



GAME - BOX	
Scenario Code:	GS-M-01
Erfahrungsstufe:	1-4
Ort:	Metro Moskau
Strahlungszone:	grün
Gammapunkte:	8

INHALT

Hart aber Ungerecht	1
Ort des Geschehens.....	1
Hintergrund.....	1
Woikowskaja.....	1
Die Seuche	1
Ansteckung.....	1
Situation Jetzt	1
Die Charaktere	1
Sokol	2
Die Reise in Szenen.....	2
1a) Posten bei 450 Meter.....	2
1b) Geräusche im Dunkel.....	2
1c) Der Jäger	2
2) Der Auftrag	2
3a) In den Tunneln	2
3b) Arkadi Koslow	3
3c) Wahnsinn	3
4a) Leere Posten	3
4b) Woikowskaja.....	3
4c) Sonnenaufgang.....	3
4D) Siegesfeier	4
5a) Hart, aber.....	4
5b) Das Ende	4
Charaktere.....	4
Dimitri Wandovski.....	4
Jegor Tarkov.....	4
Monsterwerte	4
Der Jäger	4
Gewaltige Mutanten.....	5
Links zu den Stationen.....	5
Impressum:.....	5

ORT DES GESCHEHENS

Das Abenteuer spielt in der Metro unter Moskau und ist für das Metro 2033 Setting gedacht. Charaktere können über Archetypen erschaffen werden.

Mit leichten Anpassungen lässt sich HAU auch in der Amagasa-Intertram von Tiefborn unter dem Rhein-Ruhr-Ruinenfeld im Postfalica-Setting spielen.

Es geht im Grunde um die Reise zwischen zwei Stationen. Die beiden Stationen sollten etwas außerhalb

HART ABER UNGERECHT

EINMAL METRO-2-GO FÜR DAS GAMMASLAYERS METRO 2033 SETTING

liegen, die Ziel-Station ist bereits die letzte noch bewohnte auf dieser Linie. Es herrscht Nahrungsmangel.

In der Beschreibung werden die beiden Stationen **Sokol** und **Woikowskaja** verwendet. Siehe Links zu den Stationen.

HINTERGRUND

WOIKOWSKAJA

An der Station Woikowskaja wurde das Tor an die Oberfläche geöffnet. Vermutlich ein Dummer-Jungen-Streich?! Am nächsten Tag kamen Mutanten herein. Es kam zu Gefechten. Dabei wurde das Tor so beschädigt, dass es sich nicht mehr einfach schließen lässt.

Der Zugang an der Rolltreppe wurde mit einem MG-Nest befestigt.

DIE SEUCHE

Bei einigen durch die Mutanten Verletzten kam es zu einer merkwürdigen Krankheit. Die Haut beginnt nach einem Tag sich blau zu färben, ausgehend von der Übertragungsstelle.

Nach zwei bis vier Tagen kommt es zu starker Aggression, ähnlich Tollwut, und Angriffen auf andere Menschen. Eine kleine Biss- oder Kratzwunde reicht zur Ansteckung aus.

Im frühen Stadium lagen diese Infizierten auf Feldbetten neben anderen Kranken und Verletzten. So breitete sich die Infektion schnell aus. Nach etwa einer Woche war bereits jeder Sechste infiziert.

Radikale Stimmen wollten alle Infizierten zur Sicherheit töten, aber sie konnten sich nicht durchsetzen – das Mitleid überwog.

Um die weitere Ausbreitung zu verhindern, jagte man die armen Teufel in die Tunnel davon, schoss auf sie, wenn sie sich wieder näherten.

Phasen relativer Klarheit wechseln sich mit Phasen der Aggression ab. In den Tunneln gibt es nicht viel Nahrung, so dass eine Woche später viele Kranke sehr schwach und am Verhungern sind. Auch wenn man sich ihnen freundlich nähert, werden sie

sehr bald zubeißen oder kratzen, wenn sie die Wut überkommt.

Es können die Werte von Zivilisten oder Söldnern verwendet werden, wobei die Aggression im Nahkampf einen WB Bonus von +2 gibt. LK ist meist durch vorhergehende Verletzungen gesenkt: Ziehe W20 abwehrlosen Schaden vom LK-Maximum ab (Min-LP 1). Ausrüstung wird in Wut nicht verwendet. Untereinander fühlen sie sich als Kameraden zugehörig.

