. Die Motorkutsche ist ein aus Schrott zusammengeschweißtes, krudes Gefährt mit drei bis sieben Rädern, das von einem Verbrennungsmotor angetrieben wird und auf einigermaßen ebene Flächen angewiesen ist. Die meisten Motorkutschen sind Cabrios, da der saure Regen irgendwann das Dach weggefressen hat.

Aspekte: ALLWETTER-CABRIO

Dilemma: LUFTVERPESTER

Stress: 2

BIKE

Bikes kommen in verschiedenen Varianten: Mit zwei breiten Reifen und starker Federung helfen sie Scouts, schnell Schrottberge zu überwinden. Minebikes laufen auf Schienen durch die Müllstollen und ziehen dort oft Loren. Hellbikes mit ihren schmaleren Reifen und mächtigen Motoren werden vor allem von den Barbaren der Grenzlande und Rostraliens benutzt, um Reisende zu terrorisieren.

Aspekte: SCHMAL UND OHNE KNAUTSCHZONE; MAJESTÄTISCH WIE SAU

Dilemma: LAUT WIE DIE HÖLLE

Stress: 1

REITSPINNE

Im Norden Miserias werden Riesenspinnen als Reittiere abgerichtet. Die Biester sind schnell und wehrhaft, und sie können senkrechte Wände erklimmen – aber optisch sind sie natürlich nicht jedermanns Sache.

Aspekte: ACHTBEINIGER HORROR

Dilemma: LIEBLINGSSPEISE: RIESENINSEKTEN

Stress: 3, eine leichte Konsequenz

GELÄNDEJEEP

Die Minimalausstattung für den Freelancer-Müllsucher, der es ernst meint. Mit einem Geländejeep lassen sich kleinere Müllberge auf der Suche nach Rohstoffen überwinden. Die Ladefläche bietet Platz für die gewonnenen Schätze.

Aspekte: WAS IST EINE MAXIMALLAST?; UNKAPUTTBAR

Dilemma: JAULENDES RADIO

Stress: 3, eine leichte Konsequenz

MONSTERTRUCK

Die Weiterentwicklung für den Profi-Müllsucher. Nichts hält einen Monstertruck auf. Barbaren verwenden die Dinger außerdem gern als fahrende Angriffsplattformen und walzen ihre Opfer einfach nieder. Mit einem Monstertruck darf man auch auf dem Behindertenparkplatz parken – zumindest widerspricht einem keiner.

Aspekte: RIESIGE REIFEN

Dilemma: WIEGT MEHR ALS DEINE MUTTER; SÄUFT WIE'N LOCH

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

HAMSTERBALL

Ein relativ günstiges Fortbewegungsmittel ist der Hamsterball, der unter Rattenmenschen beliebt ist, aber auch langsam im Dreiviertelland zum Trend wird. Bergab reist es sich damit ganz angenehm, wenn man aber erst einmal in einer Talsenke festhängt, sollte man vielleicht doch besser aussteigen.

Aspekte: KOTZTÜTE INKLUSIVE; DURCHSICHTIGES PLASTIK

Stress: 0

Räumungsfahrzeug

Überall auf Deponia sind diese schweren Bagger im Einsatz, die den Müllsuchern oder Rettungskräften die Wege freischaufeln. Eigentlich sollten sie auch die Straßen freihalten, aber der Schrott rutscht so schnell zurück, dass sich das nicht mehr lohnt, und heute weiß auch keiner mehr, wo die Straßen eigentlich verlaufen.

Aspekte: KOMMT ÜBERALL DURCH

Dilemma: REH? WELCHES REH?

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

Schrottgolem

Diese großen Verbrennungsanlagen auf Spinnenbeinen gewinnen Energie aus „verspeistem" Müll, den sie mit ihren Baggermäulern aufnehmen. Sie werden meist von einem Piloten gesteuert, einige funktionieren aber auch vollautomatisch. Sie überwinden jedes Hindernis.

Aspekte: STEIGT EINFACH DRÜBER

Dilemma: SCHWACHPUNKT: BEINE

Stress: 3, eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz



Panzer

Der Organon nutzt nur selten Bodenangriffsfahrzeuge. Die meisten Panzer auf Deponia sind daher schon recht betagt und an der Schrapnellküste oder im Krieg in den Kolonien zu finden. In der Wüste sind die Dinger immer noch recht effektiv, in den Schrottbergen aber viel zu langsam. Einige Widerständler und Barbaren haben es geschafft, Panzer zu erobern, auch wenn jeder abgefeuerte Schuss aus den Rohren dieser Antiquitäten ein Risiko ist.

Aspekte: SCHWER BEWAFFNET... MIT ANTIQUITÄTEN

Dilemma: OHNE HANDBUCH

Stress: 3, eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz

Auf Schienen und am Kabel

Organon-Beamten-Kreuzer

Die „Schlachtschiffe" des Organon sind natürlich keine Schiffe, sondern eher Züge, die auf den Magnetbahnen kreuzen, um schnell Truppen bewegen zu können. Sie verfügen über ausreichend Platz für je um die 1000 Beamte und einige Passagiere. Es stehen Gefängniszellen und echte Gästezimmer zur Verfügung. Die Türen auf solchen Schiffen sind mit Scannern ausgestattet, die nur Beamten den Zutritt erlauben. Die gewaltigen Kolosse sind wie riesige Ambosse geformt und mit dicken Stahlmänteln gegen die Angriffe der aufmüpfigen Bevölkerung versehen. Sie können von einem Piloten oder zentral von der Leitstelle in Porta Fisco aus gesteuert werden.

Regeltechnisches: Die Kreuzer lassen sich nur schlecht in Werten abbilden und so sollten Teilsegmente wie Panzer behandelt werden.

Regionalbahnen

Die zivilisierten Regionen Deponias – also Prosperia, Germ und Eukratien, die Gebiete, mit denen sich der Organon zum Schein gut stellt – verfügen über gemütliche Bummelbahnen auf Bodenniveau oder auf erhöhten kleinen Trassen. In Eukratien gibt es sogar noch eine funktionierende U-Bahn, während jene in Rußland schon lange nur noch als Bunkersystem dient. Die reicheren Deponianer können somit den Weg zu ihrer Alibi-Arbeit bestreiten, ohne mit dem Müll in Kontakt kommen zu müssen. Im Sultanat von Al'Gori existiert sogar eine Untergrund-Einschienenbahn, die die Paläste der verschiedenen Sultane miteinander verbindet.

Dreysinen, Loren und Minebikes

Schienennetze lassen sich noch viele unter dem Schrott finden – nicht nur in den Stollen. Müllsucher nutzen diese Systeme, um ihre Bodenschätze über Loren an ihren Bestimmungsort zu führen. Als Antrieb werden meist Dreysinen benutzt. Reichere Regionen verfügen über Minebikes. Dreysinen sind aber auch eine Möglichkeit, sich einigermaßen zügig über Land fortzubewegen, wenn man in Kauf nimmt, dass man dabei echt lächerlich aussieht.

Seilbahnen

Natürlich kennt jeder den Weltraumaufzug nach Elysium (siehe Seite 56) und die wenigen Notboote, die noch für eine mögliche Reise dorthin verbleiben. Im Alltag spielen diese keine Rolle. Seilbahnen sind schon deutlich gebräuchlicher und erleichtern gerade im Norden des Dreiviertellands die Reisen für die Pendler in den Manufakturen oder als Skilift den Weg nach Bad Eikel. In Parkston existiert ein pittoreskes, von Ranken überwuchertes Seilbahnsystem, das teils mit Muskelkraft in Betrieb ist, teilweise aber auch stillgelegt als Unterkunft für die Hippies dient. Auch in Dysropa sind diese Bahnen gerade in den gebirgigeren Gebieten recht weit verbreitet, aber nicht immer sehr vertrauenserweckend.

Zu Wasser

Trotz der Gefährlichkeit der deponianischen Gewässer, sei es durch Säure, Seeungeheuer oder Piraten, ist das Befahren der Meere immer noch die schnellste Möglichkeit, um von A nach B zu kommen.

Schrottkutter

Die Meere und Flüsse werden vor allem von diesen Schrottkuttern beherrscht: Simplen Transportschiffen mit einer großen Ladefläche und einer kleinen Wohn- und Steuereinheit. Mit ihnen bringen Müllsucher und Händler ihre mehr oder weniger wertvollen Funde zu entlegenen Häfen, um ein paar Zlotti zu verdienen. Einige Schrottkutter besitzen zudem Reifen, oder spezielle Magnetvorrichtungen, um auch auf den Organon-Trassen fahren zu können, was natürlich eine gefährliche Sache ist.

Aspekte: GEMÜTLICH ABER WEHRLOS; FLEXIBEL

Stress: 2, eine leichte Konsequenz

Schrottische Drachenboote

Die ikonischen Schrott-Drachenboote der Schrotten sind massive Ungetüme aus blutrotem Stahl, die meist mit den Fratzen von Monstren aus der schrottischen Mythologie verziert sind. Als Gallionsfiguren dienen feuerspeiende Drachenköpfe aus schwarzem Metall.

Obwohl die traditionellen Drachenboote für die Schrotten ganz normale Handelschiffe sind, ergreifen die meisten Schrottkutterkapitäne bei ihrem Anblick die Flucht und werfen ihre Waren über Bord. Zu ihrem eigenen Schutz sind die Drachenboote natürlich neben dem Flammenwerfer auch mit Harpunen und Kanonen bewaffnet.

Aspekte: FURCHTEINFLÖSSEND UND FEUERSPEIEND

Dilemma: DEPRIMIEREND

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

Piratenschiffe

Die Piratenschiffe der meisten Seeräuber sehen eigentlich aus wie Schrottkutter mit aufgepimpten Motoren und mehr Aufbauten, um die Mannschaft unterzubringen. Nur die Piraten der Siffigen See bilden eine Ausnahme: Sie bauen ihre Schiffe oft aus Holz oder verzieren sie zumindest damit, damit sie gemütlicher und authentischer wirken. Sie nutzen zusätzlich zu den Verbrennungsaußenbordmotoren auch Segel, die aber meist nur der Zierde dienen. Die Schiffe der Siffigen See können absurde Ausmaße annehmen, da die Piratenkapitäne immer versuchen, sich mit ihren jeweiligen Schiffen zu übertrumpfen.

Aspekte: RUSTIKALER LOOK

Dilemma: GERNE MAL VERFLUCHT

Stress: 3, eine leichte Konsequenz (je nach Größe auch mehr)

Prosperianische Schnellyachten

Die Prosperianer schwören auf eine Mischung aus Rennbooten und Luxusyachten, die aus ähnlichen Gründen wie bei den Piraten immer schneller und immer größer gebaut werden. Sie verfügen oft über Pokertische, Pools und Go-Go-Stangen. Und locken natürlich Piraten an.

Aspekte: PROTZIG UND SHINY

Stress: 2, eine leichte Konsequenz

Al'gorischer Fangfrachter

Die Sultane besitzen eine vollautomatische Armada von Frachtern, die den Pandemiekanal mit Fangnetzen von essbaren Fischen befreien. Die Schiffe sind im Grunde riesige, sehr simpel gebaute Roboter, die die Fische auch direkt zubereiten und in kleinen Styroportellern bereitstellen. Sie sind ein lohnendes Ziel für Piraten und Terroristen.

Aspekte: HÄCKSELT ALLES WEG

Dilemma: VERBRAUCH ENORM

Stress: 3, eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz

Tauchboote

Es existieren nur sehr wenige Unterseeboote auf Deponia, nicht einmal der Organon verfügt über welche. Angeblich sollen sich aber noch ein paar Superreiche auf dem Planeten herumtreiben, die über solch einen Luxus verfügen, darunter der eine oder andere rußländische Funktionär, Sultan oder Verbrecherboss. Diese Schiffe können unter der Meeresoberfläche reisen und so auch verborgene Schätze auf dem Meeresgrund entdecken – und dank Roboterarmen auch direkt abernten. Solch ein Schiff wäre natürlich das perfekte Fahrzeug für eine erfahrene Heldengruppe.

Aspekte: STRENG GEHEIM

Dilemma: SELTEN UND TEUER

Stress: 2, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

Xynomeganische Truppentransporter

Während die Kolonialmächte aus Dysropa meist simple Frachtschiffe benutzen, um ihre Truppen nach Haldika zu schaffen, haben die Roboter aus der Enklave eigens Truppentransporter entwickelt, die ihre Einheiten von Xynomega nach Ifnot bringen. Na ja, genauer gesagt haben sie genau einen solchen Transporter, der alle paar Monate in der Brackbucht anlegt, um dort neue Roboter an Bord zu nehmen, die dann deaktiviert die weite Reise entweder nach Eugir oder direkt nach Ifnot auf sich nehmen. Die Transporter sind schlichte, grobe Metallklötze und fahren vollautomatisch, und da die Mannschaft die Fahrt über in Stasis ist, könnte leicht der Eindruck eines gruseligen Geisterschiffs entstehen. Der Transport ist natürlich auch ein lohnendes Ziel für Piraten und Widerstandskämpfer, die verzweifelt auf der Suche nach Waffen sind.

Aspekte: SKELETTCREW

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

Natürlich gibt es auf den deponianischen Meeren auch wesentlich weniger spektakuläre Gefährte wie die Surfbretter der Hippies von Tsunamien oder die Hausboote von jenen aus Parks. Diese Hippies bewegen sich auch mit tretpropellerbetriebenen Luftkissenbooten durch die Sümpfe des Komposts, um den Organon abzuwehren.

In der Luft

Die Deponianer haben schon lange keine Erfahrung mehr mit der Luftfahrt. Nach diversen Raumschiffkatastrophen hat man sich sogar beim Elysium-Projekt für den weit sichereren Weltraumlift entschieden, statt Shuttles einzusetzen. Durch die Störung des Erdmagnetfelds ist das Navigieren nach Instrumenten heute unmöglich und gute Piloten sind weitgehend ausgestorben.

Sicherlich mag es irgendwo im Schrott noch das ein oder andere Sportflugzeug geben, das sich flott machen ließe, aber wer sollte es dann steuern?

Bemannte Drohnen

Etwas verbreiteter sind Rotorflugzeuge: Etwas größere Drohnen, die leichte Personen einige Meter in die Lüfte erheben können, leider aber eine sehr begrenzte Reichweite besitzen.

Aspekte: GERÄUSCHLOS

Dilemma: KEIN PLATZ FÜR PROVIANT; FLIEGT NICHT ZU WEIT!

Stress: 2

Paraglider

... kommen vor allem in Fäkalien zum Einsatz, wo günstige warme Aufwinde die Familie des Kaisers auf den Königsstuhl tragen. Sie könnten durchaus auch in anderen Regionen eingesetzt werden, doch die scharfkantigen Schrottteile halten die meisten Menschen davon ab. In Fäkalien fällt man wenigstens noch weich.

Aspekte: GERÄUSCHLOS

Dilemma: FLIEGT NICHT ZU WEIT, ABHÄNGIG VON DEN WINDEN

Stress: 0

Fesselballons

... gehören zu den Flugzeugen, mit denen die Gebrüder Wrong (siehe Seite 70) experimentieren. Heiße Luft gibt es auch auf Deponia genug, aber Seide für den Ballon ist schwer zu beschaffen. Die Versuche der beiden, mit einem Ballon aus alten Lederjacken Elysium zu erreichen, waren bisher nicht vom Erfolg gekrönt.

Aspekte: WOHIN DER WIND UNS TRÄGT; GERÄUSCHLOS

Dilemma: SELTEN

Stress: 3, eine leichte Konsequenz

FLORA UND FAUNA DEPONIAS

Auf den folgenden Seiten haben wir einige typische „Monster“ Deponias aufgelistet, mit denen es die Helden zu tun bekommen könnten. Dass die Biester eine interessante Situation liefern, wenn sie die Helden essen wollen, ist dabei wichtiger als eine lange Serie an Werten. Die Monster sind nach den Regeln für Schergen auf Seite 204 aufgebaut – nur die mächtigeren haben wir etwas aufgepimpt. Wenn sie können und es passt, benutzen die Viecher ihre Stärken im Kampf für Angriff und Verteidigung. Für was keine Werte angegeben sind, darauf würfelt die Kreatur mit +0. Besitzt ein Wesen keine Werte, ist es harmlos.

A-MAISE

Aus den Gen-Dschungeln Haldikas fallen immer öfter A-Maisen-Rudel über die angrenzenden Gebiete her. Diese insektoiden Kreaturen entstanden aus mutiertem Mais und erinnern auch noch vage an diesen: Aus einem röhrenförmigen, gelben Rumpf sprießen sechs grüne Beine. Gelbliche Facettenaugen mit groben, runden Einzelaugen blicken recht intelligent daraus hervor und furchterregende, spitze Mandibeln erinnern fast an kleine Cocktailgabeln. A-Maisen-Arbeiter sind etwa so groß wie Dackel, doch ihre Krieger können auch wesentlich größer werden und ihre Königin hat noch niemand zu Gesicht bekommen. Sie sind durch ihr Rudelverhalten und ihre nicht durchschaubare Kommunikation gefährliche Gegner und verschleppen ihre Opfer meist in ihre Tunnellabyrinthe.

