

# GAMMASLAYERS

## METRO 2033 ALS SETTING FÜR GAMMASLAYERS

### INHALT

Metro 2033 als Setting für GammaSlayers.....	1
Metro 2033.....	1
Regelanpassungen.....	1
Rasse und Klasse.....	1
Heilung.....	1
Ausrüstung.....	1
Währung.....	1
Charaktere über Archetypen.....	1
Archetypen.....	1
Ausrüstung und Sonstiges.....	2
Neue Talente.....	2
Metrogespür (ERW, MY).....	2
Kunst: Musizieren, Rezitieren oder Tanz (MU, PO, TÄ) ...	2
Beziehungen (MU, PO, TÄ, HÄD).....	2
Wissen (Geschichte) (Alle).....	2
Wissen (Militär) (Alle).....	2
Geheimes Wissen (Polis, Metro) (MIT, RÄC, HÜT).....	2
Geheimes Wissen (Mystik) (MY).....	3
Parakräfte (MY).....	3
Eine Übersicht möglicher Parakräfte.....	3
Empath.....	3
Telekinet.....	3
Thermokinet.....	3
Sehender.....	3
Impressum.....	3

### METRO 2033

Die Metro unter Moskau wurde nicht nur als U-Bahn, sondern auch als Atom-Schutzbunker angelegt. Das Setting basiert auf den Romanen Metro 2033 und Metro 2034 von Dmitry Glukhovskiy. Karten der Metro findet man unter <http://www.metro2033.org/karten.html>

Um das Setting zu bespielen wird unbedingt empfohlen, dass der Spielleiter Glukhovskys Bücher liest, um die einmalige Atmosphäre umsetzen zu können. Es ist geprägt von einem verzweiferten Endzeitgefühl, von dem Versuch der Menschen in der Metro mit allen Mitteln zu überleben. Die dunklen Tunnel zwischen den Stationen sind unheimlich und scheinen manchmal ein eigenes Leben zu haben. Unheimliche Mutanten, verstrahlte Tiere und allerlei Gefahren warten dort. Nur in den Stationen leben noch Menschen und die Gleise in die Tunnel werden gut bewacht.

Die einzelnen Stationen sind sehr autark und man hat oft ideologisch sehr unterschiedliche oder auch verfeindete Stationen direkt nebeneinander. Infos im Netz findest Du unter:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Metro-2033-Universum>  
[http://de.metro2033.wikia.com/wiki/Metro\\_2033\\_Wiki](http://de.metro2033.wikia.com/wiki/Metro_2033_Wiki)  
<http://de.sputniknews.com/kultur/20151106/305452276/unterirdische-prachtpalaeste-moskauer-metro.html>



### REGELANPASSUNGEN

#### RASSE UND KLASSE

Spielbar sind im Metro-Setting in erster Linie russische bzw. slawische Menschen. Ärzte oder Techniker sind sehr selten. Paramentals sind nicht vorgesehen, dafür werden einzelne Talente mit übersinnlicher Ausrichtung eingeführt. Die meisten Charaktere werden somit nach den Regeln für Krieger oder Streuner erstellt.

#### HEILUNG

Die Regeln zur Heilung müssen angepasst werden. Verschlaufen ist möglich. Heilung über Erste Hilfe mit entsprechendem MedKit oder Verbandskasten darf nur einmal erfolgreich nach jedem Kampf eingesetzt werden. Kommt es zu keiner neuen Verwundung, so einmal pro Tag. Wenn mehrmals geheilt wird, zählt nur das beste Ergebnis.

Ohne das Talent Erste Hilfe kann nur improvisiert verarztet werden. Eine Probe geht dann auf (GEI+VE)/2, ggf. +2 für MedKit.

#### AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung beschränkt sich auf russisches Material der Jetztzeit. Laser und ähnliches entfallen somit. Typische Waffen sind Stechkin oder Kalaschnikow.