ANSTECKUNG

Jede Wunde (nicht abgewehrter Schaden) führt zu sofortiger Ansteckung, wenn eine Probe KÖR+HÄ misslingt.

SITUATION JETZT

Zwei Wochen nach Öffnung des Tores verbleiben nur noch zwei wehrhafte Kämpfer, *Istomin Michailowitch* und *Suchoi Smirnov*. Sie harren tagsüber am MG-Nest aus, während sich Frauen, Kinder und alte Männer in den Räumen unter den Gleisen verstecken. Die Nahrungsmittel sind sehr knapp und werden rationiert, da auch die Schweine der Station den Mutanten zum Opfer fielen. Hunger reduziert die Moral weiter.

Bei wem man blaue Hautstellen entdeckt, der wird sofort davongejagt.

DIE CHARAKTERE

Die SC sind alle je nach Archetyp aus unterschiedlichen Gründen in die Station Sokol gekommen. Einige mögliche Beispiele als Anregung:

RÄC, *MIT*, *HÜT* wurden von der Polis aus geschickt, um zu untersuchen, warum seit Wochen keine Händler von der Woikowskaja mehr nach Sokol gekommen sind.

CRO hat davon gehört und will die Geschehnisse für die Nachwelt festhalten, wittert einen großen Epos.

ERW, *MY* fühlen, dass sie hier gebraucht werden.

REI, *MU*, *PO*, *TÄ* haben Freunde oder Verwandte in Woikowskaja, die sie besuchen wollen.

SP hatte Probleme in einer anderen Station (Betrügen beim Glücksspiel?)

und ist frisch in Sokol untergekommen.

HÄD hat Waren (Nahrung, Munition, medizinische Vorräte) für Woikowskaja, die er teuer eintauschen will.

SOKOL

Ist eine recht stabile Station, mit Farmen und Kolchosen. *Dimitri Wandovski* steht der Station vor. Er ist rücksichtslos aber besonnen, hat einen Hang zu amerikanischen Luxusgütern wie Menthol-Zigaretten. Wandovski wird die frisch Zugereisten zusammen mit *Jegor Tarkov* am 450 Meter Posten einsetzen.

DIE REISE IN SZENEN

1A) POSTEN BEI 450 METER

Die Szene beginnt am Abend direkt in den Tunneln. Ein Feuer brennt in einem kleinen Ofen und darauf dampft eine Kanne mit Pilz-Tee aus der WDNCh.

Jegor führt die Gruppe durch seine Warnungen und Geschichten in die Welt von Metro ein.

Ich empfehle, die ersten Seiten des Romans *Metro 2033* direkt zu verwenden bzw. vorzulesen.

Kapitel 1, zweite Seite:

(Sinngemäß) 450 Meter ist schon weit draußen, mit der Draisine fährt man nur bis Meter 500. Marineinfanteristen gehen bis Meter 680.

Kapitel 1, dritte Seite:

Jegor erzählt die Geschichte von der *Poleschajewskaja*, das setzt die richtige Atmosphäre und kann mit Zwischenfragen vorgelesen werden.

1B) GERÄUSCHE IM DUNKEL

Jemand hört ein Geräusch. Schafft keiner eine Bemerken-Probe, dann ist es Jegor.

Jegor bleibt vorsichtig beim Feuer und wird versuchen einen der Charaktere zu überreden ins Dunkel zu gehen und nachzusehen.

Es darf an der Stelle gerne mit der Angst vor Dunkelheit und Unbekanntem gespielt werden, Jegor fragt nochmal nach, wenn sich jemand gefunden hat, der rausgeht, ob er sich das auch wirklich zutraut.

Im Dunkel findet man dann einen Hundewelpen. Er ist recht zutraulich, etwas verstrubbelt und hat Hunger. Jegor warnt, dass er Flöhe haben könnte.



1C) DER JÄGER

Wenn die Gruppe sich gerade wieder etwas beruhigt hat, und man am Scherzen ist über den Welpen, ist der richtige Moment für die nächste Szene.

Eine Oberflächen-Kreatur ist dem Welpen gefolgt. Sie ist hungrig und wittert Beute. Siehe Monsterwerte.

Eine vergleichende Probe Heimlichkeit (AGI+BE) gegen Bemerken entscheidet, ob der Jäger die Gruppe überraschen kann.