Aspekte: GLITSCHIG WIE BUTTER; ALLES FÜR DEN STAAT

Dilemma: HITZE FÜHRT ZU POPCORN

Stärken (+2): Krabbeln, Zwicken, Exoskelett

Schwächen (-2): Verfolgen

Stress: 0

A-Maisen können auch in Scharen von Dutzenden Tieren angreifen. Handhabt sie als Rudel von je 6 Tieren, dann gilt pro Rudel:

Stärken (+3): Krabbeln, Zwicken, Exoskelett

Schwächen (-3): Hitze führt zu Popcorn

Stress: 3

ABFALLFRESSENDE PFLANZE

Gigantische fleischfressende Pflanzen gibt es auf vielen Welten. Ihre Lieblingsbeschäftigung ist es offenbar, Abenteurer zu umschlingen und langsam mit ihren Ranken zu einer maulähnlich geformten Blüte zu schieben, wo die armen dann über Stunden, Monate oder gar Jahre hinweg verdaut werden. Auf Deponia sieht die Sache ähnlich aus, die hiesige Abart stammt jedoch von einem Kaktus ab, was die Sache besonders unangenehm werden lässt. Die Abfallfressende Pflanze kann so groß sein wie ein Erdbeerstrauch oder mehrere Dutzend Meter, angeblich sogar Kilometer, durchmessen. Sie fischt mit ihren Ranken Biomüll aus der Umgebung und führt ihn zur „Mundöffnung“, wo er mit einer Art organischer Batteriesäure aufgelöst wird – und unter Biomüll fallen nun mal auch Menschen.

Aspekte: SPONTANES WUCHERN

Dilemma: ERRATISCHE VERTRÄGLICHKEIT FÜR CHEMIKALIEN

Stärken (+3): Packen, Verdauen, Umschlingen

Schwächen (-3): Jede Form der Bewegung und intellektuellen Leistung

Stress: variabel je nach Größe

Konsequenzen: je nach Größe

ASBESTGOLEM, DESOLIANISCHER

Asbestgolems sind natürlich keine Tiere oder Pflanzen, wir nehmen sie aber wie viele andere Kreaturen dennoch in unsere Sammlung auf. Vor Jahrzehnten entwickelten die Katastrophenschützer des Planeten eine Einheit von Robotern zur Brandbekämpfung. Da die Dinger teuer waren, wurden sie komplett in Asbest gehüllt, um den Flammen widerstehen zu können. Irgendwann kam jemand auf den Trichter, wie giftig Asbest nun mal ist und die Roboter wurden komplett in die Wüste geschickt, wo sie verrosten sollten. Und wie das eben so ist: Die „Asbestgolems“ wurden darüber wahnsinnig, bauten ihre Programmierung um und sinnen heute auf Rache an den Menschen, bzw. demonstrieren ihnen, wie schädlich Asbest wirklich ist, indem sie ihnen ihre Hände in den Magen stecken.

Aspekte: HASS AUF DIE MENSCHHEIT; ASBESTGIFTIGER TOD

Dilemma: SCHLECHT GESCHÜTZTER USB-PORT

Stärken (+2): Zuschlagen, Blocken, Brände löschen

Schwächen (-2): alles andere

Stress: 2

BÖLLERWURM

Die großen Schrottebenen des Planeten werden oft vom Böllerwurm oder Betonwurm heimgesucht. Dieser 10-30 Meter lange Wurm legt seine Nester in den tiefsten Schrottschichten an, kommt aber immer mal wieder an die Oberfläche, um seinen ansonsten aus Abfall bestehenden Speiseplan durch etwas frischeres zu ergänzen. Böllerwürmer sind nach dem Geräusch benannt, das sie anlockt: Wer in manchen Regionen zu viel Krach macht, landet schnell im Rachen eines dieser Wesen, wie einst eine ganze Gruppe prosperischer Urlauber in den Grenzlanden feststellen musste, als sie dort das Neujahrsfest mit einem Feuerwerk begehen wollte. Im Grunde sind Böllerwürmer primitive Lebewesen, nur eine blinde Röhre aus Muskeln, die vorne Zeug frisst und es hinten wieder ausscheidet (wobei das keiner so genau weiß, vielleicht gibt es hinten auch gar keine Öffnung). Gerüchten zufolge verfügen die Würmer aber auch über Hörorgane, die sie periskopartig ausfahren können, um so Menschen an der Oberfläche zu belauschen. Wer also irgendwo ein Ohr an einem Stiel aus dem Boden ragen sieht, sollte sich aus dem Staub machen. Angeblich wachsen die Viecher ihr Leben lang und bei 30 Metern ist noch lange nicht Schluss. Hat man einmal die Aufmerksamkeit eines Wurms, wird man sie leider nur schwer wieder los. Die beste Taktik ist, sich in ein wirklich großes und/oder schnelles Gefährt zu begeben – oder auf einen massiven Felsen, der nicht von Schrott überschwemmt ist. Doch wo findet man so etwas noch?

Aspekte: HÖRT DICH PUPSEN; WÄCHST UNENDLICH; MÜLLTAUCHENDER RIESENWURM

Dilemma: BLIND WIE EIN BÖLLERWURM

Stärken (+2): Verschlingen, Graben, Lauschen

Schwächen (-2): Ausweichen

Stress: 3

BROKKOLI

Die wenigsten Menschen wissen, dass Brokkoli ursprünglich ein fehlgeschlagenes Militärexperiment war. Was wir heute in unseren Beeten anbauen und verspeisen, ist nur die domestizierte Version des wilden Ur-Brokkoli, der einst in den großen Veganerkriegen eingesetzt wurde (auf die Veganerkriege gehen wir hier nicht näher ein, vielleicht wollen wir da irgendwann noch eine Animationsserie draus machen). Vereinzelt streifen noch heute Rudel von Ur-Brokkolis durch die Schrottberge und treiben unachtsame Reisende in die Enge. Ur-Brokkoli hat eine extrem gute Ausdauer, also bringt es nichts, davonzulaufen. Allerdings kann das Ur-Brokkoli, ähnlich wie seine zahmen Verwandten, nicht besonders gut klettern.

(Eins noch zu den Veganerkriegen. Wie wär's damit: Man denkt die ganze Zeit, es wären Kriege gegen Veganer, aber dann stellt sich raus: Es wurde extra eine Armee aus Veganern gezüchtet, die die Republik in den Kampf schickt!?)

Aspekte: GRÜN UND FLAUSCHIG; JAGT IN RUDELN

Dilemma: PLÖTZLICHES WELKEN

Stärken (+2): Schubsen, Ersticken, Sprinten

Schwächen (-2): Klettern, Mathe ... und vieles mehr

Stress: 0

CORNDOG

Im komplett auf Genmais basierten Ökosystem der Gendschungel im Süden Haldikas ist der CornDog ein gefürchteter Jäger, der sich von Fledermais und A-Maisen ernährt. CornDogs sind wie diese anderen Wesen gelb und bewegen sich mit grünen Lederauswüchsen, verfügen aber auch über einen Peitschenschwanz und dornenbewehrte Mäuler. CornDogs sind so gut wie blind, hören aber gut und riechen ausgezeichnet, vor allem, wenn man sie in Butter anbrät.

Sie sind etwa so groß wie der durchschnittliche Schrottwolf, können aber in ihrem natürlichen Dschungelumfeld ausgezeichnet klettern.

Aspekte: WÜTENDER MAISHUND; JAGT IM RUDEL

Dilemma: HITZE FÜHRT ZU POPCORN

Stärken (+2): Beißen, Jagen, Klettern

Schwächen (-2): Optischer Sinn

Stress: 1

DELFIN, TORPEDO-

Dass Delfine Menschen hassen, ist eine allgemein bekannte Tatsache, und schon in früheren Zeiten wurden nervige Kinder, die Krankheiten vortäuschten, immer wieder aggressiven Tümmlern zum Fraß vorgeworfen. Die Delfine Deponias haben durch die jahrhundertelange Verseuchung der Menschen einen noch größeren Hass entwickelt. In diesem Zusammenhang gesehen war es wohl eine sehr schlechte Idee, spezielle Torpedorucksäcke für Delfine zu entwickeln. Sollte sich also jemand in die Gewässer Deponias wagen, was für sich schon mutig genug ist, sollte er sich vor dreieckigen Rückenflossen in Acht nehmen. Mit etwas Glück ist es nur ein Hai.

Aspekte: FERNKAMPFDELFIN; BOOST DURCH TORPEDO

Dilemma: AN LAND EHER ALBERN; RÜCKSTÖSSE

Stärken (+3): Torpedoschuss, Schwimmen, durch Reifen springen, Flossenhieb

Schwächen (-2): alles, was nicht mit „Wasser" zu tun hat, Tabletop-Miniaturen bemalen

Stress: 2

DING AUS DEM MEER

Die deponianischen Meere wimmeln von Mutationen, bei denen sich keiner die Mühe gemacht hat, sie irgendwie zu klassifizieren oder gar zu studieren. Die meisten aggressiven Seekreaturen werden einfach unter „Dinger aus dem Meer" zusammengefasst, wenn sie größer sind als ein Yeti und kleiner als ein Haus (dann sind sie „Riesenmonster aus dem Meer"). Die meisten haben Tentakel, Krebsscheren und Haifischgebisse. Einige sind intelligent, andere nicht. Viele wurden von der Billigfilmindustrie Traumas entdeckt und erlangten so zweifelhafte Berühmtheit. Die hier angegebenen Werte beziehen sich auf ein durchschnittliches Ding aus dem Meer.

Aspekte: DING AUS DEM MEER; ansonsten variabel

Dilemma: variabel

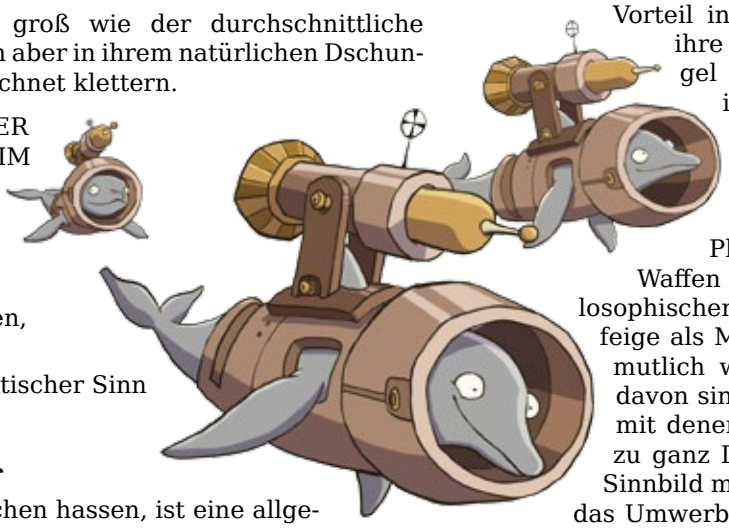
Stärken (+5): zerstampfen, zerbeißen, Bildschirmwirkung

Schwächen (-4): alles, was mit Intellekt oder Fingerspitzengefühl zu tun hat.

Stress: 4, eine leichte Konsequenz, eine mittlere Konsequenz und eine schwere Konsequenz.

DODO, RIESEN-

Gerüchte über das Aussterben des Dodos sind haltlos übertrieben. Im Gegenteil, die gerissenen Vögel haben offenbar irgendwann im Rahmen der Evolution den Vorteil in Greifwerkzeugen erkannt und ihre ohnehin ziemlich nutzlosen Flügel zu etwas weiterentwickelt, was immerhin besser als die Zinken eines T-Rex ist. Riesendodos sind bekannt dafür, überraschend schöne Nester aus farblich aufeinander abgestimmtem Plastikmüll zu bauen, einfache Waffen bedienen zu können und in philosophischen Diskussionen schnell zur Ohrfeige als Mittel der Wahl zu greifen – vermutlich weil sie immer noch begeistert davon sind, so etwas wie Arme zu haben, mit denen man ohrfeigen kann. In nahezu ganz Deponia gilt der Riesendodo als Sinnbild männlicher Tugenden wie Stärke, das Umwerben von Weibchen und kraftvolle Ohrfeigen. Leider sind die Vögel auch sehr territorial und sind oftmals davon überzeugt, auf jeden Fall diese eine Warnweste eines Reisenden zu brauchen, um die Farbkomposition ihres Nestes zu komplettieren.



Aspekte: DODO MIT ARMEN; WERKZEUGNUTZER

Dilemma: FIXIERT AUF BUNTES

Stärken (+2): Ohrfeige, Ausweichen

Schwächen (-2): Fliegen, Besonnenheit

Stress: 2

FLEDERMAIS

Wie die A-Maisen entstammen die Fledermaisen haldikanischen Genlabors. Es handelt sich um etwa armlange, gelbe Kreaturen mit großen, grünen Lederschwingen, die sich in Scharen aus der Luft auf Reisende stürzen, dabei jedoch meist nur dann Schaden anrichten, wenn man eins von den Dingern ins Auge bekommt. Sind Fledermaisen einmal gelandet, kommen sie nur sehr schwer wieder zurück in die Luft, was sie zum untersten Glied in der Nahrungskette des Dschungels macht.

Aspekte: KAMIKAZEMAIS; JAGT IM RUDEL

Dilemma: HITZE FÜHRT ZU POPCORN

Stärken (+1): Sturzflugangriff, Ausweichen

Schwächen (-2): Fortbewegung auf dem Boden

Stress: 0

Fledermais kann auch in Scharen von Dutzenden Tieren angreifen. Handhabt sie als Rudel von je 6 Tieren, dann gilt pro Rudel:

Stärken (+3): Sturzflugangriff

Schwächen (-2): Fortbewegung auf dem Boden

Stress: 3

FLUMMINGO

Diese Mischung aus einem Sumpfvogel und einem Gummiball wurde einst von den Militärwissenschaftlern der Schrapnellküste für die biologische Kriegsführung gezüchtet. Sie sollten mit großer Geschwindigkeit ins Feindesland katapultiert werden, um dort für Chaos und Zerstörung zu sorgen. Viele Flummingos entkamen in die Grenzlande oder nach Miseria und terrorisieren dort heute in Rudeln die Bevölkerung, indem sie auf Autodächern herumspringen oder die guten Sachen aus dem Müll picken. Sie gelten als Landplage, aber nur selten als ernste Gefahr.

Aspekte: SPRUNGHAFTER DEMOLIERVOGEL; IN RUDELN

Dilemma: CHAOS PUR

Stärken (+1): Schubsen, Ausweichen

Schwächen (-2): Organisation

Stress: 0

HIPPIE-FRETTCHEN

Die Hippies von Parks halten sich Frettchen als gewöhnliche Haustiere. Angeblich kommen sie den Menschen dort gemüts- und frisurtechnisch am nächsten. Viele Frettchen haben sich angepasst und leben in der Kleidung der Hippies und von deren Parasiten. Diese Symbiose macht auch andernorts auf Deponia Schule: Viele Fernfahrer stopfen sich zum Beispiel vor langen Touren Hippie-Frettchen in die Hose. Das sorgt für Hygiene, plustert den Schritt auf und unterhält während der einsamen Autostunden.

HUHN, EXPLODIERENDES

Siehe Schaf, Explodierendes

KAKERLAKE, GROSSE

Kakerlaken kann es auf Deponia in allen Größen geben, bis zu einer Länge von einem Meter sind sie aber kaum eine Bedrohung. Die großen Kakerlaken der Roachplains dienen einigen Menschen als Reittiere, wild können sie Reisenden aber dank ihrer beeindruckenden Mandibeln und ihrem Rudeljagdverhalten durchaus gefährlich werden.

Aspekte: ZIEMLICH GROSSE KAKERLAKE; IN RUDELN

Dilemma: DENKT ZU VIEL NACH

Stärken (+2): Beißen, Krabbeln, Exoskelett

Schwächen (-2): Töpfern, Korbflechten, Betören/Überzeugen

Stress: 2

KATZE, RIESEN-



Die meisten Katzen des Planeten haben sich irgendwie eine Passage nach Elysium ermogelt. Einige sind aber auch auf Deponia verblieben und vermehren sich nun wie die … Karnickel. Der Mensch versucht, sie für alle möglichen Arbeiten einzuspannen, aber so richtig funktioniert das meistens nicht. Mutierte Riesenkatzen machen vor allem die Grenzlande bzw. die Steppen Rußlands und Miserias unsicher. Sie können bis zu drei Meter lang werden, sind lautlose Killer der Nacht, lassen sich aber immer noch hervorragend von Laserpointern verarschen.

Aspekte: GROSSES KÄTZCHEN; MUTIERT NOCH

Dilemma: LEICHT ABZULENKEN

Stärken (+2): Beißen, Tatzenhieb, Klettern, Nachtsicht, Springen

Schwächen (-2): Aufräumen, Schwimmen, Fliegen

Stress: 1

KILLERROBOTER

Xynomega setzt vor allem in den Kolonialkriegen (neben umgerüsteten Normalo-Bots) spezielle Killerroboter ein, doch ursprünglich wurden diese Kampfdroiden von einem längst vergessenen Konzern an jede zahlende Kriegspartei verkauft. So kann man diese Geräte auch heute noch überall auf Deponia antreffen. Sie beschützen die Heime Prosperias, die Paläste Rußlands und Al'Goris oder die Büros der Plörre-Company. Killerroboter staksen meist auf drei Beinen daher und verfügen über einen rotierenden, waffenstarrenden Torso. Sie haben kein Gesicht und sind nur rudimentär sprachbegabt. Ihren Befehlen folgen sie wie jeder Roboter wörtlich, sie haben jedoch eine Schwäche für Musik und werden noch deutlich eifriger, wenn man ihre Befehle singt. Einige exzentrische Exemplare nehmen irgendwann nur noch gesungene Anweisungen an, andere Einheiten laufen zu Hochform auf, wenn man den Schussbefehl noch mit Blechbläsern unterlegt oder zwischendurch eine Arie auf die Effektivität von Dauerfeuer zum Besten gibt.