#### WÄHRUNG

Als Währung dienen Patronen, Magazine und/ oder Zigaretten. Eine Patrone entspricht grob einer Zigarette, Magazine siehe GRW S.110 je nach Typ. Preise in Battens aus dem GRW können grob 1:1 in Patronen/ Zigaretten umgerechnet werden. Der Tauschkurs kann je nach Station variieren.

### CHARAKTERE ÜBER ARCHETYPEN

Charaktere können über Archetypen erstellt werden. Die Klasse bleibt davon unberührt, sollte aber dazu passen. Jeder Archetyp erhält mehrere Talente (entspricht Kultur Talenten) und die entsprechend passende Ausrüstung.

#### ARCHETYPEN

- *Der Rächer (RÄC):* Hat schlimmes erlebt. Ein rücksichtsloser Killer mit klaren Zielen. Kämpft besonders gegen die mutierten Kreaturen der Oberfläche.  
Talente: Präzisionsschuss, Brutaler Hieb.
- *Die Neugierige/ Reine/ Unerfahrene (REI):* Ist noch nicht vom harten Leben in der Metro verdorben, glaubt idealistisch noch an das Gute. Wird oft dafür

von anderen beschützt.

Talente: Ausweichen, Charme

- *Der Chronist (CRO)*: Ein Schriftsteller und Historiker.  
Talente: Bildung, Wissen (Geschichte), Schlitzohr
- *Der Erwählte (ERW)*: Spielt eine besondere Rolle in der Geschichte, hat übernatürliche Eingebungen.  
Talente: Metrogespür, Flink
- *Der Musiker/ Poet/ Tänzer (MU/PO/TÄ)*: Ein wahrer begabter Künstler. Die Darbietung fesselt alle Zuschauer/-hörer in übernatürlicher Art und lässt sie für einen Moment die triste Umgebung vergessen.  
Talente: Charme, Bildung, Beziehungen, eine Kunstform
- *Der Militär (MIT)*: Kommt aus der Polis und weiß, wie man mit Problemen umzugehen hat.  
Talente: Präzisionsschuss, Wissen (Militär)
- *Der Hüter (HÜT)*: Ein Hüter des alten Wissens aus der Polis. Rivalisierend zu Militär.  
Talente: Bildung, Geheimes Wissen (Polis, Metro)
- *Der Spieler (SP)*: Ein Glücksritter, der aufs Ganze geht, alles riskiert, um alles zu gewinnen.  
Talente: Glückspilz, Schlitzohr, Ausweichen
- *Der Mystiker (MY)*: Ein geheimnisvoller, spiritueller Fremder, der mehr zu wissen scheint. Er ist oft genau da, wo er gebraucht wird und scheint über übernatürliche Fähigkeiten zu verfügen.  
Talente: Metrogespür, Geheimes Wissen (Mystik), Parakraft
- *Der Händler (HÄD)*: Ist mit einem großen Rucksack voller Waren durch die Tunnel unterwegs, um ein paar Patronen zu verdienen.  
Talente: Schlitzohr II, Heimlichkeit, Beziehungen.

## AUSRÜSTUNG UND SONSTIGES

Mehrere Optionen stehen zur Verfügung

- [1] Kalaschnikow (=Sturmgewehr) +2 Magazine, Militärmesser, Kleidung/Uniform
- [2] Stechkin (=Schwere Pistole) +3 Magazine, Vorschlaghammer oder Feueraxt, Schlagring, Bonus
- [3] Jagdflinte +2 Magazine, leichte Pistole +1 Muni, Brecheisen + Bonus

Als Bonus ist wählbar:

- Gasmaske
- Geigerzähler
- MedKit/ Verbandskasten
- TechKit/ Werkzeugkasten
- Beleuchtung (Taschenlampe oder Gaslaterne), Draht und Seil

Abhängig vom Archetyp:

- MIL, RÄC, HÜT: [1/2] + Splitterschutzweste + Stahlhelm
- MU: [1/2/3] + Instrument+ Zigaretten, Beziehungen (kennt an jeder Station jemanden)
- TÄ: wie MU, statt Instrument: Schallplattenspieler/ Kassettenrecorder/ CD-/MP3-Spieler, Kostüm.