Wahrscheinlich entkommt der Jäger verletzt in die Gänge. Entweder die Gruppe kehrt zur Station zurück oder verfolgt den verletzten Mutanten direkt.

2) DER AUFTRAG

Wenn die Gruppe direkt zur Station Woikowskaja weiterreist, entfällt diese Szene.

Dimitri Wandovski bittet die Gruppe nach dem Angriff auf den Posten in sein Büro. Er bietet jedem eine Menthol-Zigarette und das „Du“ an, redet darüber, wie schwer die bekommen sind und befragt die Gruppe über den Jäger. Dann bittet er sie, die Herkunft dieser Oberflächenkreatur zu untersuchen. Irgendwo muss ja eine Öffnung zur Oberfläche sein, die gefunden werden muss.

Wenn die Gruppe eine Bezahlung verlangt wird er jedem ein Magazin Typ C anbieten und das auf max. zwei Magazine pro Person erhöhen. Zahlung bei Erfolg.

Wandovski schickt *Jegor* mit der Gruppe mit. Dieser gibt sich darüber unglücklich, will aber insgeheim auf jeden Fall mit, um das Schicksal seiner Familie in der Nachbarstation zu untersuchen.

In der Station Sokol kann noch Ausrüstung getauscht werden, um sich auf die Reise vorzubereiten.

3A) IN DEN TUNNELN

Die Tunnel sollten unheimlich und gefährlich sein. Die Marschordnung sollte genau klar sein. Immer wieder hört man Geräusche im Dunklen. Vorhandene Lichtquellen erleuchten die Gleise oder Seitentunnel und Wartungsstationen nur spärlich.

Ist der Jäger aus Szene (1c) entkommen, so wird er, nachdem er verschlafen konnte, der Gruppe erneut auflauern. Das kann auch mehrmals passieren.

In Wartungsräumen können noch wertvolle Gegenstände wie Sowjetfahnen, versteckte Wodkaflaschen, Eingemachte Gurken, alte Orden oder Spinde mit Uniformen des Metro-personals entdeckt werden.

3B) ARKADI KOSLOW

Die Geräusche im Dunklen führen zu einer ausgemergelten Gestalt mit bläulicher Haut, zeretzter Kleidung und mehreren Wunden. Sie kriecht erschöpft über die Gleise. Jegor erkennt seinen Freund *Arkadi Koslow* und wird direkt zu ihm gehen, um ihm zu helfen.

Wird das nicht verhindert, so packt ihn *Arkadi* am Arm und beißt ihn in den Oberarm. Das sollte schnell und überraschend passieren.

Ob man *Arkadi* tötet, versucht ihm zu helfen oder ihn einfach zum Sterben zurücklässt, ist offen. Das weitere Vorgehen bleibt der Gruppe überlassen.

Auf der weiteren Reise sollte die Gruppe noch auf weitere Infizierte stoßen, alle in eher schlechtem Zustand.

3C) WAHNSINN

An einem Gangstück schon näher an *Woikowskaja* passiert etwas Merkwürdiges. Mit Ausnahme von *ERW* und *MY* müssen alle Reisenden versuchen bei Verstand zu bleiben mit einer Probe auf (GEI+VE).

Wem dies nicht gelingt, der beginnt Geister zu sehen. Hat man bereits Infizierte getötet, so kommen diese wieder, bedrohen ihre Mörder und greifen sie an. Die Zerrbilder sind immun gegen jeden Schaden, Angriffe auf sie haben aber eine gute Chance statt dessen einen Kameraden zu treffen. Schaden durch Angriffe der Zerrbilder verschwindet nach dieser Szene wieder.

Wer eine Wunde durch den Jäger oder einen Infizierten davongetragen hat, dessen Haut sehen seine Kameraden blau werden und denken er greift sie an, besonders falls es im Vorfeld schon zu Verdächtigungen kam.

Gab es Streit innerhalb der Gruppe, so haben die Visionen die Tendenz auch das zu verstärken.

Vermutlich von der Gruppe unmerkelt krümmt sich Jegor am Rand neben dem Gleis in Embryonalstellung zusammen.

Entweder können bei Vernunft gebliebene Charaktere die anderen aus dem Gangstück herauslocken oder –tragen, oder alle werden durch ihre Visionen so stark verletzt, dass sie das Bewusstsein verlieren. Jegor wird sich

nach einiger Zeit wieder erholen und dann alle Verletzten aus der Gefahrenzone in Richtung *Woikowskaja* zerren. Dort kommen sie wieder zu sich. Schaden durch die Visionen ist verschwunden, der durch Kameraden bleibt. Verschnaufen ist nur möglich, wenn man bei Bewusstsein bleibt.