Aspekte: KILLERROBOTER; GNADENLOS UND AUSDAUERND

Dilemma: MUSIKLIEBHABER

Stärken (+2): Schießen, Häckseln

Schwächen (-2): Treppen steigen, unwegsames Gelände passieren, Artikulation

Stress: 2

KORKODIL

Korkodile sind im Wasser lebende Großechsen, die sich gegen die ätzenden Eigenschaften des meisten Wassers wehren, indem sie permanent große Mengen an erstaunlich fluffiger Hornhaut produzieren. Die löst sich ähnlich schnell wieder auf, so dass die meisten Korkodile ständig von einem leisen Zischen und Dampfen begleitet werden, weswegen sie versuchen, sich als Chemieabfall oder über einem Müllgeysir treibende Ansammlung ... Biomasse zu tarnen.

Ihre einzigartige Verteidigung macht sie allerdings auch sehr beliebt bei Bastlern und Modegurus. Ihre abgeschälte Haut lässt sich für die unterschiedlichsten Zwecke einsetzen, von dicken Sohlen für garantiert schrottsichere Sommersandalen über Sturzhelme bis hin zur todschicken Korkodilleder-Handtasche, die sich mit etwas Lungenkraft zu einem säurefesten Rettungsboot aufblasen lässt. Manche schnitzen sich aus der Hornhaut auch Stöpsel, die nahezu jedem Flascheninhalt standhalten.

Aspekte: KORKIGES KROKODING; DICKE HAUT

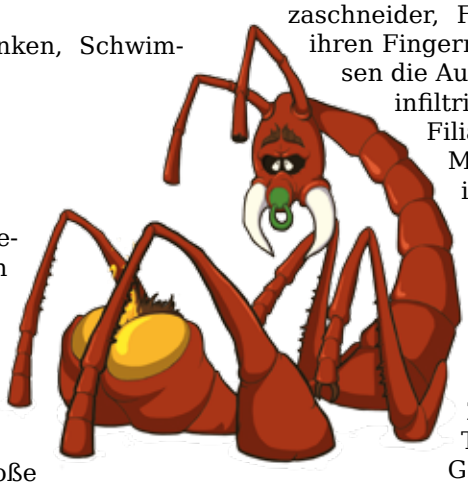
Dilemma: LAHM AN LAND

Stärken (+3): Zuschnappen, Ertränken, Schwimmen, Tarnen

Schwächen (-2): Ausweichen

Stress: 3

MANTIDEN



Mantiden sind die wohl größten Gliederfüßer des Planeten und halten sich gern an dunklen, feuchten Orten auf. Da sie jedoch bereits im Larvenstadium die Größe eines Omnibusses erreichen, ist es unwahrscheinlich, dass man den Viechern überraschend im Bad begegnet (und wenn doch, ist es eine verdammt große Überraschung). Die meisten Kanalisationen des Planeten – so sie denn geräumig genug sind – dienen diesen Wesen als Heimstätten. Sie erinnern vage an große Ameisen oder Gottesanbeterinnen, sind aber eher mit den Asseln verwandt, was hier aber vermutlich wieder keinen interessiert.

Mantiden machen im Laufe ihres langen Lebens diverse Entwicklungsstadien durch und verpuppen sich dafür immer wieder. Sie schlüpfen als gewaltige rote Bestien aus ihren Eiern, verwandeln sich dann in eine Art sessiles Nesseltier, das wiederum schwebende Luftquallen aussondert. Diese wachsen heran, platzen irgendwann und lösen sich in kleine Sporen auf. Diese werden von anderen Organismen eingeatmet, die sich dann in Eier verwandeln, aus denen wiederum die Larven schlüpfen. Der Lebenszyklus der Mantiden gilt einigen Deponianern als Gegenbeweis für die Evolution, anderen als Gegenbeweis für den Kreationismus. Es sind sich aber alle Parteien darüber einig, dass er wirklich nur als Gegenbeweis taugt, nicht aber als Beweis FÜR irgendetwas. Alle Stadien sind für den Menschen gefährlich, auch wenn die Larvenform die auf den ersten Blick furchteinflößendste ist.

Aspekte: ARTHROPODENMONSTER; SPONTANE VERPUPPUNG IN ETWAS NOCH SCHLIMMERES

Dilemma: LANGE LEITUNG; SPONTANE VERPUPPUNG IN IRGENDWAS

Stärken (+3): Beißen, Zuschlagen, Krabbeln

Schwächen (-2): alles außer Beißen, Zuschlagen und Krabbeln

Stress: 3, eine leichte Konsequenz, eine mittlere Konsequenz und eine schwere Konsequenz.

MAISBÄR

Der Maisbär ist ... Hört mal, ich hab echt genug von diesen blöden Mais-Kalauern. Irgendwas mit Eisbär, sieht halt nur aus als wäre er aus Mais, okay? Und alle haben den kleinen Maisbär'n lieb!

MC THULU-DROHNEN

Mc Thulu hat alle möglichen Varianten von Kreaturen in seinen Heerscharen, die durch Hirn-Naniten seiner Superintelligenz unterworfen wurden und nun relativ geistlos deren Willen ausführen. Sie sehen aus wie normale Tiere oder Menschen und werden diese Tarnung auch so gut wie niemals aufgeben (dann sind sie aber in der Lage, plötzlich Tentakel, aber auch Pizzaschneider, Frittierkellen und Entermesser aus ihren Fingern zu formen). Meist haben diese Wesen die Aufgabe, eine menschliche Siedlung zu infiltrieren, indem sie dort eine Franchise-Filiale eröffnen und so schleichend die Menschen mit Mc Thulu-Naniten zu infizieren. Oft wiederholen sie dabei geistlos die lange einstudierten Werbesprüche des Mc Thulu. Neugierige Sterbliche landen schnell in ihren Fast Food-Produkten (siehe Seite 42).

Aspekte: PLÖTZLICHER PIZZASCHNEIDER; PLÖTZLICHER TENTAKEL; SCHWARMINTELLIGENZ

Stärken (+1): Tarnung, Zuschlagen, Ausweichen, Verwandeln

Schwächen (-2): alles, was mit Improvisation oder Eigeninitiative zu tun hat

Stress: 1

Drohnen für die Helden: Mc Thulu ist natürlich eine „cthuloide", verborgene Gefahr und sollte auch so behandelt werden. Seine Schergen sind keine offensichtlichen Monster und werden sich nicht freiwillig enttarnen. Die Gefahr, die von diesen Wesen ausgeht, entwickelt sich schleichend, aber eigentlich im grellen Tageslicht und breitet sich in der Mitte der Gesellschaft aus.
Die Deponianer sind so anpassungsfähig, dass sie einfach schulterzuckend weiter in dem zur „Franchise-Filiale" umgebauten Laden einkaufen, auch wenn sie hin und wieder von einem Tentakelwesen bedient werden, und auch gerne mal zu mit Pentagrammen gekennzeichneten Hirnschnecken greifen, wenn diese gerade im Sonderangebot sind (und die natürlich die gefährlichen Naniten enthalten). Als Gegner kommen Drohnen in Menschen- oder jeder beliebigen Tentakelmonsterform nur infrage, wenn ein Held entscheidet, sich hinter die Kulisse der Laden-Fassade zu begeben, weil er die Toilette sucht oder sich beim Geschäftsführer über den Kinderfinger im Vanillaccino Pandora Grande beschweren will.

MUTANT

Mutanten gibt es im Grunde überall auf Deponia – im Grunde mutiert fast jeder beständig (sonst gäbe es ja keine Evolution, ne?). Nur einige übertreiben es halt mal wieder. Meistens handelt es sich dabei um jene, die in den strahlenbelasteteren Gegenden leben: Rußland und der Müllgolei. Während die Rußländer eigentlich ganz gut mit dem Mutantenproblem klarkommen (immerhin haben sie ja auch genug andere Sorgen) und diese in annähernd normalen menschlichen Umständen leben, sieht es in der Müllgolei leider anders aus. Dort haben sich die Menschen in fiese Alptraumkreaturen verwandelt, die eine kleine Völkerwanderung ausgelöst haben und die Nachbarn in Transvoltanien ganz schön auf Trab halten. Die Müllgolei-Mutanten sind im Grunde noch menschlich, verfügen aber meist über Insektenbeine, Tentakel, mehrere Köpfe und all dieses scheußliche Zeugs, für das man früher auf Jahrmärkten Geld bezahlt hat, um es zu sehen. Die meisten dieser Wesen sind nicht mehr in der Lage zu sprechen, dafür aber ungemein aggressiv, schnell und blutrünstig. Es ist schwer zu sagen, wohin man einem Mutanten schießen muss, damit er stirbt, daher empfiehlt sich hier der Einsatz eines Flammenwerfers.



Aspekte: TAUSEND GESICHTER; ANSTECKEND; WIMMELNDES CHAOS

Dilemma: NICHT IMMER CLEVER DESIGNED

Stärken (+2): Zuschlagen, Beißen

Schwächen (-2): Kommunikation, Planung

Stress: 3

NANOBOTKILLERDROHNE

Die Rußländer haben nach dem GAU von Haccinobyl Nanoroboter mit der Aufgabe betraut, die Katastrophe in die Griff zu bekommen, doch diese wandten sich gegen ihre Schöpfer und begannen, systematisch gegen sie Krieg zu führen. Die Naniten können sich auf Wunsch zu etwa menschengroßen Stahlskeletten mit rot glühenden Augen zusammensetzen, in dieser Form Kriegsgerät bedienen und den Rußländern generell eine Scheißangst einjagen. Natürlich können sie auch jede andere beliebige Form annehmen und theoretisch menschliche Gesichter imitieren. Da die Nanobotkillerdrohnen aus lauter Schwarmwesen bestehen, lassen sie sich eigentlich nur vernichten, indem man sie einschmilzt oder schockgefriert. Normale Kugeln halten sie meist nur kurzfristig auf. Wenigstens gibt es nicht so wahnsinnig viele von ihnen außerhalb der Städte, die unter ihrer Herrschaft stehen.

Aspekte: MORPHT FRÖHLICH HERUM; KOMMT WIEDER; SIEHT AUS WIE DEINE MUTTER

Dilemma: FÄLLT IMMER WIEDER AUF DEN SELBEN TRICK REIN

Stärken (+2): Zuschlagen, Aufspießen, Imitieren

Schwächen (-2): Empathie, Hintergrundwissen über die SCs

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

PANZERFISCH, RIESEN-

Dieser Fisch (oder Wal, das ist nie so ganz geklärt worden) hat sich zum Schutz gegen Harpuniere/Läuse/die Kälte einen massiven Plattenpanzer anmutiert. Das Vieh kann beeindruckende 200 Meter lang werden und diente schon so manchem tsunamischen Hippie als vorübergehende Bleibe. Einzelnen Schwimmern wird der Riesenpanzerfisch höchstens aus Versehen gefährlich, mit besonderer Vorliebe reißt er aber Al'Gorische Fangflotten in die Tiefe.

Werte anzugeben wäre eher sinnlos.

PILZKULTUREN

In den südlichen Dschungeln kann man mit etwas Pech auf Kulturen von Pilzwesen treffen, die noch nicht von der Zivilisation berührt wurden, seitdem sie durch Mutation aus harmlosen Ölbaumtrichterlingen und haldikanischen Chamignons entstanden sind. Sie sind meist etwa so groß wie Menschenkinder, leben in kleinen Stammesverbänden, bewegen sich auf ihren Myzelen voran und führen in kurzen Armen Speere oder primitive Schleudern. Ihre überdimensionalen Hüte schützen sie vor Attacken von oben. Sie sind nicht in der Lage zu sprechen, sondern kommunizieren über Impulse, die sie über das Verknüpfen von Myzelen weitergeben. Die meisten dieser Pilzkulturen leben kannibalistisch, was nicht nur bedeutet, dass fremde Reisende auf dem Speiseplan stehen, sondern dass sie sich auch gegenseitig fressen. Diese Pilzwesen wachsen ihr Leben lang, werden irgendwann aber so schwer, dass sie sich kaum noch bewegen können. Das ist der Moment, wo sie zum Teil des Dorfs der Pilzkultur werden, wenn ihre kleineren Artgenossen sie von innen aushöhlen und somit endlich wieder Wohnraum entsteht.

Aspekte: LEISE UND WIMMELIG; GIFTWOLKE

Dilemma: EMPFINDLICH GEGEN TRITTE GEGEN DIE KAPPE

Stärken (+2): Jagen, Zuschlagen

Schwächen (-2): Alles, was mit Intellekt zu tun hat

Stress: 1

POLYP, RIESEN-

Noch so ein Meeresvieh: Riesenpolypen können jedoch auch an Land und sogar in der Wüste eine Zeit lang existieren, wobei sie sich mit sechs Armen beständig Luft zufächern und auf den verbleibenden laufen. Das sieht zwar völlig bescheuert aus, aber das Lachen vergeht einem garantiert, wenn der acht Meter hohe Koloss dann plötzlich vor einem steht und seine Mimik zu fragen scheint: „Was ist denn bitteschön so witzig?“ Ja, Riesenpolypen sind auch noch sehr intelligent und lassen sich daher hervorragend abrichten – zum Beispiel von Piraten oder zwielichtigen Wrackhändlern. Der Riesenpolyp hat in jeder Runde vier Aktionen.

Aspekte: NICHT SO BLÖD, WIE ER AUSSIEHT

Dilemma: TROCKENE HAUT

Stärken (+3): Zuschlagen, Umschlingen, Beißen

Schwächen (-3): Hitze ertragen

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

PUTZTITAN

Gerüchten zufolge sind die Putztitanen verworfene Prototyp-Roboter des Organon, die erschaffen wurden, um die Kreuzertrassen von Unrat zu säubern. Die grauen Stahlkonstrukte in Form einer beleibten Putzfrau sind über 20 Meter hoch und vermögen mit ihren gewaltigen Staubsaugern auch Menschen einzusaugen. Wegen diverser Fehlfunktionen wurden die meisten von ihnen in die Wüsten von Desolia und der Müllgolei verbannt, wo sie bis heute vergebens gegen den Staub ankämpfen und für Reisende eine enorme Gefahr darstellen.

Aspekte: SAUGKRÄFTIG; BEGEHBARER GEGNER

Dilemma: SCHWACHSTELLEN AN DEN GELENKEN

Stärken (+3): Zuschlagen, Einsaugen, Putzen

Schwächen (-3): alles andere

Stress: 3, eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz

RATTE, CYBER-

Die possierlichen Normalo-Ratten sind eigentlich nicht für die harten Bedingungen Deponias geschaffen. Aus ihren Nischen wurden sie längst von Tauben, Schnabeltieren, Wombats und besonders hartgesottenen Lemmingen vertrieben. In der Folge sind die armen Tiere fast ausgestorben. Ein transvoltanischer Wissenschaftler war es, der diesen Umstand nicht länger hinnehmen wollte und die heimischen Ratten mit extrem teurer Cybertechnologie schneller, stärker und besser machte. Cyberratten sind so gut wie unkaputtbar, ausdauernde Läufer und verfügen außerdem über ein Laser-Auge, mit dem sie Löcher in Wände oder Menschen brennen können. In den letzten Jahren haben sie sich zu einer wahren Plage im Norden Dysropas und an der Ostküste Aporimatas entwickelt. In größeren Mengen können sie Abenteurern gefährlich werden, die sie jedoch nicht töten, sondern verschleppen – angeblich, um sie in Versuchslabyrinthe zu stecken.



Aspekte: FERNKAMPF-RATTE; JAGT IM RUDEL

Dilemma: TÖTET NICHT GERN

Stärken (+2): Beißen, Schießen, Klettern, Krabbeln, Logik, Ausweichen

Schwächen (-3): alles andere

Stress: 0

Cyberratten können als Rudel von 10 Tieren angreifen, dann gilt:

Stärken (+3): Beißen, Schießen, Klettern, Krabbeln, Logik, Ausweichen

Schwächen (-3): alles andere

Stress: 3

RASIERMESSERFISCH



Der Rasiermesserfisch ist ein recht alltäglicher Anblick im Golf von Drecksiko. Er ist recht intelligent und jagt, indem er sich an größere Fische heftet und ihnen mit einem traurigen Blick aus seinen großen Augen aufzeigt, wie sinnlos und erbärmlich ihre Existenz eigentlich ist, bis diese den Suizid wählen. Er weist sie mit stummen Gesten seiner Flossen auf Fangflotten und Umweltverschmutzung hin.

Auch Menschen gegenüber kann er diese Taktik einsetzen, anfällig sind vor allem jene, die besonders sprachbegabt sind. Versagt diese Strategie, greift der Fisch einfach mit seinem scharfen Rasiermesser auf der Nase an.

Aspekte: FINDET IMMER DEN WUNDEN PUNKT

Dilemma: AN LAND EHER NICHT SO BEDROHLICH

Stärken (+2): Schneiden, mentaler Angriff, Schwimmen

Schwächen (-3): alles andere

Stress: 0



TENMENSCHEN

e Informationen zu den Rattenmenen der Grenzlande findet ihr auf Seite 23 bzw. 92. Den meisten Abenteurern werden sie als unberechenbare Gegner erscheinen, die im Durchschnitt folgende Werte mitbringen:

Aspekte: RATTENBIKERBARBAREN; SELTEN ALLEINE; MOTORISIERT

Dilemma: NICHT DIE HELLSTEN

Stärken (+2): Schrottgewehr, Fahren, Prügeln

Schwächen (-3): Etikette, Rätsel

Stress: 2

ROBOTERTENTAKEL

Exklusiv im Kabelmeer existiert diese Bedrohung: Meterdicke Metalltentakel, die allesamt ihren Ursprung im Metropol haben und für diesen neue Energiequellen und neues Land erschließen sollen. Sie haben den Schiffsverkehr in dieser Region fast zum Erliegen gebracht, da sie immer wieder mit vorbeifahrenden Kuttern kollidieren – und diese in der Folge natürlich abernten. Tentakel gibt es in allen erdenklichen Größen.