- REI: [1/2/3] (von gefallenem Kameraden) + mythisches Erinnerungsstück +Bonus
- CRO, PO: [1/2/3] + Tonbandgerät+ Buch+ Stifte
- ERW: [1/2/3] +Bonus
- SP: [1/2/3] + Zigaretten+ Spielkarten
- MY: [3] + mythische Karte der Metro+ ein Licht mit Dynamo zum wiederaufladen+ Pendel
- HÄD: [1/2/3] + Rucksack mit Handelswaren (Tee/ Bücher/ Nahrung/ Ersatzteile) + Zigaretten+ Pässe, Beziehungen (kennt an jeder Station jemanden)

## NEUE TALENTE

Je in Klammern durch welche Archetypen erlernbar.

### METROGESPÜR (ERW, MY)

Die Tunnel scheinen mit dieser Person zu reden, als wären sie lebendig. Wirkt wie ein 6. Sinn in der Metro, der vor Gefahren warnt, bevor sie auftreten.

Manchmal spürt man auch instinktiv Lösungsmöglichkeiten in schwierigen Situationen.

Probe auf GEI+VE+2 pro Rang, evtl. verdeckt würfeln.

### KUNST: MUSIZIEREN, BEZITIEREN ODER TANZ (MU, PO, TÄ)

Diese drei Talente geben pro Rang einen Bonus von +2. Proben werden auf GEI+AU abgelegt, wenn es um die Qualität der Darbietung geht. Der Archetyp kann seine Kunstform bis Rang V steigern und hat eine übernatürliche Begabung darin, so dass seine Darbietung fast übernatürliche, hypnotische Wirkung hat.

Beim Verschnaufen können einmal pro Tag und Talentrang Probenwurf/4 Punkte LK der Zuschauer bzw. Zuhörer zusätzlich geheilt werden.

### BEZIEHUNGEN (MU, PO, TÄ, HÄD)

Leute mit Beziehungen kennen an fast jeder Station jemanden. Eine Probe auf GEI+AU+2 pro Rang entscheidet, ob man einen Ansprechpartner an der Station hat, der sich an einen erinnert. Es gilt +4 für sehr bekannte Stationen bis -4 für Station außerhalb des Rings. Verlorene oder vergessene Stationen mit -8.

Gibt keinen direkten Vorteil auf Proben für soziale Interaktion. Der richtige Name, einer schießwütigen Patrouille genannt, kann aber Leben retten.

### WISSEN (GESCHICHTE) (ALLE)

Weiß um die Geschichte, die Politik der vergangenen Tage und das Schicksal von Moskau. Kann versuchen die Fehler der Vergangenheit in der Zukunft zu vermeiden. Probe auf GEI+VE+3 pro Rang.

### WISSEN (MILITÄR) (ALLE)

Weiß wie Dinge in der Polis gehandhabt werden. War schon an der Oberfläche oder hat Erzählungen aus erster Hand gehört. Kann mit Sprengstoff umgehen. Probe auf GEI+VE oder GEI+GE, +3 pro Rang.

### GEHEIMES WISSEN (POLIS, METRO) (MIT, RÄC, HÜT)

Die Hüter der Polis wissen um viele Geheimnisse, die vor dem Rest der Metro verborgen bleiben. Es geht um geheime Seitenlinien der Metro, prophetische Schriften,

die Geheimnisse des Kreml, die smaragdene Stadt und vieles mehr.

Probe auf GEI+VE+3 pro Rang.