Es sollte offen bleiben, ob Übernatürliches oder ausströmendes Gas für den Zwischenfall verantwortlich war.

4A) LEERE POSTEN

Man nähert *Woikowskaja*. Die Posten bei Meter 450 und Meter 100 sind leer. Nur je ein leeres Fass verblieb, das wohl als Ersatz für einen Ofen diente. Es ist ominös ruhig.

4B) WOIKOWSKAJA

Die Gruppe sollte gegen Ende der Nacht an der Station ankommen. Da jede Station ihre eigene Zeit hat (die Uhren sind nicht aufeinander abgestimmt und es gibt kein Tageslicht), sollte das kein Problem darstellen. Die Gruppe sollte auch darauf hingewiesen werden, dass die aktuelle Zeit auf der großen Stationsuhr nicht ihrem Gefühl entspricht. Die Gruppe darf das auch gerne auf den Zwischenfall (3c) schieben.

Erst wenn man sich genauer umsieht entdeckt man an einer Rolltreppe nach oben ein mit Sandsäcken gut gesichertes MG-Nest, in dem die beiden Kameraden *Istomin Michailowitch* und *Suchoi Smirnov* ausharren.

Sobald sie die Gruppe bemerken,

rufen sie sie heran und lassen ihre letzte Flasche selbstgebrannten Wodka herumgehen.

Die Rolltreppe ist ohne Strom, steht still. Sie ist mit grauenhaften Überresten von Mutanten der Oberfläche übersät. Metergroße Vogelköpfe, Affenköpfe mit starren Augen, Leichen echsenartiger Flugsaurier.

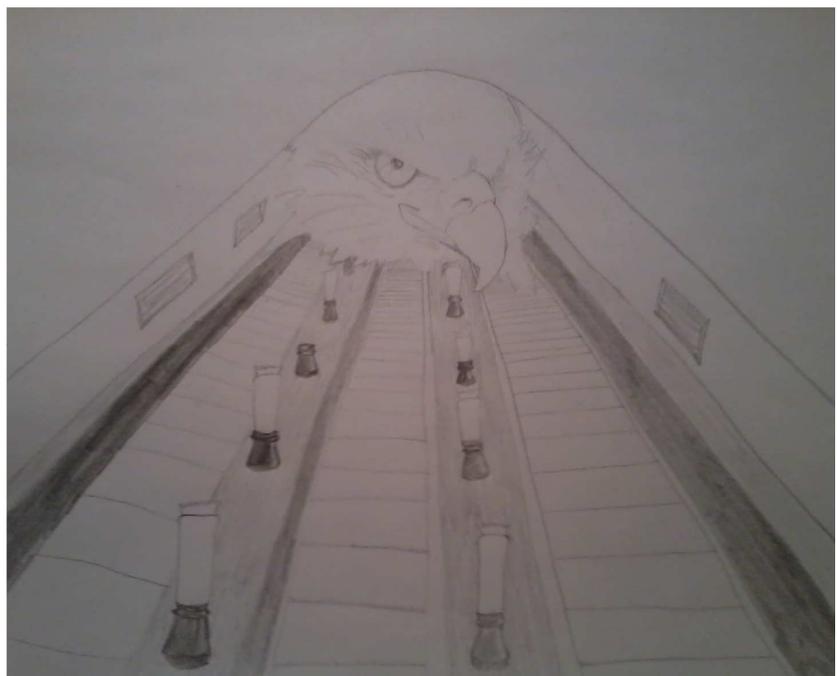
4C) SONNENAUFGANG

Bei Tagesanbruch beginnt ein Ansturm abscheulicher großen und riesiger Mutanten. Lass Deiner Fantasie freien Lauf, setze Mutationen aus den Büchern von *Glukhovsky* ein, oder bedienen sie sich bei den Monstern des GRW.

Werte für gewaltige vogelköpfige Mutanten finden sich bei den Monsterwerten. Zu beachten ist, dass diese Mutanten so groß sind, dass sie sich kaum durch die Gänge oberhalb der Rolltreppe bewegen können und immer wieder feststecken. Eine Probe auf KÖR+ST hilft aber immer wieder, um weiter zu kommen.