Aspekte: METALLTENTAKEL

Dilemma: HÄNGT GERN MAL WO FEST

Stärken (+3): Zertrümmern, Umschlingen, Tasten

Schwächen (-3): andere Wahrnehmungsformen als Tasten

Stress: variabel, je nach Größe

RÖNTGENGEIER, TOXIDENTISCHER

An der Grenze des Smogwalls um den Toxident wird oft diese Geierart beobachtet. Sie verfügt über Röntgenaugen, um im Nebel sehen zu können und lebt fast ausschließlich von den armen Idioten, die sich in die Smogglocke hineinwagen.

Aspekte: NEBELSICHT; FIESER GEIER

Dilemma: ÜBERNIMMT SICH GERN MAL

Stärken (+2): Fliegen, Beißen, Hoppeln

Schwächen (-2): alles andere

Stress: 0

SCHAF, EXPLODIERENDES

Siehe Spinne, Explodierende

SCHLEIMMONSTER

Über Schleimmonster (mehr auf Seite 22) erzählt man sich, sie würden kleine Kinder fressen. Das ist natürlich Quatsch: Schleimmonster essen so ziemlich alle Menschen oder anderen Rassen, die sie in ihre schleimigen Finger bekommen oder zufällig verschlucken. Abgesehen von den Edelschimmelmonstern, die sich als überaus umgänglich erwiesen haben. Sie können Reisenden vor allem in dunklen, nassen und … na ja, schimmligen Ecken Deponias begegnen und werden oft mit großen Brocken harmlosen Schleims oder kleinen Höhlen verwechselt, was fatale Folgen haben kann. Schleimmonster sind keine großen Kämpfer und bewegen sich eher langsam, was auch daran liegt, dass sie oft festgewachsen sind und der Großteil ihres Körpers dann meist aus einer grünen, ekligen Matte besteht, aus der ein unförmiger Kopf ragt. Wer dennoch in die Reichweite ihrer Kiefer oder Hände gelangt, hat ein Problem.



Aspekte: OMNIVOR; GUT GETARNT ABER STINKEND

Dilemma: CHLOR GEHT GAR NICHT!

Stärken (+3): Verschlucken, Sprechen

Schwächen (-3): Bewegen

Stress: 2

SCHNABELTIERE

Die meisten Schnabeltiere leben im Treibgut und ernähren sich von Essensresten. Sie könnten das Wappentier von Deponia sein, wenn Deponia ein Wappen hätte. Es gibt sie heute in allen möglichen Unterarten: Nacktschnabeltiere, Schneeschnabeltiere, Pfeilgiftschnabeltiere, Hängebauchschnabeltiere, Clownschnabeltiere, Mimikryschnabeltiere, Sumpfschnabeltiere, Wollschnabeltiere, Langhaarschnabeltiere, Zwergschnabeltiere, Feuerschnabeltiere, Wasserschnabeltiere und natürlich die berühmten transvoltanischen Vampirschnabeltiere.



Offenbar ist ihre DNS besonders anfällig für mutagene Einflüsse. Dazu kommt, dass die meisten deponianischen Schnabeltierarten eine ungemein hohe Fortpflanzungsrate besitzen, was unter Beuteltieren eher als Ausnahme gilt. In der Folge entwickelten sich recht schnell all die heute bekannten Unterarten, die die meisten anderen Lebewesen ähnlicher Größe aus ihren jeweiligen Nischen verdrängen konnten. Oft geschah dies unter menschlicher Mithilfe, wenn zum Beispiel Raubschnabeltiere auf einer abgelegenen Insel eingeführt wurden, um die zuvor ausgesetzten Schnapppaviane zu verdrängen, die man wiederum ausgesetzt hatte, um Jagdschnecken zu verdrängen, die die örtlichen Seegurkenplantagen in Gefahr brachten, aber stattdessen vor allem Menschenfleisch genießen wollten – was das Ökosystem dann doch zu sehr durcheinander brachte.

Die meisten Menschen finden Schnabeltiere possierlich und sind sich einig, dass diese Mischung aus Ente, Biber und Herrenhandtasche viel zu bescheuert ist, um auf dem Planeten heimisch zu sein. Tatsächlich besitzen männliche Schnabeltiere aber einen Giftdorn, der je nach Art an unterschiedlichen Stellen angebracht sein kann. Das Gift rangiert ebenfalls je nach Art von „kitzelt ein wenig“ bis zu „sofort tödlich“. Ihre Schnäbel sind außerordentlich kräftig und beißen durch Handschuhe und Suspensorien. Diese Kombination macht die Schnabeltiere zu einer unberechenbaren Gefahr und Reisende tun gut daran, sie nicht in die Enge zu treiben, sondern einfach in Ruhe zu lassen.

Die wenigsten Schnabeltiere leben sesshaft, die meisten Arten unternehmen jahreszeitbedingte Wanderungen, bei denen sie in gewaltigen Scharen durch Land oder Meer pflügen und alles wegputzen, was ihnen zwischen die Schnäbel gerät. Das sind auch schon alle Fakten, die alle Unterarten gemein haben. Jede Variante unterscheidet sich durch absurde Details von den anderen. Wasserschnabeltiere schlüpfen beispielsweise im Maul von lebendigen Zebrafischen, und in jeder Generation gibt es ein ganz besonders böses Schnabeltier, das das Nest des Rudels bewacht. Mimikryschnabeltiere legen ihre Eier in die Nester anderer Arten oder sogar in die von Vögeln oder Reptilien. Das Jungtier passt sich dann automatisch dem Aussehen der unfreiwilligen Pflegeeltern an und versucht irgendwann, diese zu verspeisen – was peinlich ausgehen kann, falls es sich – sagen wir – um Alligatoren oder Korkodile handelt.

SCHNECKENSPINNEN

Noch so ein Viech, das in irgendwelchen Labors entstanden sein mag: Aus einem etwa kopfgroßen Schneckenhaus falten sich lange, haarige Spinnenbeine und irgendwann schiebt sich ein wabbeliger Körper nach. Wer solange angeekelt stehen geblieben ist, um sich das anzuschauen, erlebt danach meistens, wie ihm das Vieh an die Kehle springt, sich mit den Spinnenbeinen festklammert und mit einer Raspelzunge eine Eiablagehöhle in den Hals fräßt. Schrott sei Dank kommen Schneckenspinnen nur auf sechs von sieben Kontinenten vor (im Toxident wurden sie von riesigen Dingern aus dem Meer ausgerottet).

Aspekte: KRABBELNDER, SCHLEIMIGER SCHRECKEN; SPRINGT DIR MIT DEM ARSCH INS GESICHT

Dilemma: BLOSS KEIN SALZ!

Stärken (+3): Springen, Raspeln, Umklammern

Schwächen (-3): Ausweichen

Stress: 0

SCHROTTGOLEM, INDUSTRIE-

Schrottgolems sind natürlich keine „Tiere“ im engeren Sinne, können aber genauso wie abtrünnige Roboter autark existieren und sich in gewisser Weise auch fortpflanzen, indem sie Replikate von sich herstellen. Normalerweise werden diese über 10 Meter hohen, spinnenbeinigen Metallkolosse zum Einschmelzen von Schrott benutzt, den sie mit ihrem Feueratem verbrennen und so Energie erzeugen. Dies geschieht dank entsprechender Programmierung oder mithilfe eines Piloten. Immer wieder kommt es jedoch zu Funktionsstörungen, so dass die Wüsten Deponias heute von wilden Schrottgolems bevölkert werden, die keinen Unterschied zwischen totem Schrott oder noch lebendigen Abenteurern machen und somit gefürchtete Gegner sind.

Aspekte: STEIGT EINFACH DRÜBER; WANDELNDE FABRIK

Dilemma: SCHWACHPUNKT BEINE

Stärken (+3): Feueratem, Staksen

Schwächen (-3): Stolperfallen ausweichen

Stress: 3, eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz

SCHROTTGOLEM, WACH-

Im Gegensatz zu den industriell eingesetzten Industrie-Schrottgolems sind die Wach-Versionen noch wesentlich gefährlicher (weil aggressiver), dafür aber seltener. Sie wurden einst vom Ältestenrat geschaffen, um die Elysium-Baustellen zu bewachen, erwiesen sich jedoch wegen eines Programmierfehlers als unzuverlässig und wurden daher deaktiviert oder in entlegene Winkel des Planeten verbannt. Sie sind meist um die vier Meter hoch und mit vier kräftigen Teleskoparmen ausgestattet. Einige verfügen über Beine, andere schweben auf Repulsoreinheiten. Ein kleiner, gepanzerter Kopf enthält die Steuereinheit, rot glühende Augen sollen Eindringlinge abschrecken. Die Golems sollen sich einst gegen den Ältestenrat gewandt und ein hübsches kleines Massaker angerichtet haben, weswegen Reisende beten sollten, ihnen nicht über den Weg zu laufen.

Der Schrottgolem hat jede Runde zwei Aktionen.

Aspekte: WACHROBOTER; LÄSST NICHT LOCKER; TELESKOPARME

Dilemma: ANFÄLLIGER CODE

Stärken (+3): Zuschlagen, Schweben, Blocken

Schwächen (-2): Improvisieren, Schleichen

Stress: 3, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

SCHROTTKRABBEN

Schrottkrabben stammen aus dem Gebiet um die Siffige See, haben sich aber heute über Handelsschiffe und Treibgut bis zum Norden des Planeten verbreitet. Sie gelten als aggressive Parasiten: Einzelne Schrottkrabben sind ob ihrer geringen Größe recht vorsichtig und versuchen zum Beispiel, Menschen das Dörrfleisch vom Kaktusbrot zu stibitzen oder Löcher in Konservendosen zu schneiden. In Scharen können sie jedoch auch Menschen gefährlich werden und sie im Zweifelsfall in Sekundenschnelle bis auf die Knochen abnagen. Angeblich legen sie ihre Eier absichtlich in menschliches Essen, so dass die Jungen in den Gedärmen der unwissenden Wirte heranwachsen und in die Welt hinausgetragen werden, bis es irgendwann zu einem WIRKLICH unangenehmen Toilettenbesuch kommt – doch das konnte bislang noch nicht bestätigt werden.



Aspekte: STARK NUR IN DER GRUPPE

Dilemma: PAARUNGSTANZ SETZT UNVERMITTELT EIN

Stärken (+1): Zwicken, Nagen, Krabbeln, Tanzen

Schwächen (-2): Gefahren erkennen

Stress: 0

Sie können als Rudel von 20 Tieren angreifen, dann gilt:

Stärken (+4): Zwicken, Nagen, Krabbeln, Tanzen

Schwächen (-4): Gefahren erkennen

Stress: 3

SCHROTTNACKTREIHER

Dieser Stelzvogel hat sich darauf spezialisiert, radioaktiv verseuchte Frösche zu fressen, die er mit einem speziellen Sinn wahrnimmt. Seine spezielle Diät ist der Grund für die Nacktheit des Reihers, dem beständig alle Federn ausfallen und der auch mehrfach am Tag seinen Mageninhalt irgendwo auskotzt. Diese Tiere werden allerdings von Abenteurern als Indikatoren für gefährliche Strahlung geschätzt: Wird das Strahlungslevel intensiver, glauben die Reiher, Beute zu wittern und klappern immer stärker mit dem Schnabel.

SCHROTTWÖLFE

Hunde sind auf Deponia weitgehend ausgestorben. Sie sind einfach zu treudoof für diese Welt und meist in den Kochtöpfen ihrer Besitzer gelandet. Einige Exemplare konnten sich jedoch schon vor Jahrhunderten retten und überleben seither in kleinen Rudeln in der Wildnis. Diese Schrottwölfe besitzen einen nachvollziehbaren Hass auf alle Menschen und jagen sie mit einer sprichwörtlichen Ausdauer und Unnachgiebigkeit. Durch mutagene Einflüsse können Schrottwölfe manchmal absurde Größen erreichen. Nicht wenige besitzen mehrere Köpfe oder Beinpaare. Ihr Fell ist meist stahlgrau oder rostrot, weswegen sie sich gut in den Schrottwüsten tarnen können.

Aspekte: HASSERFÜLLTER WILDWOLF; RUDELTIER

Dilemma: MUTATIONSLEIDEN

Stärken (+2): Beißen, Ausdauerlauf

Schwächen (-3): Klettern, Ausweichen

Stress: 1

SPINNE, EXPLODIERENDE

Fassen wir mal zusammen: So ziemlich jedes Lebewesen Rostraliens neigt zur spontanen Explosion, meist aus Verteidigungsgründen. Letztlich ist es also egal, ob man aus Versehen auf ein Huhn, ein Schaf oder eine Spinne tritt. Die Folgen sind in jedem Fall verheerend. Am besten, man geht jedem Lebewesen des Kontinents einfach aus dem Weg.

STECHMÜCKENSCHWARM, RIESEN-

Deponianische Stechmücken sind eigentlich winzig, pumpen sich aber mit bis zu 3 Litern Blut voll und sind dann unbeweglich und einfach nur eklig. Sie werden in der Medizin eingesetzt, um eingefrorene Blutkonserven zu erhalten.

TROMPETENKÄFER

Die unsichtbaren Trompetenkäfer sitzen mit Vorliebe auf warmen Stühlen und werden daher oft von sich setzenden Menschen zerdrückt, wobei sie ein unangenehmes Geräusch von sich geben und sich komplett in ein stechendes Gas auflösen. Die so genannten Pupskröten fressen ausschließlich Trompetenkäfer und nutzen die Gase für ihre Paarungsrituale.

VELOCIRAPTODON REX

Die meisten von rußländischen Wissenschaftlern erschaffenen Dinosaurier wurden als Velociraptodon Rex betitelt. Sie sind 3-4 Meter lang, 2 Meter hoch und verfügen über starke Hinterbeine mit Sichelkrallen, jedoch nur über Stummelärmchen mit zwei Fingern, weswegen sie nicht in der Lage sind, Türen zu öffnen oder Dosen aufzumachen. Wie alle Dinosaurier fühlen sie sich in der winterlichen Kälte Rußlands nicht besonders wohl. Daher suchen sie die Nähe menschlicher Behausungen, die natürlich auch Frischfleisch versprechen. Velociraptodonten sind schnelle, ausdauernde Jäger, die meist im Rudel unterwegs sind und somit eine ernste Bedrohung für jeden Reisenden. Da sie beständig der Strahlung in Rußland ausgesetzt sind, haben sie bereits begonnen zu mutieren und teils Flugfähigkeit, längere Arme oder Mimikryfähigkeiten entwickelt.

Aspekte: RUDELTIER; CLEVERES MÄDCHEN

Dilemma: KLEINE HÄNDE: TÜREN SIND EIN PROBLEM

Stärken (+2): Beißen, Reißen, Rennen,

Schwächen (-2): Kälte ertragen

Stress: 2

WANDERKAKTEEN

Diese harmlosen Pflanzen sind in der Lage, sich zu entwurzeln und auf ihren Wurzeln eine gewisse Strecke durch den Schrott zurückzulegen, um sich an Stellen mit erreichbarem Grundwasser wieder einzugraben. In einigen Trockengebieten werden sogar regelrechte Kaktuswanderungen beschrieben, in die man am besten nicht hineingerät. Manche Scouts nutzen Wanderkakteen, um in der Ödnis Spuren von Wasser zu suchen.

WOMBATS

Wombats sind extrem langweilige und harmlose Kreaturen. Sie sind eigentlich nur in dieser Abhandlung gelandet, weil sie aus irgendeinem Grund Bestandteil vieler deponianischer Sprichwörter sind: „Im Müll wühlen wie ein Wombat“, „Als würde man einem Wombat einen Sombrero aufsetzen“ (eine Metapher für etwas Absurdes, da Wombats bekanntlich keine Sombreros tragen), „Ein Wombat landet immer auf allen anderen“ (drückt sowohl die Robustheit dieser Kreaturen als auch ihre Tölpelhaftigkeit aus). Wombats leben wie Schnabeltiere und viele andere Kreaturen Deponias (zum Beispiel Menschen) von Essensresten im Müll und gelten daher je nach Kulturkreis als besonders unrein oder besonders edel. Im Grunde sieht ein Wombat aus wie ein fetter Koala, der zu blöd zum Klettern ist und deswegen auf dem Boden herum krauchen muss. Natürlich stehen auch Wombats oft auf der deponianischen Speisekarte und werden in einigen Regionen sogar im großen Stil gezüchtet, wobei nicht nur das Fleisch und das Fell verwertet werden, sondern auch die Nasen ihre Bestimmung als Zahlungsmittel in ländlichen Regionen finden. Ähnlich wie Schnabeltiere vermehren sich Wombats schneller, als man hinschauen kann.