### **GEHEIMES WISSEN (MYSTIK) (MY)**

Weiß um die Dinge jenseits von Vernunft und Wissenschaft. Die Geister reden in seinen Träumen mit ihm und verraten ihm Dinge.

Pro Tag und Rang ein hilfreicher Hinweis von den Geistern, oder ein Traum-Gespräch mit einem weit entfernten Genossen.

### **PARAKRÄFTE (MY)**

Parakräfte werden im Metro-Setting über Talente abgewickelt. Im Normalfall sollte nur der Mystiker in der Lage sein, sie zu erlernen. Parakräfte werden über eine Probe auf (GEI+AU) manifestiert. Jeder Rang einer Kraft gibt einen Bonus von +2 auf diese Probe.

Die Kräfte sollten deutlich subtiler verwendet werden als in anderen Endzeitsettings, da sie etwas Geheimnisvolles behalten sollen. Was möglich ist, liegt zwischen dem Spieler und dem Spielleiter.

Der Mystiker kann ab der 5., 10. und 15. Stufe jeweils eine weitere Parakraft als Talent erlernen. Die Steigerung einer bereits Erlernten ist jede Stufe möglich.

### **EINE ÜBERSICHT MÖGLICHER PARAKRÄFTE**

#### **EMPATH**

Kann die Emotionen anderer lesen und beeinflussen. Zu einem gewissen Grad beeinflusst dies auch deren Wahrnehmung. Je stärker die gewünschte Emotion von der aktuellen abweicht, desto schwieriger ist eine entsprechende Probe. Emotionen beeinflussen sollte im Gespräch geschehen, kann aber auch in einer Paniksituation durch Zuruf die Angst nehmen.

Probe auf GEI+AU +2 pro Rang. Gibt bei Erfolg +4 pro Rang auf alles Zwischenmenschliche.

### **IMPRESSUM:**

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

Bilder: Stefan "dragonorc" Schoberth

Lektorat: Constantin "Blakharaz" Hoppe, Ingo „Greifenklaue“ Schulze, Ingo „lowbacca“ Schneider, Harald „SirDenderan“ Wunderlich

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.

### **TELEKINET**

Kann durch die Kraft des Geistes kleinere Gegenstände in seiner Umgebung bewegen. Im Kampf ist das schwer einsetzbar, kann aber gut zur Ablenkung genutzt werden oder um an Gegenstände zu kommen, die dem direkten Zugriff entzogen sind. Türklinken können auch von der falschen Seite der Tür aus geöffnet werden.

Gegenstand muß mit einer Hand gehalten werden können, darf GEI+AU+2 pro Rang Meter entfernt sein.

### **THERMOKINET**

Ist in der Lage Gegenstände in seiner Umgebung Kraft seines Geistes abzukühlen oder aufzuheizen. Das kann nachts in den kalten Gängen der Metro das Leben retten.

Metallgegenstände, die von anderen gehalten werden, können ja nach Größe in ein (Messer, Stechkin) bis drei (Kalaschnikow) Runden so heiß oder kalt werden, dass sie Schaden zufügen, wenn man sie weiter hält. Jeder weitere Rang beschleunigt um eine Runde und ermöglicht größere Gegenstände.

Größe	Dauer	Schaden nach Dauer
Messer	2 –Rang	4 in der ersten Runde, erhöht sich pro Runde um + Rang Abwehr mit (KÖR+HÄ), ohne PA außer Handschuhe
Machete	3 –Rang	
MG	4 –Rang	
Tisch	5 –Rang, ab II	
Schrank	6 –Rang, ab III	

### **SEHENDER**

Hat eine besondere Raumwahrnehmung, die auch in völliger Dunkelheit, unabhängig von Licht- oder Wärmequellen funktioniert. Das funktioniert am besten im Dunklen, also wenn alle Lichtquellen gelöscht werden. Wenn es hell ist wird das schwieriger (-2...-8).

Bemerken-Proben mit GEI+VE +4 pro Rang in völliger Dunkelheit.