Charaktere die bei Sonnenaufgang am hermetischen Tor sind (das leider irreparabel beschädigt ist) laufen besonders große Gefahr von den ersten Mutationen verspeist zu werden.

Nur durch geschickten Einsatz des MGs (WB+6, genug gegurtete Munition für mehrmals Autofeuer) und wenn die kleineren Mutanten, die es die Rolltreppe hinab schaffen,



schnell genug eliminiert werden, kann man den Tag überleben. Es kann auch ein Teil des Ansturms ausgespielt und der Rest erzählerisch abgehandelt werden.

4D) SIEGESFEIER

Wenn der Kampf hoffentlich gewonnen wurde, dann können die Überlebenden zusammen Gurken essen, Wodka trinken und alte sowjetische Lieder singen.

Istomin und *Suchoi* sind höchst dankbar und sehr kameradschaftlich, ganz im Geiste der alten Sowjetzeit.

Wenn es wieder Nacht wird, kommen Frauen, Kinder und alte Leute aus ihren Verstecken und bedanken sich bei der Gruppe, schenken ihnen etwas von dem wenigen, was sie haben.

Natürlich hat die Gruppe spätestens jetzt auch Gelegenheit, mehr über die Vorgänge der letzten Wochen zu erfahren.

Es ist klar, dass die mehreren Hundert Überlebenden nicht mehr lange durchhalten werden ohne Unterstützung und Nahrung von Sokol. Einige denken laut darüber nach, zur Sokol zu flüchten.

Falls die Gruppe eine Flucht nach Sokol unterstützt, dann besteht man darauf, noch zu packen und nachzukommen, während die Gruppe schon vorausseilt.

Im Verlauf dieser Szene wird Jegor bemerken, dass seine Haut um den Biss von Arkadi herum blau wird. Er hält es vor der Gruppe geheim, verlässt die Station, hat Kontakt mit Infizierten, ist aber wieder da, wenn die Gruppe aufricht.

5A) HART, ABER...

Irgendwann wird die Gruppe wohl zur Sokol zurückkehren. Wandovski erwartet sie in seinem Büro, bietet Zigaretten an und lässt sich alles erzählen.

Er wird die vereinbarte Bezahlung übergeben und die Gruppe dann um einen weiteren Gefallen bitten:

Da die Bevölkerung von Woikowskaja ja offensichtlich krank, und damit eine Gefahr für Sokol ist, zudem ein Zugang zur Oberfläche offen steht, durch den gefährliche Mutanten in die Metro eindringen, bleibt nur die Möglichkeit bei Meter 800 zu sprengen.

Willigt die Gruppe nicht direkt ein, so wird Wandovski seine Autorität ausspielen, sie einschüchtern und Druck ausüben, um sie zur Sprengung zu zwingen.

Die Gruppe ist am besten geeignet, weil sie den Weg schon kennen und keine Angst haben über Meter 450 hinaus in die Tunnel zu gehen.

5B) DAS ENDE

Die Gestaltung des Finales hängt von der moralischen Entscheidung der SCs ab, z.B.:

5c) Wenn die Gruppe den Befehlen Wandovskis widerstandslos nachkommt, dann setzt sich Jegor ab, während man sich mit Sprengstoff und Zündern ausrüstet. Während der Vorbereitung der Sprengung im Metrotunnel wird er zusammen mit Dutzenden von in frühem Stadium Infizierten einen Großangriff durchführen. Das kann als Endkampf inszeniert werden

5d) Will die Gruppe den Zugang zur Oberfläche in der Woikowskaja durch eine Sprengung versiegeln, so kann dies nur von der stark verstrahlten Oberfläche (20 Punkte Strahlung pro Stunde) aus gelingen. Man kann ein Gebäude auf den Stationseingang stürzen lassen. Nur mit geheimem Wissen kennt man andere Zugänge und Klopff-Zeichen, mit denen es nach der Sprengung gelingen kann, wieder in die Metro zu gelangen.

Jegor würde sich für so eine Mission freiwillig melden, hat aber keine ausreichenden Kenntnisse über die Verwendung von Sprengstoff.