WOLLMAUS, RIESEN-

Der Name Wollmaus ist irreführend. Es handelt sich um landtaugliche Polypenkolonien, die meist in Form grauer Wolken in den Ecken lauern und von heruntergefallenen Speisen und Kleinlebewesen zehren. Riesenwollmäuse entstehen, wenn viele kleine Kolonien zusammenfinden und so einen ganzen Staat bilden. Dieser kann durchaus mehrere 100 Meter im Durchmesser aufweisen und Menschen gefährlich werden. Bekämpft werden kann er eigentlich nur durch Feuer oder Putztitanen.



Aspekte: WOLKIG MIT AUSSICHT AUF TOD; TEILSEGMENTE

Dilemma: NICHT FEUERFEST

Stärken (+2): Umschlingen, Ersticken, Schleichen

Schwächen (-2): alles andere

YETIS

Yetis leben in den verschneiten Gebirgswelten Dysropas und seltener auch Aporimatas. Ihr Herkunftsland soll aber im Toxident liegen. Sie sind ein scheues Volk, das keinen Kontakt mit Menschen sucht und oft auch gar nicht an sie glaubt. Die meisten Yetis tun Gerüchte über Menschen als Legenden ab und halten sie bestenfalls für eine hässliche Bärenart. Yetis sind hochintelligent, was durch ihre Scheu vor Menschen untermauert werden dürfte. Da sie jedoch nicht in der Lage sind, menschliche Laute nachzuahmen oder unsere Sprache zu verstehen, kommt es immer wieder zu Missverständnissen. Mehr über Yetis auf Seite 21.

Aspekte: MYSTERIÖSES FELLDING; NATURVERBUNDEN

Dilemma: SPRACHBARRIERE

Stärken (+2): Zuhauen, Tarnen, Ausweichen, Mentale Kräfte

Schwächen (-2): als Unterwäschemodel arbeiten

Stress: 2

ZAHNBÜRSTE, MIMIKRY-



Mimikryzahnbürsten gehören wohl zu den perfidesten Kreaturen Deponias. Eigentlich handelt es sich um Stabheuschrecken, die jedoch in der Lage sind, gewöhnliche Hygieneprodukte nachzuahmen – meist eben Zahnbürsten, leider aber auch manchmal Toilettenpapier. Sie sind sogar in der Lage, Zahnbürsten monatelang zu studieren und exakt die Zahnbürste ihres Opfers zu imitieren. Ist die Illusion perfekt, ersetzen sie die echte Bürste und warten auf Benutzung. In der Folge saugen sie dem Opfer bei jedem Putzgang vorsichtig Blut aus Zunge und Zahnfleisch ab. Sind sie ausgehungert, beißen sie sich auch schon mal fest und raspeln das komplette Zahnfleisch auf einmal ab, was enorme Schmerzen verursacht. Der Biss der Mimikryzahnbürste ist oft stärker als die Hand ihres „Besitzers“.

Aspekte: MIMIKRY-BLUTSAUGER

Dilemma: ENTBEHRLICHER HYGIENESCHEISS

Stärken (+2): Tarnen, Beißen, Festklammern

Schwächen (-2): Blocken

Stress: 0

ZOMBIES

Zombie-Apokalypsen gab es auf Deponia schon einige. Die bekannteste ist jene in Germ, bei der allerdings relativ friedliche, intelligente Untote herauskamen, die nur im Ausnahmefall aggressiv sind. Natürlich können auch die stinkig werden und angreifen – also auch beißen, was das Zombievirus überträgt. In diesem Fall sind sie von den Zombies in anderen Regionen nicht zu unterscheiden. Es schadet nie, auf den Kopf zu zielen.

Aspekte: ANSTECKEND; HUMPELND; NICHT SO TOT WIE ES SCHEINT

Dilemma: KOPFWEH

Stärken (+2): Beißen, Rennen

Schwächen (-2): Ausweichen

Stress: 1

ZWERGPIRANHAS



Diese kleinen Raubfische kommen in der Natur nicht vor, sondern wurden aus den in Haldika heimischen Piranhas für die Aquarien reicher Dysropäer gezüchtet. Zwergpiranhas sind ca. 3 Milimeter lang, wenn sie ausgewachsen sind, und fürs menschliche Auge kaum sichtbar. Im Grunde können sie kaum als tierische Gefahr gelten, sondern eher als Krankheitserreger oder Gift, denn wer zwergpiranhaverseuchtes Wasser trinkt, riskiert, von innen heraus aufgefressen zu werden. Oft hilft es in diesem Fall nur, eine Schule Zwergbarracudas zu trinken, die als die natürlichen Feinde der Zwergpiranhas gelten. Ob das die Sache besser macht oder nur herauszögert, darüber streiten die Ärzte noch.

MENSCHLICHE GEGNER

Fate ist kein besonders wertebasiertes System und menschliche Gegner sind in dieser vagen Welt des Handwedelns alle recht ähnlich, wenn es um die nackten Zahlen geht. Da alle Parteien und Gegnertypen bereits beschrieben sind, beschränken wir uns an dieser Stelle aufs Wesentliche:

DURCHSCHNITTLICHE MENSCHLICHE GEGNER:

Z.B. Schrapnellküstensoldaten, Drecksikanische Banditen, Anfänger-Fremdenlegionäre, Piraten-Rekruten.

Verfügen meist nur über Nahkampfwaffen.

Aspekte: AUSTAUSCHBARE HACKFRESSE; GEMEINSAM SIND WIR STARK

Dilemma: IMPROVISIERTE WAFFE MIT NEBENWIRKUNG

Stunt: Ich und meine Brüder:" +2 anstelle von +1 auf einen Angriff, wenn noch drei andere Kollegen dabei sind".

Stärken (+2): Schlagen

Schwächen (-2): Logik

Stress: 0

STUMPFE HAUDRAUF-GEGNER:

Z.B. Organon-Söldner, Bikerbarbaren, Schlägertypen, Fremdenlegionäre, erfahrene Piraten.

Verfügen meist über Fernkampfwaffen und haben Zugriff auf Fahrzeuge.

Aspekte: AUSTAUSCHBARE HACKFRESSE; GEMEINSAM SIND WIR STARK

Dilemma: BEFEHLE VON OBEN; STEHEN SICH SELBST IM WEG

Stunt: Ich und meine Brüder: " +2 (anstelle von +1)auf einen Angriff, wenn noch drei andere Kollegen dabei sind".

Stärken (+2): Schlagen, Schießen

Schwächen (-2): Eigeninitiative, Nachdenken

Stress: 1

ÜBERMENSCHLICH STARKE GEGNER:

Z.B. Elite-Organon, Barbarenhäuptlinge usw.

Verfügen meist über Fernkampfwaffen und haben Zugriff auf Fahrzeuge.

Aspekte: ELITEEINHEIT; GEMEINSAM SIND WIR STARK

Dilemma: VERHALTENSKODEX

Stunt: Duellstark: " +2 auf einen Angriff, wenn er Tollkühn einen einzelnen Helden nach einem Monolog angreift".

Stärken (+3): Schießen, Schwertkampf, Waffenloser Kampf, Logik

Schwächen (-2): Gegner richtig einschätzen

Stress: 2, eine leichte und eine mittlere Konsequenz

HINTERLISTIGE GEGNER:

Z.B. Organon-Geheimagenten, Kultisten, POG-Mitglieder, Hippies.

Aspekte: ELITEEINHEIT; FERNKAMPFWAFFEN; SCHLÄGERTRUPPE

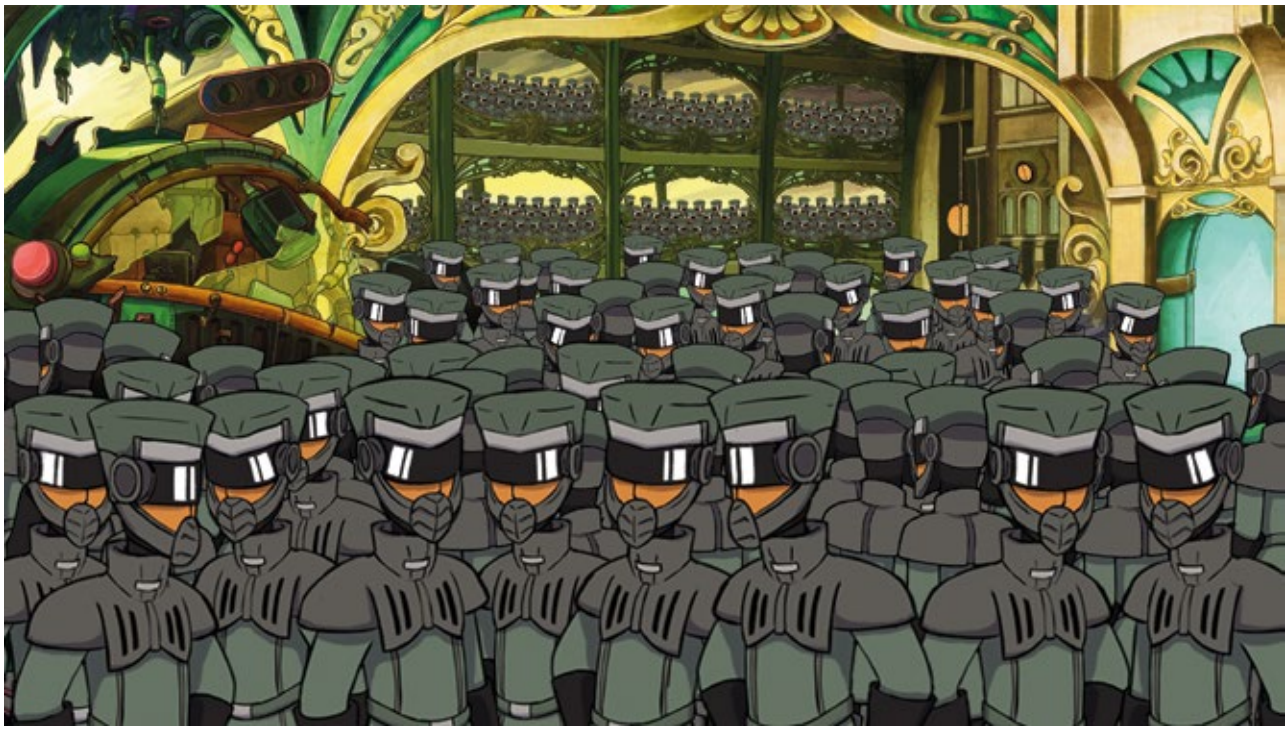
Dilemma: SICH SELBST DER NÄCHSTE; FÜR EXPOSITION IST IMMER ZEIT

Stunt: Schließ dich uns an! "+2 auf einen Angriff, wenn er Tückisch einen einzelnen Helden verbal angreift, den er auf seine Seite ziehen will".

Stärken (+2): Schwertkampf, Dolchangriff, Hinterhältiger Angriff, Ausweichen, Fliehen

Schwächen (-2): Schmerzen ertragen

Stress: 3, eine schwere Konsequenz





SOLOABENTEUER: DER WEG NACH DUNST

DIE GRUNDLAGEN

Im Widerspruch zu allem, was wir bisher übers Pen and Paper-Rollenspiel gesagt haben, spielt man ein Soloabenteuer alleine. Was das dann hier zu suchen hat, fragt ihr euch jetzt sicher. Ganz einfach: Ein Soloabenteuer dient auch als ganz guter erster Schritt in die Welt des PnP, deswegen wollen wir euch anhand eines kurzen Solos die wichtigsten Mechanismen noch einmal näher bringen, bevor wir zum Gruppenabenteuer übergehen.

Im Solo gibt es natürlich keinen Spielleiter. Das Buch selbst übernimmt diese Funktion und beschreibt die Szene, stellt den Spieler vor Auswahlmöglichkeiten und legt Schwierigkeiten für Proben fest. Natürlich ist ein Solo hierbei viel eingeschränkter und kann immer nur ein paar Alternativen vorschlagen, nicht auf den Hintergrund des Charakters oder dessen Improvisationen eingehen. Man sollte als SL also ein Abenteuer nicht leiten, als würde man ein Solo vorlesen, sondern immer offen für Anpassungen und neue Ideen sein. Die Grundmechanismen sind aber die gleichen.

Auch ist ein Solo selten speziell auf eine Art Charakter zugeschnitten – es wird also nicht davon ausgehen, dass der Held von Elysium stammt, während er eigentlich ein Müllsucher ist. Solos sind daher oft echt vage geschrieben bzw. gehen schlicht nicht auf solche Details ein.

Soloabenteuer können aber eine gute Brücke vom Adventure zum Pen and Paper-Rollenspiel schlagen: Das Solo „Die Verbotene Kammer“ für Das Schwarze Auge Myranor (zufälligerweise von den gleichen Autoren wie dieses Buch) enthält zum Beispiel Adventure-Mechanismen wie ein Inventar, Rätsel, die durch die Kombination der Gegenstände mit der Umgebung zu lösen sind, viele Multiple Choice-Dialoge und die Möglichkeit, es gewaltfrei durchzuspielen. Es ist durchaus denkbar, dass wir in Zukunft ähnliche Produkte – also Adventures zum Lesen – für Deponia veröffentlichen. Sagt uns einfach eine Meinung und schreibt an heinz@uhrwerk-verlag.de.

Das folgende Soloabenteuer ist aber wesentlich weniger komplex. Es verfügt nur über ein paar Abschnitte und soll euch kurz ein Gefühl fürs Spiel geben. Es erzählt dabei auch keine besondere Geschichte, dafür ist hier schlicht zu wenig Platz. So etwas gibt es aber im Gruppenabenteuer und der Kampagne weiter hinten. Alles, was zum Spielen gebraucht wird, ist ein fertiger Charakter (zum Beispiel einer der Archetypen), Fate-Würfel und ein Bleistift. Das Solo spricht den Leser mit „du“ an und meint damit den Charakter. Alles andere lernt ihr beim Spielen. Lest weiter bei Abschnitt 1.

ABSCHNITT 1

Du warst auf dem Weg zur Hafenstadt Dunst, von wo aus du eine Passage zum Schwimmenden Schwarzmarkt buchen wolltest. Doch auf dem Weg durch die Müllwüste hast du dich hoffnungslos verlaufen. Dein Inventar ist leer, deine Geduld am Ende. Nun stehst du vor einem klaffenden, dunklen Loch in einer Schrottwand. Offenbar dem Eingang zu einem alten Tunnelsystem. Ob es nach Dunst führt? Davor sitzt ein altes Männlein mit Fliegerbrille und wühlt im Schrott herum. Was willst du tun?

- Mit dem alten Mann reden? Dann lies weiter bei (2).
- Einfach mal in den dunklen Tunnel gehen – auch ohne Lichtquelle? Dann zu (3).
- Dich im Schrottfeld im Süden umsehen? Dann zu (4).
- Dich im Schrottfeld im Norden umsehen? In dem Fall geht es zu (5).
- Aus Westen kommst du gerade, dorthin zurückzugehen ist also keine sinnvolle Option.

Wie gesagt. In einem Solo gibt es nur sehr begrenzte Auswahlmöglichkeiten. In einem echten Gruppenabenteuer würden den Helden natürlich noch ganz andere Ideen kommen, die alle irgendwo hinführen können.

ABSCHNITT 2

Du spricht das Männlein an: „Heda, alter Knilch! Führt dieser Tunnel vielleicht nach Dunst?“

Der Alte schaut dich zwinkernd an und nimmt dich scheinbar erst jetzt wahr. „Richtig, das tut er. Aber die Beleuchtung ist ausgefallen. Ohne Lichtquelle solltest du da nicht reingehen. Du würdest dich verlaufen. Außerdem könnten dich die Cyber-Ratten jagen und erlegen.“

Da hat der alte Zausel natürlich recht. Was antwortest du ihm?

- „Danke für die Info, alter Knacker. Hast du zufällig irgendwas dabei, um mein Inventar aufzufüllen?“ Dann lies weiter bei (7).
- „In diesem Fall werde ich dich als Köder benutzen!“ Du greifst den Alten an und liest weiter bei (6).
- „Danke. Sehr hilfreich. Tschüß!“ erwiderst du genervt und liest weiter bei (9).

Auch Gespräche laufen in einer Gruppenrunde natürlich NICHT nach dem Multiple Choice-Verfahren ab, sondern man sagt einfach, was man will.

ABSCHNITT 3

Du schlenderst entschlossen in den Tunnel. Doch schon nach ein paar Schritten siehst du die Hand vor Augen nicht mehr und vernimmst aus allen Richtungen ein bedrohliches, metallisches Fiepen. Du nimmst die Beine in die Hand und stolperst zum Ausgang zurück. Lies weiter bei (9).

ABSCHNITT 4

Du kletterst über eine Mülldüne im Süden und schaust dich auf dem Schrottfeld dahinter um. Offenbar hast du ein Feld alter Batterien entdeckt. Das könnte doch nützlich sein. Was willst du tun?

- Batterien sind doof. Zurück zum Tunneleingang (9).
- Ich durchwühle die Batterien und teste mit der Zunge (nicht zuhause nachmachen!), ob eine davon noch Saft hat (10).

Solltest du hier schon einmal etwas abgegriffen haben, kehre zu (9) zurück.

ABSCHNITT 5

Du überkletterst die Mülldüne im Norden.

Warst du schon einmal hier? Dann gibt es hier nichts zu holen. Kehre zu (9) zurück. Falls nicht: Du bleibst erschrocken stehen: Vor dir kauert ein waschechter Schrottwolf. Und er sieht hungrig aus. Das Viech geht zum Angriff über! Jetzt muss gekämpft werden.

Verteidige dich! Das Viech hat die folgenden Werte:

Angriff +2
Verteidigung +1
Stress: 0

- Sollte der Schrottwolf dich treffen lies mit trauriger Mine bei (11) weiter.
- Solltest du dem Schrottwolf Schaden zufügen, macht er sich jaulend aus dem Staub. Dann lies bei (12) weiter.

Kämpfe sind zwar nicht das bestimmende Element von Deponia, aber der Vollständigkeit halber bauen wir hier mal einen ein. Wie gekämpft wird, kannst du auf Seite 186 nachlesen. Die Kurzfassung ist allerdings: Du wirfst die vier FATE-Würfel, addierst den Bonus für die Methode, mit der du angreifst (im Zweifel Kraftvoll, aber du entscheidest) und je nach Umstand vielleicht noch für einen passenden Stunt. Dasselbe gilt dann für den Gegner, der so verteidigt. Hast du am Ende ein höheres Ergebnis als der andere, hast du Schaden zugefügt – und zwar die Differenz zwischen deinem Ergebnis und seinem. Natürlich sind Kämpfe letztlich weit komplexer, aber für den Anfang soll dieser simple Grundmechanismus hier reichen.

ABSCHNITT 6

Du greifst deine Waffe und prügelst auf den wehrlosen alten Mann ein.

Dieser explodiert in einem Feuerball. Du bist tot. Ende.

Das ist zugegeben ein wenig unrealistisch. Aber wir finden es nicht gut, wie du mit älteren Menschen umgehst. In einem Gruppenabenteuer würde das nicht passieren, aber der Spielleiter sollte seiner Gruppe irgendwie durch Sanktionen klar machen, dass das nicht die Art und Weise ist, wie man Deponia spielt. Außer natürlich, ihr wollt Deponia eben genau so spielen, auch wenn wir uns dann fragen, ob das langfristig spaßig bleibt. Am besten ihr redet in der Gruppe gemeinsam darüber, wie ihr solche Dinge wie Stil und Atmosphäre des Spiels angehen wollt. Wehrlose NSCs schlachten macht jedenfalls auf Dauer niemandem Spaß. Probier es nochmal! (Sollte eure Gruppe aber Spaß an dieser Art von Spiel haben und einfach mordend durch Deponia ziehen wollen ... na ja, dann ist das natürlich auch legitim.)

ABSCHNITT 7

Der alte Mann überlegt kurz, wühlt dann in seiner Jacke und fördert eine Schraube zutage. „Hier, nimm das. Das brauche ich nicht mehr“, sagt er und händigt dir die kleine Schraube aus. Nimm dir die entsprechende Itemkarte aus dem Stapel und lege sie in dein Inventar, oder – wenn du zu faul dazu bist, notiere dir halt einfach „kleine Schraube“. Kehre zu (9) zurück.

ABSCHNITT 8

Du hast drei Gegenstände im Inventar! Herzlichen Glückwunsch. Jetzt kannst du versuchen, aus den Dreien etwas zu basteln. Lege eine Probe gegen die Schwierigkeit 2 auf eine Methode deiner Wahl ab. Bei einem Misserfolg, kehre frustriert zu (9) zurück, vermutlich, um es dann gleich noch einmal zu versuchen. Bei einem Unentschieden, einem Erfolg oder einem Vollen Erfolg geht es zu (13).

Ja, uns ist klar, dass ihr es jetzt einfach so lange versucht, bis es klappt bzw. diese Probe einfach überspringt. Im Gruppenspiel wird es auch eher die Ausnahme sein, für solchen Kleinkram eine Probe abzulegen, außer es ist zum Beispiel unter Zeitdruck. Aber wir wollen euch ja die Mechanismen beibringen. Ihr müsst jetzt also ein Ergebnis von +2 oder mehr erzielen. Auf welche Methode ihr würfelt, ist euch überlassen, wobei Scharfsinnig natürlich naheliegend wäre.

ABSCHNITT 9

Du stehst also erneut vor dem finsteren Tunneleingang. An der Situation hat sich nix geändert.

- Du kannst mit dem alten Mann reden (2).
- Du kannst in den Tunnel gehen (3).
- Oder du suchst das Schrottfeld im Süden (4) oder Norden (5) auf.

Solltest du hingegen ganze drei Gegenstände in deinem Inventar rumliegen haben, ist es an der Zeit, daraus vielleicht etwas zu basteln? Gehe in diesem – aber nur in diesem – Fall zu (8).

ABSCHNITT 10

Juhu! Du hast im Schrott eine alte Autobatterie gefunden, die noch Saft hat. Deine Zunge fühlt sich komisch an, aber du kannst dir die Item-Karte „Alte Autobatterie“ in dein Inventar packen – oder, wenn dir das zu fummelig ist, dir einfach aufschreiben, dass du sie besitzt. Weiter geht es bei (9).

ABSCHNITT 11

Der Schrottwolf ringt dich nieder und reißt dir die Eingeweide heraus. Das ist ziemlich krass und sicher ab 18. Dennoch endet das Abenteuer hier.

In einer richtigen Runde würde der Spielleiter einen Charakter vermutlich nicht so plump sterben lassen (vor allem nicht nach einem Treffer) sondern höchstens verletzen ... und ihn vom Schrottwolf in seinen Bau zerren lassen, wo weitere Abenteuer warten.
Und selbst im Todesfall wäre der Charakter nicht verloren. Wir tun jetzt einfach so, als hätten wir vor dem Kampf abgespeichert und versuchen es nochmal, oder?

ABSCHNITT 12

Der Schrottwolf zieht den Schwanz ein und macht sich jaulend davon. Dem hast du es gezeigt. Bevor er jedoch wirklich aus dem Bild verschwindet, kotzt er noch einen alten Heizstrahler aus. Kein Wunder, dass er schlecht gelaunt war. Nimm dir die Item-Karte mit dem Heizstrahler und lege sie in dein Inventar. Der Strahler hat jedoch keinen Saft und eine der Schrauben fehlt, weswegen die Abdeckung immer zuklappt. So ist er relativ nutzlos. Lies weiter bei (9).

ABSCHNITT 13

Du hast den Heizstrahler mit Strom versorgt und seine Klappe repariert. Die Glühstäbe machen jetzt nicht nur schön warm, sondern geben auch ein leichtes Licht ab. Lege die 3 Items ab und schreibe dir den intakten Heizstrahler auf. Oder male dir eine entsprechende Itemkarte. Oder nimm einfach die Heizstrahlerkarte als Item und merke dir, dass er jetzt intakt ist. Oder tu nichts davon, denn nach dem Passieren des Tunnels wird der Strahler den Geist aufgeben. Aber immerhin bist du so durch die Dunkelheit und an den Cyber-Ratten vorbeigekommen und deinem Ziel ein gutes Stück näher! Herzlichen Glückwunsch! Du hast dein erstes kleines Deponia-Abenteuer bestanden und solltest die Grundlagen verinnerlicht haben. Wichtig: In einer „richtigen“ Rollenspielsitzung sind die Lösungswege längst nicht so vordefiniert und es kann 1000 andere Ergebnisse geben.



DIE KINDER DES ORGANON

So, jetzt geht es an ein richtiges Abenteuer für eine Gruppe aus der Spielleitung und mindestens zwei Spielern. Der SL sollte sich das Folgende gut durchlesen, alle anderen lassen natürlich die Finger davon. Wer heimlich als Spieler im Abenteuer liest, um sich einen Vorteil zu verschaffen, macht sich verdammt unbeliebt bei allen anderen und bekommt hässliche … Darmzoten.

Für den Spielleiter gibt es alle Infos im Text.

HINTERGRUND:

Dieses Abenteuer greift ein Gerücht aus den Deponia-Adventures auf: „Der Organon entführt Babies im Nordquadranten." Die Helden werden vom Widerstand losgeschickt, um in dieser Sache zu ermitteln, reisen dafür vom Schwimmenden Schwarzmarkt nach Porta Rustica und finden tatsächlich eine Organon-Basis, in der einer der Amtmänner einige Kinder untergebracht hat. Allerdings aus ganz anderen Gründen als angenommen. Am Ende müssen sich die Helden entscheiden, was die richtige Lösung für das Problem ist, oder ob ihnen das schnuppe ist und sie schlicht ihre Belohnung wollen.

Das Abenteuer ist relativ linear – natürlich können die Helden auch von diesem Weg abkommen, dann muss der Spielleiter mit Hilfe der Weltbeschreibung improvisieren. Der Hauptpfad ist aber so gestaltet, dass auch Anfänger damit klar kommen sollten. Der Einfachheit halber haben wir die Handlung in eine Reihe von Szenen unterteilt. Die Geschichte spielt übrigens während der Adventure-Trilogie.

SZENE 0: EINLEITUNG

Wie auf Seite 207 beschrieben, wäre es ganz im Geiste Pokis, wenn jede Deponia-Runde mit einer Anekdote des Barden/Hobos beginnt. So auch diese: Der SL beschreibt kurz den Barden und dass er jetzt in dessen Rolle schlüpft (oder er bringt das einfach durch sein schauspielerisches Talent rüber). Ein denkbarer Einstieg wäre dieser:

Als ich vor ein paar Jahren ein Möbelhaus besuchte, um alle möglichen Betten- und Sofavarianten auszuprobieren – nicht, dass ich sie mir hätte leisten können, aber es ist manchmal doch gut zu wissen, was man nicht hat – kam ich am Bälleparadies vorbei. In einem unbeobachteten Moment kam mir die Idee, einige Kisten faulen Gemüses zwischen die Bälle zu mischen und später die Gesichter der Kinder und vor allem ihrer Eltern zu beobachten. Die Vernunft mahnte mich, es nicht zu tun, aber dann fiel mir eine Geschichte ein, die sich während der Rebellion gegen den Organon auf dem Planeten Deponia zugetragen hat …“

Das ist natürlich nur ein aus der Luft gegriffenes Beispiel. Eure Einleitung muss nicht so aufgebaut sein, und falls doch, könnt ihr jede Geschichte benutzen, die euch einfällt.

SZENE 1: ANKUNFT AUF DEM SCHWIMMENDEN SCHWARZMARKT

Was passiert hier? Die Helden kommen auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt an bzw. finden sich in der Kneipe „Gullivers Gulli“ zusammen. Für die Ankunft in der Stadt kannst du, der Spielleiter, einen Text wie den folgenden vorlesen oder erzählen:



Ihr habt den Schwimmenden Schwarzmarkt erreicht, den wichtigsten Warenumschlagplatz des Rostroten Meeres, fernab der Kreuzertrassen des Organon. Hier wurden offenbar Dutzende von Schiffen zu einer schwimmenden Stadt zusammengebastelt, und hier kann man angeblich alles mögliche bekommen – im Zweifel auch einen Stiefel ins Gesicht, wenn man sich mit den falschen Leuten anlegt. Ihr seid in die Stadt gekommen, um ein wenig Geld oder wenigstens Konserven zu verdienen.“

Am Anfang eines solchen Abenteuers steht oft die „Gruppenzusammenführung“. Natürlich könnt ihr der Einfachheit halber beschließen, dass die Helden sich bereits kennen und gemeinsam auf dem Schwarzmarkt eingetroffen sind. Oder sie lernen sich dort, vielleicht im „Gulli“ kennen – oder erst auf dem Weg nach Porta Rustica. Üblicherweise wird eine Fate-Heldengruppe gemeinsam erstellt und bereits bei der Erschaffung wird festgelegt, wer wen schon kennt und welche Beziehungen genau bestehen. Wichtig ist, dass die Helden einen Grund haben, mit den anderen zusammenzuarbeiten. Das kann in der Hintergrundgeschichte verankert sein, aus Zufällen entstehen oder die Auftraggeber (siehe Szene 2) bringen die Gruppe zusammen.

Beschreibe den Spielern einzelne Szenen auf dem Schwarzmarkt, lass sie einkaufen, indem du die Läden beschreibst und deren Besitzer verkörperst. Lass sie auf diese Art und Weise gerne Itemkarten erstehen (siehe die Regelvorschläge auf Seite 201, die Helden sollen sich jetzt keinesfalls überfrachten). Schüchtere sie ruhig mit ein paar Schlägern ein, die sie irgendwann auf der Straße dumm anmachen. Sorge aber dafür, dass sich alle Helden irgendwann zeitgleich in Gullivers Gulli einfinden.

SZENE 2: GULLIVERS GULLI: DER AUFTRAG



Sobald die Helden die Kneipe betreten, kannst du diesen Text benutzen:

„Ihr habt die einzige Kneipe von Downtown betreten, den gammligen Laden „Gullivers Gulli“. Während nerviges Geplärr aus einer billigen Jukebox dringt, starren euch die Stammkunden, heruntergekommene Schmuggler, misstrauisch an und unterbrechen ihre Schnick Schnack Schnuck-Partien. An der schimmelverkrusteten Theke steht ein ungepflegter Mann und nickt euch stumm zu.“

Die Helden können hier Plörre in diversen Varianten oder Knabberkram bestellen. Es ist aber nicht anzuraten, alles schmeckt widerlich. In jedem anderen Rollenspiel müssten die Spieler einen Widerstandswurf gegen Gifte oder ähnliches durchführen, wenn sie diesen Laden auch nur betreten. Aber Deponianer sind etwas zäher. Sollte allerdings einer der Helden zartbesaitet sein, zum Beispiel weil er von Elysium stammt, kann es gut sein, dass ihn der Brechreiz ereilt. Lass ihn in diesem Fall eine Probe gegen 2 auf die Methode würfeln, von der der Spieler meint, dass er mit ihr am ehesten die Übelkeit überwinden kann.

Im Verlauf des Aufenthalts wird jemand auf die Abenteurer aufmerksam: Robrecht, Mitglied des Widerstands, glaubt in der Gruppe fähige Söldner zu erkennen und setzt sich irgendwann zu ihnen an den Tisch. Der Kasten enthält Hintergrundinformationen zu ihm:

Wie du Robrecht beschreiben kannst, wie du ihn am besten spielst und was er eigentlich will.

SZENE 3: DER WEG NACH PORTA RUSTICA

Die Helden können nun im Hafen ein Schiff finden, das sie zur Ekelmündung bringt und von dort aus stromaufwärts weiter nach Porta Rustica. Robrecht kann ihnen auch einen Kapitän empfehlen, den er direkt bezahlt (immerhin wollte er ja für die Spesen aufkommen, und solche Verhandlungen auszuspielen, ist gar nicht mal so spannend).

Frachterkapitänin Edwina nimmt die Helden jedenfalls an Bord ihres Kutters „Stern von Schlonze“.

Robrecht, Widerstandskämpfer

Ein verschlagen wirkender kleiner Mann mit schiefen Zähnen und beginnender Glatze, aber sehr wachsamen Augen, der sich in abgerissene Lederkleidung hüllt. Er blickt während des Gesprächs ständig misstrauisch durch den ganzen Raum und hält immer eine Hand unter der Jacke, wo er ein defektes Organon-Plasmagewehr an sich drückt. Er wirkt gehetzt.

Robrecht hat von seinen Freunden aus Porta Rustica die Nachricht erhalten, der Organon würde dort Kinder entführen und möchte diese Information für Propagandazwecke benutzen. Er will aber sicher gehen, dass dem wirklich so ist. Noch besser wäre es, wenn Kämpfer des Widerstands diese Kinder retten könnten. Er ist bereit 100 Zlotti zu bezahlen, sollten die Helden dies bewerkstelligen.

Robrecht wird die Helden in ein Gespräch verwickeln. Das heißt, du als SL musst dies tun. Teile den Spielern mit, dass sich ein wieselartiger Mann an ihren Tisch setzt und sagt „Hey ihr! Ihr seht mir aus, als wärt ihr an einem Geschäft interessiert ...“

Warte, bis die Spieler reagieren, und ihr werdet bald im Gespräch sein. Folgende Informationen sollten Robrecht dabei vermitteln:

- Sein Name ist Robrecht, er ist Mitglied des Widerstands gegen den Organon.
- Das ist natürlich geheim. Aber sollten die Helden sich gegen ihn wenden, werden sie den Markt nicht lebend verlassen (eine recht leere Drohung).
- Robrecht sucht Söldner für einen wichtigen Auftrag, den er mit bis zu 100 Zlotti + Spesen vergüten würde.
- Es geht das Gerücht, der Organon würde Kinder im Nordquadranten entführen. Jetzt gibt es in Porta Rustica wohl Beweise dafür.
- Robrecht sucht jemanden, der nach Porta Rustica reist, dort Kontakt zu einem gewissen Fillep aufnimmt und herausfindet, was mit den Kindern passiert ist.
- Idealerweise können die Kinder aus den Fängen des Organon befreit werden.
- Davon verspricht sich Robrecht Propaganda-Informationen, die dem Organon schaden.

Schlagen die Helden ein, sollten sie sich möglichst bald auf den Weg machen und erhalten einen Vorschuss von 20 Zlotti. Kehren sie ohne die Kinder oder Beweise für den Raub wieder zurück, werden sie auch nicht mehr erhalten.

Edwina und die Stern von Schlonze

Edwina ist noch nicht lange im Frachtgeschäft und hat die Stern von Schlonze erst vor Kurzem bei einem Glücksspiel gewonnen. Die Ekel hat sie noch nie befahren. Die optimistische junge Frau, die viel lächelt, ist aber schon gespannt auf das Erlebnis. Edwina ist verstörend groß und hat schwarzes, langes Haar. Sie ist stark tätowiert und macht sich gern ungehörig über die Helden lustig. Sie soll sympathisch und bodenständig rüberkommen. Wichtig für das Abenteuer ist sie aber eigentlich nicht wirklich.