5e) Will man die Sprengung verzögern, bis die Flüchtlinge Sokol erreicht haben, so verurteilt man vielleicht beide Stationen zum Tod durch die unheimliche Seuche, auch wenn es zunächst viele Menschenleben rettet. Nutzen sie das Finale um den Spielern zu zeigen wie hart das Überleben in der Metro ist. Daß es nicht immer eine deutliche, richtige Entscheidung gibt. Der Unterschied zwischen Moralität und Rücksichtslosigkeit nicht immer deutlich ist. Mach ihnen die Entscheidung möglichst schwer!

CHARAKTERE

DIMITRI WANDOVSKI

Steht der Station Sokol vor. Er ist hart und erbarmungslos. Versucht das Überleben für seine Station mit allen Mitteln zu sichern.

Werte wie Zivilist (40 J., Bürokrat), GRW S. 124.

JEGOR TARKOV

Jegor ist sich nicht zu schade, die Wache auf 450 Meter zu übernehmen. Er hat schon einiges gesehen und weniger Angst als andere. Er erzählt gerne unheimliche Geschichten am Feuer bei einem Schluck Tee aus der WDNCh.

Jegors Eltern und Geschwister leben in der Woikowskaja, er selbst hat zur wohlhabenderen Sokol gewechselt.

Werte wie Söldner (Erfahren), GRW S. 122. Statt der Jagdflinte hat er ein Kalaschnikow Sturmgewehr (WB+4)

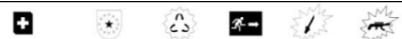
MONSTERWERTE

DER JÄGER

Der Jäger ist eine mutierte Wolfskreatur. Aus beiden Schultern ragen lange Tentakel mit scharfen, einziehbaren Raubtierkrallen, die er wie Peitschen einsetzt.

Triebkraft ist Hunger. Der Jäger wird, wenn er hungrig ist, alles angreifen, das kleiner ist als er. Verliert er mehr als die Hälfte seiner LK, so ergreift er die Flucht und versucht zu verschlaufen.

DER JÄGER					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	2
ST:	5	BE:	6	VE:	
HÄ:	5	GE:	4	AU:	



57	79	76	6	20	.
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Tentakel (WB+2), Biss (WB+2)			Dicker Pelz (PA+2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tage sehen				
Mehrfache Angriffe	1 zusätzlicher Angriff aufgrund der Tentakel				
Natürliche Panzerung	PA+2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei Schlagenpatzer wird die Waffe des Ziels getroffen. Augenblicklich aktionsfreier Gegenangriff				
GH:	9	GK:	gr	EP:	182

GEWALTIGE MUTANTEN

Die Vogelköpfigen sind gewaltige mutierte Raubvögel. In den Gängen der Metro können sie sich aufgrund ihrer Größe kaum bewegen. Die Stationen sind aber groß genug.

Sie sind erbarmungslose Jäger und kämpfen bis zum Tod, um an Nahrung zu kommen.

VOGELKÖPFIGER					
KÖR:	20	AGI:	12	GEI:	2
ST:	5	BE:	4	VE:	
HÄ:	10	GE:	4	AU:	
220	30	16	7	27	·
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Schnabel (WB+2), Krallen (WB+2)			-		
Fliegen	Fliegt mit Tempo Laufen x2				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner max. normal groß. Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg.				
GH:	30	GK:	Ge	EP:	345

LINKS ZU DEN STATIONEN

Einige Links aus dem Internet mit Karten und Bildern für das Abenteuer:

http://www.metro2033.org/popup/map_metro2034_overview.html (Karte zu Metro 2034)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Sokol_\(Metro_Moskau\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Sokol_(Metro_Moskau)) (Sokol heute)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sokol_\(Moscow_Metro\)?use_lang=de](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sokol_(Moscow_Metro)?use_lang=de) (Sokol heute)

<https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Voykovskaya?uselang=de> (Woikowskaja heute)

IMPRESSUM:

Idee, Text, Bilder und Layout: Stefan "dragonorc" Schoberth

Lektorat: Ingo „lowbacca“ Schneider und Ingo „Greifenklaue“ Schulze

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel Gamaslayers (© Stefan Bushuven, Christian Kennig und Uhrwerk Verlag) enthaltenen Texte und Inhalte stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz: CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen © 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

Gamaslayers ist eine Modifikation des Rollenspiels Dungeonslayers (@ Christian Kennig) für Endzeitsettings.

Metro 2033, 2034 bleiben Eigentum des Authors Dmitry Glukhovskiy bzw. der entsprechenden Verlage.