Die Helden verbringen die nächsten Tage an Bord der Stern von Schlonze, wo es nicht viel zu tun gibt außer dem Spiel innerhalb der Gruppe und Unterhaltungen mit Edwina. Solche Reisen sind meist nicht besonders interessant und lassen sich in Spielsitzungen in wenigen Sätzen zusammenfassen: Beschreibe den Helden kurz die Route und an welchen Sehenswürdigkeiten sie vorbeikommen. Lass sie sich gegenseitig weiter beschnuppern. Wenn sie von alleine miteinander ins Gespräch kommen: Perfekt. Wenn nicht, lass Edwina mit Fragen über den Hintergrund nachhelfen.

SZENE 4: EINE WEGBEGEGNUNG (OPTIONAL)

Um die Reise ein wenig aufzulockern, bietet es sich offenbar immer an, irgendwelche total zufälligen Monster-Wegbegegnungen einzustreuen: Irgendetwas greift das Boot also an und die Helden müssen Edwina helfen, es zu verteidigen. Da dies auf dem Fluss geschieht, kann es ein beliebiges Wasser-, Luft- oder Landlebewesen sein (oder gleich ein Schwarm davon). Such dir einfach aus der Liste ab Seite 218 etwas aus, das dir passend erscheint. Selbst, wenn es unpassend ist, kann es die Frage aufwerfen, wie zur Hölle dieses Wesen an den Lauf der Ekel gekommen ist. Ein Korkodil wäre für den Anfang wohl ganz passend.

Der Kampf läuft dann nach den auf Seite 186 beschriebenen Regeln ab. Nimm die Helden aber nicht zu hart ran, immerhin ist das hier nur eine doofe Wegbegegnung.

Interessanter kann es werden, wenn das Boot stark beschädigt wird. Dass dem so ist, kannst du einfach nach dem Kampf entscheiden und verkünden – oder du baust den Kampf so auf, dass die Helden versuchen müssen, den Gegner vom Beschädigen des Schiffes abzuhalten. In diesem Fall könnt ihr mit den Vehikelregeln von Seite 206 arbeiten, das Schiff fällt unter „Schrottkutter“.

Eventuell muss der Stern von Schlonze repariert werden und geht erst einmal vor Anker. Das kann Ausgangssituation für neue Gefahren sein. Und natürlich können sich die Helden an der Reparatur des Schiffes beteiligen, indem sie z.B. im Müll nach Items suchen und diese sinnvoll einbringen.

SZENE 5: DIE ANKUNFT IN PORTA RUSTICA

Schließlich erreicht das Schiff mit den Helden Porta Rustica. Einen richtigen Hafen hat die Stadt nicht und die Ekel wird hier auch sehr flach, weswegen Edwina die Helden einige Kilometer vor der Stadt rauswirft und je nach Arrangement auf sie wartet. Wenn die Helden Porta Rustica betreten, könntest du ihnen folgenden Text vorlesen:

"Porta Rustica ist eine der größten Städte des Dreiviertellandes und tatsächlich brummt hier das bürgerliche Leben. In der Stadt gibt es viele junge Menschen zu sehen, die an der berühmten Schrotthandelsuni studieren. Die meisten von ihnen sitzen den Großteil des Tages in den Plörregärten und stärken ihre Mägen. Die Uni hat die Stadt angeblich für Deponiaverhältnisse recht reich gemacht und die Häuser der Dozenten und wohlhabenden Schrotthändler, die sich hier niedergelassen haben, schmiegen sich an die Hänge. Hinter den Häusern erahnt ihr die große Mauer, die das Tal von Porta Rustica von den Grenzlanden und somit von der Barbarenbedrohung abschirmt. Aus einer Höhle in einem der Schrottberge stürzt sich der Ekelfall ins Tal. Robrecht hat euch Filleps Adresse gegeben, jetzt müsst ihr ihn nur noch finden."

Die Helden können sich natürlich frei in der Stadt bewegen und z.B. die Orte besuchen, die in der Beschreibung auf Seite 62 aufgeführt werden. Haben sie anderes vor oder sprechen sie wahllos Bürger an, musst du als SL improvisieren und Menschen erfinden, die hier leben. Die müssen nicht besonders spannend sein, es soll nur nicht so auf die Spieler wirken, als würde in der Stadt niemand wohnen außer den wichtigen NSCs. Aber genau so einen werden sie vermutlich zuerst aufsuchen.



Szene 6: Die Ermittlungen

Wenn die Helden bei Fillep an die Tür klopfen, öffnet ihnen ein recht junger Mann in einem Wollpulli mit kaputten Brillengläsern und langen Haaren. Er führt sie in eine kleine Studentenbude mit (leerem) Kinderzimmer. Seine Frau ist gerade arbeiten, sie serviert in einem der Plörregärten.

Jetzt liegt es an den Spielern, was sie aus der Sache machen. Sie könnten einfach aufs Geratewohl in die Berge marschieren, in der Hoffnung irgendwann auf die gesuchten Organons zu treffen. Sie könnten auch weiter recherchieren und herausfinden, wo noch Kinder entführt wurden, die Tatorte auf einer Karte markieren und so eine Art Schnittpunkt finden. Vielleicht legen sie auch einen Köder aus. All diese Wege können zum Erfolg führen ...

Ein Beispiel für ein vorgegebenes Rätsel:

Auf Seite 201 haben wir ja neben der Improvisations-Lösung für das Nutzen von Itemkarten auch den Weg der vom Meister vorbereiteten Puzzles vorgeschlagen: Das folgende wäre ein Beispiel dafür. Die Helden könnten das Organon-Funkgerät anzapfen, um herauszufinden, wo sich die Basis befindet. Das Ding ist beschädigt und man kann a) kaum verstehen, was es von sich gibt, b) nicht mehr senden und c) ist die Reichweite stark eingeschränkt. Mit der Antenne von Filleps Haus lässt sich das aber beheben, so dass das Funkgerät auch Organonfunksprüche aus der Basis auffängt. Je weiter man sich nähert, desto klarer werden die Nachrichten. Haben die Helden das herausgefunden (zur Not mittels Probe, auch hier gibt es wie oben wieder Wege, sie auch beim Scheitern zum Erfolg zu führen), können sie leicht die Position der Basis bestimmen, wenn sie sich mit dem Funkgerät durch die Berge bewegen.

Szene 7: Reise in die Berge

Nun begeben sich die Helden also auf der Suche nach der Organon-Basis in die Berge. Wie sie den Weg finden, liegt an ihnen. Wir haben den Funkgerät-Kram vorgeschlagen, aber wenn die Gruppe auf eine bessere Idee kommt, sollte diese natürlich den Vorzug erhalten.

Die Reise kann strapaziös für die SCs werden – immerhin ist der Weg durch Müllberge nicht einfach. Verlange also ruhig Proben für schnelleres Vorankommen, eine weitere Kampfbegegnung muss aber nicht sein.

Szene 8: Die Organon-Basis

Irgendwann stoßen die Helden tatsächlich auf einen kleinen Organon-Vorposten. Es ist nicht viel mehr als ein Bunker, der aus dem Müll ragt und vor dem zwei Beamte Wache stehen. Drei Organon-Ein-Mann-Gleiter parken vor dem Bunker, einer davon mit Repulsoranhänger. In dem Anhänger liegen einige Kuscheltiere herum. Alles deutet also darauf hin, dass drinnen nur ein Organone herumlungert, aber man kann ja nie wissen. Außerdem scheinen sich Kinder in der Nähe zu befinden.

Beschreibe den Spielern die Situation und frage sie, was sie tun wollen. Noch haben die Beamten sie scheinbar nicht wahrgenommen.

Die Spieler können jetzt direkt zum Angriff blasen oder sich eine List oder ein Ablenkungsmanöver ausdenken – es liegt an ihnen. Versuche es als Spielleiter aber so zu drehen, dass sie die Wachen überwinden und in den Bunker eindringen können – zur Not, indem die Helden sich Hilfe beschaffen, oder die Beamten irgendwann kapitulieren oder das Weite suchen.

Fillep, Vater eines entführten Babys

Fillep ist natürlich tief besorgt. Der Schrotthandelsstudent sieht so aus, wie man ihn sich als vorurteilsbelasteter Deponianer vorstellt und muss sich stark zusammen reißen, nicht ständig loszuheulen. Er soll das Mitleid der Helden erwecken, entpuppt sich aber auch als Rabenvater.

Folgendes kann Fillep berichten:

- Sein Sohn Ian, 2 Jahre alt, ist seit fast 10 Tagen verschwunden.
- Er hat von anderen vermissten Kindern in der Region gehört, kennt aber keine Namen.
- Fillep ist sich sicher, dass der Organon dahintersteckt.
- Er hat Ian nur ein paar Stunden alleine in seinem rostigen Laufstall gelassen, um mit ein paar Freunden in den Plörregarten zu gehen, und dann war er weg.
- Fillep hat an einem eingeschlagenen Fenster ein Stück Stoff gefunden, das zu einem Organon-Umhang passen würde. Er hat aber keine Ahnung, wo die Beamten in der Nähe einen Stützpunkt haben oder was sie mit Kindern anfangen wollen.

Schauen sich die Helden gut in der kleinen Wohnung um, können sie Folgendes finden:

- In Reichweite des Laufstalls steht eine offene Flasche Teppichreiniger, die sie mitnehmen können (siehe Itemkarten).
- Wer auch immer das Fenster eingeschlagen hat, hat dabei auch eine Funkantenne von der Wand gerissen. Auch dieses Item können die Helden einsacken.

Schauen sie sich draußen um, sehen sie, dass Filleps Haus am Stadtrand und am Hang eines Müllbergs im Norden der Stadt liegt. Wer auch immer Ian entführt hat, hätte sich von hier leicht anschleichen und einen nahen Busch als Deckung nutzen können. Untersuchen die Helden die Gegend (vor allem diesen verdächtigen Busch), finden sie tatsächlich ein Organon-Funkgerät (Teil eines mechanischen Barts), das offenbar kürzlich jemand hier verloren hat. Gib den Spielern die Itemkarte Funkgerät. Sollten sie nicht auf die Idee kommen, stoße sie zur Not nach einer Scharfsinnig-Probe gegen +2 darauf. Sollte die Probe nicht bestanden werden, könnte einer der Charaktere stolpern, den Hang hinabrollen (eine leichte Konsequenz „Verstauchter Knöchel" bekommen) und das Funkgerät dort durch Zufall finden. Suchen die Helden die Mutter von Ian auf (Name: Kolett, eine Fäkalierin), hat sie nichts weiteres Sinnvolles beizutragen.

SZENE 9: AUFLÖSUNG

Wenn die Helden den Bunker stürmen oder sonst irgendwie betreten, kannst du ihnen folgenden Text servieren:

"*Der Bunker sieht innen anders aus, als ihr es erwartet hättet: Die Wände sind blau und rosa gestrichen und mit Regenbögen verziert. Bettchen und Laufställe sowie jede Menge Kissen und Kuscheltiere dominieren den Raum. Ein halbes Dutzend Kleinkinder scheint ruhig zu schlafen, während ein einzelner Organon-Beamter euch verwirrt anstarrt. Er trägt nur die Hose seiner Rüstung. Am Oberkörper trägt er ein Flanellhemd, an das er gerade eines der Babies schmiegt und in den Schlaf wiegt. Die Situation ist schon irgendwie peinlich.*"

Nun ist die Frage, ob die Helden DA-813 glauben oder nicht. Wie sie mit ihm verfahren, ob sie die Kinder zurückbringen oder nicht, das liegt allein in ihrer Hand. Entscheiden sie sich dafür, die Kinder wieder nach Porta Rustica oder ihre jeweiligen Heimatorte zu bringen, tun sie ihnen damit vermutlich keinen Gefallen – aber sie können ihre Belohnung von 100 Zlotti in voller Höhe beanspruchen – so sie denn angesichts des angeblich nahen Endes der Welt darin überhaupt noch einen Sinn sehen. Vielleicht treibt sie dieses Wissen noch mehr in die Arme des Widerstands oder regt zu weiteren Nachforschungen an. Sie können die Organonen aber auch einfach gewähren lassen oder sich mit ihnen für weitere Abenteuer verbünden. Auf jeden Fall haben sie einiges über ihre Welt gelernt. Und sind vielleicht schon bereit für die große Kampagne …

DA-813, fehlprogrammierter Organon-Klon

Der Organone, vor dem die Helden stehen, ist ein wenig aus der Art geschlagen: Er hat Mitleid für die Kinder der Deponianer entwickelt und konnte einige andere Klone davon überzeugen, dass man sie zu retten habe. Die Kinder im Bunker sollen demnächst auf ein Hochboot nach Elysium verfrachtet werden, um der Sprengung des Planeten zu entgehen.

DA-813 wird nicht kämpfen, alleine schon, um die Kinder nicht zu gefährden. Er kann Folgendes berichten:

- Er hat die Kinder entführt.
- Die Beamten vor der Tür haben ihm geholfen.
- Sonst weiß niemand beim Organon von der Aktion.
- Es ging darum, die Kinder zu retten, nicht ihnen irgendetwas anzutun.
- Der Planet soll in wenigen Wochen gesprengt werden. Mitsamt allen Bewohnern und dem Organon. Er hat versucht, wenigstens diese Kinder zu retten.



SZENE 10: EPILOG DURCH DEN HOBO

Zum Abschluss schlüpft die SL erneut in die Rolle des Hobos:

„Und so kam ich zu dem Schluss, dass es doch eine gute Idee wäre, das faule Obst und Gemüse ins Bälleparadies zu kippen. Zwar wirkte es zunächst wie ein heimtückischer Angriff auf die lieben Kleinen und ihre wütenden Eltern, aber letztlich geschah es doch zu ihrem Wohl: Die Kinder würden in Zukunft nicht mehr blind in jede unbekannte Masse abtauchen und ihre Eltern würden sie vermutlich nie wieder einfach so in einem seelenlosen Konzern-Spielplatz abgeben.“

Mit dem Ende des Abenteuer erreichen die Helden zudem einen Kleinen Meilenstein (siehe Seite 191).



EINE KAMPAGNE AUF DEPONIA

Im Grunde finden sich in der Weltbeschreibung Deponias schon jede Menge Anregungen für Abenteuer, die sich auch gut zu einer Kampagne zusammenbasteln lassen. Eine Kampagne ist eine epische Geschichte aus lauter miteinander verknüpften Abenteuern. Die Abenteuer können in sich abgeschlossen sein, aber es existiert ein verbindendes Element und die Kampagne besitzt einen übergreifenden Spannungsbogen. Dieser kann durch das Erreichen eines großen Ziels oder einen übergeordneten Bösewicht gegeben sein. Im folgenden Beispiel haben wir ein wenig auf die Kacke gehauen und alle großen Plotelemente des Reiseführers aufgegriffen, um eine weltumspannende Kampagne zu kreieren, in der es um nicht weniger als die Rettung des Planeten geht. Ihr könnt diese Ideen nehmen und daraus eine Reihe von Abenteuern basteln, ihr könnt Teile weglassen, umschreiben oder dazudichten. So oder so ist es relativ viel Vorbereitungsarbeit, solch eine Kampagne als Spielleiter zu inszenieren. Aus Platzgründen können wir sie nicht annähernd so ausführlich präsentieren wie das obige Abenteuer. Aber inzwischen habt ihr ja etwas Erfahrung und könnt die Details selbst ausarbeiten. Wir beschreiben also nur die Eckpunkte einer Handlung. Für weitere Tipps und Anregungen besucht tv.orkenspalter.de oder www.uhrwerk-verlag.de.

Kein Elysium?
Ein Element haben wir in der Kampagne ignoriert: Die Zukunft Elysiums. Wollt ihr diese zum Gegenstand eurer Kampagne machen, könnt ihr statt der Schrottin Ouida einfach einen Gesandten Elysiums (auch Cletus oder Goal) auftauchen lassen, der gemeinsam mit den Spielern nach verwertbaren Teilen für ein Raumschiff sucht und sie so zur Raumstation bringen will. Auch dieser kann sich Ärger mit dem Organon einhandeln und die Bauteile sind über den ganzen Globus verstreut.

DER HINTERGRUND DER KAMPAGNE:

Die Kampagne spielt nach den Ereignissen der Spiele. Die abenteuerlustige Schrottin Ouida hat herausgefunden, dass Yetis existieren und dass dieses naturverbundene Volk ein Heilmittel für die Wunden kennt, die dem Planeten zugefügt wurden. Sie hat sich mit dem jungen Yeti-Schamanen Egon angefreundet und ihn aus seiner Eiswüste in Rußland gelockt. Doch auf ihren Reisen wurde Egon von einer Organon-Patrouille gefangen genommen.

EIN MÖGLICHER ABLAUF DER KAMPAGNE

In der Folge könnte das hier passieren:

AKT 1:
EINSTIEG UND ERSTE ABENTEUER: EGONS RETTUNG

- Ouida wendet sich an die Helden, die ihr helfen sollen, Egon zu befreien und verspricht, sie fürstlich zu entlohnen. Idealerweise trifft die Gruppe nicht in den Three Quarters auf Ouida sondern z.B. in der Bar von Maaq Manaaq in Drecksiko, wohin die Helden gereist sind, um sich mit Ausrüstung auszustatten oder Gewürze zu schmuggeln.
- Ouida behauptet, die Yetis seien die Hüter eines großen Schatzes und würden die Helden für ihre Hilfe fürstlich entlohnen. Sie braucht eine Art Reiseführer nach Dunst, von wo aus sie nach Germ reisen will.
- Die Helden reisen also durch die Three Quarters und geraten zwischendurch mit Plünderern und dem Organon aneinander. Schließlich erreichen sie die Hafenstadt Dunst und können eine Passage nach Germ buchen.
- Das Handelsschiff begegnet allerdings einem schrottischen Drachenschiff, die Mannschaft wirft Ladung und Helden über Bord und macht sich aus dem Staub. Die Schrotten retten die Gruppe samt Ouida, die vermitteln kann. Sie bringen die Bande zur Hauptstadt im Loch Mess.
- Dort stellt sich heraus, dass Ouida eine Verwandte des Königs ist (wie fast jeder in Schrottland), der ernsthaft sauer auf sie ist, weil sie sich aus dem Staub gemacht hat. Eventuell kann die Gruppe hier eine Nebenquest um die Krankheit des Königs lösen und in die elysianische Anlage unter seinem Thron eindringen, um ihn zu retten.
- Ouida hat erfahren, dass sich Egon in Nordgerm aufhält. Es muss also das zombieverseuchte Südgerm durchquert werden. Mit einer schrottischen Eskorte macht man sich auf den Weg.
- Nach einigen Horrormomenten wird das Missverständnis um die Zombies aufgeklärt, die sich als nette Kerle entpuppen und den Helden beim Eindringen in die Stadt Gammel helfen – nicht ohne sie zu einem Gelage auf dem Plörrefest zu zwingen. Vielleicht müssen sie aber auch der Schrottballmannschaft aus Zombies (Halbe Lunge Gammel) als Trainer oder Spieler bei einem Match gegen Asbest Bronchburg beistehen, um sich zu beweisen.
- Danach kann die Gruppe in das GIFT-Labor in Gammel einsteigen, um Egon zu retten, an dem Kontrollrat Keppler und Dr. Bügele gemeine Experimente durchführen.
- Hier sollten die Helden auf jeden Fall den Oberbösewicht Keppler kennen lernen.
- Die Rettungsmission verläuft brenzlig. Werden die Helden geschnappt, werden sie als Kandidaten für die peinlichen Gameshows von Seemann Bobo eingesetzt, der sie jedoch recht amüsant findet und sich in seinem Größenwahn möglicherweise gegen Keppler auflehnt. Er muss dafür die Strafe zahlen, verhilft aber der Gruppe samt Ouida und Egon zur Flucht.



Akt 2: Wahre Hintergründe

- Allerdings in die falsche Richtung: Irgendwie stranden die Helden in Alt-Venedig, verfolgt vom Organon. Sie können aber instantan an der Lotterie teilnehmen und sich mit der neu gewonnenen Macht gegen die Organon-Truppen durchsetzen.
- Sie genießen nun eine Woche Ruhe und Luxus in Alt-Venedig. Möglicherweise entspinnt sich hier auch eine Romanze zwischen Ouida und einem der Helden. Allerdings ist es mit dem versprochenen Schatz leider Essig: Dafür können Ouida und Egon erklären, dass die Yetis einen Weg kennen, die Welt zu heilen. Dafür wiederum brauchen sie aber drei Totems, die auf der ganzen Welt verteilt sind.



- Keppler hat indes herausgefunden, wozu die Yetis fähig sind, und beschließt, das auf jeden Fall zu verhindern. Er wird nicht locker lassen, bis die Helden wieder in seiner Hand sind. Er reist ihnen selbst hinterher und schickt auch Agenten, die den Helden in der Folge immer wieder begegnen und ihnen das Leben schwer machen.
- Nach einer Woche müssen die Helden Alt-Venedig wieder verlassen und handeln sich – je nach Verhalten – Ärger mit den Leuten hier ein. Bauen sie in ihrer Amtszeit Mist, werden sie überwältigt und als Zwangsarbeiter nach Fäkalien verkauft, doch auch von dort können sie wieder entkommen.
- Sollte der Organon irgendwann die Helden schnappen, landen sie in Lockland, können aber auch von hier wieder entkommen.
- Die Helden haben inzwischen erfahren (z.B. aus Quellen in Buchhausen, weise Orakel, Ouida und Egon selbst oder Philosophen in Mistiki): Ein Totem befindet sich in Parks, eines mitten in Rostralien und eines am Metropol. Dort jedoch soll eine unbezwingbare Superintelligenz herrschen, die man irgendwie bezwingen müsste. Am besten mit einer ebenbürtigen KI. Die Quelle der Helden kennt nur einen ebenbürtigen und menschenfreundlichen Rechner: Den Weltmarkt, der jedoch von den Sultanen von Al'Gori gekauft wurde und der nur mittels des Mc Guffin-Codes benutzt werden kann, um den gerade die Kolonialkriege toben.
- Jetzt können sich die Helden entscheiden, wohin sie als nächstes reisen.

Akt 3: Die Suche nach den Totems

- Reisen die Helden in die Kolonien, können sie Einfluss auf den Krieg nehmen, sich einer der Parteien anschließen und dabei sein, wenn der Orden der Börsianer (ziemlich sicher) irgendwann die Silikonminen mit dem Code einnimmt.
- Natürlich könnten sie sich auch den Piraten der Siffigen See anschließen und mit ihnen als Verstärkung als vierte Partei in den Krieg ziehen. Oder sie werden auf dem Weg in die Kolonien von den Piraten „rekrutiert“.
- Während sich Roboter und Börsianer in den monsterverseuchten Minen prügeln, könnten die Helden schließlich an den Code gelangen.
- Durch einen Verrat könnte ein eukratischer Spion aber doch noch an den Mc Guffin-Code kommen und ihn seinen Bunk-Herren ausliefern.
  – Möglicherweise wird dieser auf dem Heimweg von Gen-Mais-Monstern angegriffen und samt dem Code zur Maiskönigin von Masaloma veschleppt, so dass die Helden hinterher müssen.
  – So oder so geht es irgendwann weiter nach Al'Gori, wo sich die Helden mit den Sultanen gut stellen müssen, um Zugang zum Weltmarkt zu bekommen.
  – Dieser wird reaktiviert und erklärt sich am Ende bereit, den Helden zu helfen, will sich aber eventuell auch den freien Robotern von Xynomega anschließen. Der Markt merkt aber auch an, dass es Gefahren gibt: Die Börsianer werden niemals aufgeben und sollte der Markt im Ringen mit der Metropol-KI unterliegen, hätte diese Zugriff auf seine Netzwerke.
- Die Bunks versuchen auf jeden Fall noch einmal das Bündnis zu verhindern. Jedoch braucht der Weltmarkt Zeit, die Helden sollen sich erst um die anderen Totems kümmern.
- In Rostralien hat man noch nie etwas von Totems gehört. Außerdem macht Egon die Hitze enorm zu schaffen, so dass er nicht mit in die Rostwüste kommen kann.
- Tante Hanni in Swellburn fragt nach ihrem Verwandten Seemann Bobo, von dem es vermutlich keine guten Neuigkeiten gibt. Sie kann mehr über Keppler erzählen.
- Nach einigen Begegnungen mit Einheimischen finden die Helden das Totem schließlich im Ozonfleck.
- Allerdings ist ihnen der Organon auf den Fersen, es kommt zu einer Wüstenschlacht, bei der die Helden unerwartete Hilfe von den Barbaren der Rostwüste erhalten. Sie begegnen Keppler erneut, der allerdings entkommen kann. Einer seiner Schergen könnte sterben.
- Die Helden müssen nun (eventuell zu Fuß) den schiefen Ozean überqueren, um nach Parks zu gelangen.
- Dort soll in Nirvanna ein weiteres Totem liegen. Die Helden müssen auf einer der beiden Seiten in die Belagerung des Klosters eingreifen, um an ihr Ziel zu gelangen.
- Hier begegnen sie auch Waotse Wumpe, der ihnen offenbart, dass ihr Handeln keinen Unterschied macht und sie Deponia letztlich nicht retten können. Und dass sie noch viel verlieren werden, wenn sie weitermachen. Sie könnten es also auch genauso gut sein lassen. Dies ist natürlich eine weitere, spirituelle Prüfung für die Helden. Sie können das Totem bergen.

AKT 4: DIE REISE ZUM METROPOL

- Die Helden reisen weiter nach Rußland zum Stamm von Egon. Der Weltmarkt schickt ihnen auf dem Weg einen Roboter, der sie nach Xynomega führt. Dort hat sich der Marktrechner inzwischen niedergelassen – oder es ist wenigstens sicherer Kontakt mit ihm möglich. Er offenbart, dass es an der Zeit ist, der Angriff auf den Metropol kann beginnen.
- Das vereiste Gebiet, in dem sich Egons Stamm aufhält, wird jedoch vom Organon belagert. Die Helden können alleine nicht durchbrechen, können sich aber abermals örtliche Fraktionen (Mutanten, Dinosaurier, Naniten) als Hilfe organisieren.
- Schließlich gelingt es, zum Yeti-Schamanen durchzudringen und diesem die ersten beiden Totems zu übergeben, sowie Kriegsrat zu halten. Es wird beschlossen, dass der Schamane die Gruppe begleitet, um alle drei Totems am Metropol zu vereinen.
- Die Helden samt Begleitung gehen in Morasq an Bord eines Frachters, der sie zum Metropol bringen soll, doch unterwegs wird das Schiff von Roboterarmen angegriffen, denen es aber dank Hilfe des Marktes knapp entkommen kann.
- Jedoch greift auch Keppler mit einem Organon-Trupp an und entert das Schiff der Helden. Er tötet den Schamanen, eventuell auch Ouida, und will die Helden gefesselt auf dem sinkenden Schiff zurücklassen, das Richtung Trockeneismeer segelt. Keppler offenbart vorher natürlich seine Pläne für Deponia: Er will den Planeten auf jeden Fall brennen sehen und baut den Organon aus eifrigen, gehirngewaschenen Jung-Germern wieder auf. Diese werden die Bombentürme wieder in Betrieb nehmen und haben bereits in Haldika „Das Zäpfchen“ startklar gemacht. Die Helden können also nur noch scheitern.
- Das Schiff gerät jedoch in einen Sturm, bevor Keppler von Bord gehen kann. Alle werden bewusstlos.
- Durch Aktionen der Helden oder pures Glück strandet ihr Kahn irgendwann in Ölland und sie können dort tatsächlich jugendliche (aber etwas arglose) Organonen treffen, die die Bombentürme scharfmachen. Sie finden Spuren davon, dass auch Keppler es bis hierher geschafft hat. Die Stimmung sollte ihren Tiefpunkt erreicht haben. Die Helden und Egon können sich z.B. mit letzter Kraft über das Urangebirge schleppen, wo sie ohne ihre Ausrüstung (aber immerhin mit den Totems, die Egon in seinem Brustbeutel – alle Yetis haben so was – versteckt hat) oder Wasser vermutlich schnell in der Müllgolei verdursten werden.

ENDE.

AKT 5: DAS FINALE

- Nein, nur Spaß. Es geht natürlich weiter. Über einen eigentlich defekten Roboter nimmt der Marktrechner Kontakt zu den Helden auf und bittet sie, es nochmal zu versuchen, bis zum Metropol durchzudringen.
- Mit Hilfe der Transvoltanier können sich die Helden wieder fit machen und durch die Müllgolei schlagen – am besten mittels ihrer inzwischen verbesserten Bastler-Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, ein Mutantenkontrollgerät oder einfach ein total geiles Gefährt zu bauen. Die Mutanten sind auf jeden Fall das letzte große Hindernis.
- Schließlich erreichen die Helden und Egon den Metropol. Das Totem befindet sich in einem zentralen Wolkenkratzer der in ewige Nacht gehüllten Megacity. Überall liegen Skelette. Die Maschinen scheinen aber vom Markt besiegt worden zu sein.
- Ein letztes Mal taucht Keppler auf: Er hat sich der Superintelligenz als Handlanger angeboten, um die Helden aufzuhalten und ist nun kybernetisch verbessert. Er offenbart, dass die Metropol-KI gerade virtuell mit dem Weltmarkt ringt und zu unterliegen droht. In diesem Fall blüht Aporimata der Untergang.
- Cyber-Keppler ist der Endgegner der Kampagne. Der Sieg über ihn sollte den Helden aber einiges abverlangen: Sie müssen hier etwas opfern und über ihre eigenen Schatten springen. Was das ist, ergibt sich aber besser aus dem Spiel mit der Gruppe als aus pauschalen Vorschlägen. Keppler könnte eine Fernbedienung besitzen, die das Signal zum Start des Zäpfchens am anderen Ende der Welt auslöst. Diese muss ihm natürlich abgenommen werden. Hilfreich ist, dass auch die Metropol-KI kein Interesse am Ende der Welt hat und Keppler somit mit sich selbst ringt.



- Auf dem obersten Stockwerk des Wolkenkratzers finden die Helden das dritte Totem und Jung-Schamane Egon kann sich beweisen: Er vollführt das uralte Yeti-Ritual und dann ...
- passiert erst einmal gar nichts. Egon kann berichten, dass sein Ritual eine unheimlich mächtige, esoterische Geistermacht, die Yeti-Göttin Gaianulla beschworen hat, die den Planeten jetzt heilen wird, was aber einige Zeit dauern kann. Sie soll jetzt irgendwo sterbliche Gestalt angenommen haben.
- Bestehen die Helden darauf, Gaianulla aufzusuchen, kann Egon spüren, wo sie sich aufhält. Er weist zum Himmel: Auf Elysium …

Somit bleibt erst einmal offen, ob die Helden Deponia am Ende wirklich gerettet haben. Auf ihrem Weg haben sie aber viel Gutes bewirkt und schließlich sogar Kepplers Pläne durchkreuzt – wobei die Gefahr des Zäpfchens noch immer besteht. Der Weg nach Elysium und die Suche nach Gaianulla können eine ganz neue Kampagne bilden.

VARIANTEN

ELYSIUM

Natürlich kann eine solche „Schnitzeljagd“ über den Planeten auch variiert werden. Wie schon vorgeschlagen können die Helden auch statt Totems nach Raumschiffbauteilen suchen und am Ende nicht den Planeten retten, sondern nur nach Elysium reisen, wo sie neue Aufgaben erwarten.

MC THULU

Ist euch das alles zu geradlinig, kann man der Sache auch noch einen finsteren Twist geben.
Im Verlauf der Kampagne wird einer der Helden von Mc Thulu verführt und bekommt im Gegenzug Hilfe für seine Treue. So erfährt dieser Held auch schon früh vom Zäpfchen und wird, wenn die Gruppe in Haldika ist oder sogar im Schrottminenlabyrinth den Transporter findet, zum Zäpfchen und zu Mc Thulus „Versteck“ gelotst. Dann erfährt die Gruppe schon früh von der Bedrohung, die in der Folge auch wesentlich relevanter wird.
Im weiteren Verlauf der Kampagne wird der von Mc Thulu verführte Held immer wieder Updates bekommen, wie es um die Pläne des Organon am Zäpfchen steht und erfahren, dass er die Hinweise von Mc Thulu zu befolgen hat, wenn er die Welt retten will. Immerhin will Mc Thulu auch nicht sterben, und wie man danach weiter mit Deponia verfährt, kann man dann ja sehen. So oder so wird dieser Held aber immer düsterer und muss Dinge tun, die ihn den anderen Charakteren entfremden (wählt einen Charakter und einen Spieler, bei dem das auch passt).



ÜBER DIE AUTOREN UND DIE ENTSTEHUNG DIESES BUCHES

Ursprünglich wollte Patric Götz, Chef des Uhrwerk-Verlags und selbst ein großer Deponia-Fan, ein „kleines Rollenspiel“, das auf den Adventures basierte. Er beauftragte uns – Mháire Stritter und Nico Mendrek, zu diesem Zeitpunkt Videoredakteure bei pcgames.de und buffed.de, Retro-Adventure-Cracks und Autoren für DSA-Myranor – wegen unserer Kontakte zu Daedalic mit dieser Aufgabe. Mit dem Vorschlag konfrontiert war Poki sofort Feuer und Flamme und legte uns nach einiger Zeit eine gigantische Weltkarte vor. Bald wurde klar, dass es nicht bei einem „kleinen Spiel“ bleiben würde, sondern dass wir einen kompletten Planeten beschreiben würden. Wir hatten zu diesem Zeitpunkt schon eine Rohversion, die wir ihm stichwortartig vorlegten. Er konterte mit gut 40 Seiten an Notizen zu jedem Land auf der Karte, die wir erweiterten, mit eigenen Ideen anreicherten und so die Texte dieses Buches strickten. Teils lieferte Poki auch schon fertig ausgearbeitete Texte. In den nächsten Monaten schickten wir uns immer wieder neue Versionen hin und her, versuchten alle Ansprüche (Abenteueraufhänger, minimaler Grad an innerer Logik, Satire, Albernheiten) in ein Format zu pressen, das dann sowohl für Rollenspieler als auch reine Deponia-Fans lesenswert sein sollte. Wir hoffen, dass wir das einigermaßen hinbekommen haben und die Brücke zwischen PC-Adventures und Pen and Paper-Rollenspielen weiter ausgebaut haben. Die ist nämlich ohnehin vorhanden – wir empfehlen da das ein oder andere Soloabenteuer aus dem Uhrwerk Verlag.

Habt ihr noch Fragen zum Pen and Paper-Rollenspiel bzw. wollt tiefer in die Materie einsteigen? Dann empfehlen wir euch völlig uneigennützig unsere Seite tv.orkenspalter.de oder den Kanal youtube.com/lnlfan, wo wir u.a. Tutorials zu diesem und anderen Rollenspielen anbieten.