



ENTER THE TUNNELS

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. September 2026



INHALT

Enter the Tunnels	3
Allgemeines	3
Vorbereitung	4
Module und Regeln des HtbaH-Wiki	8
Eigene Module und Regeln	9
Geschichte	15
"Enter the Tunnels" - Das erste Abenteuer	16
Feedback	22



ENTER THE TUNNELS

!!! IN BEARBEITUNG. ABENTEUER NOCH NICHT SPIELBAR !!!

- **Wo spielt das Abenteuer?** Das Abenteuer spielt in den Tunneln und Stationen der Moskauer Metro.
- **Wann spielt das Abenteuer?** Es ist das Jahr 2033. Nach einem verheerenden Atomkrieg im Jahr 2005 liegen weite Teile der Welt in Schutt und Asche. Moskau ist eine Geisterstadt, bevölkert von Mutanten und Ungeheuern. Die wenigen verbliebenen Menschen haben sich in das weit verzweigte U-Bahn-Netz der Hauptstadt zurückgezogen und dort die skurrilsten Gesellschaftsformen entwickelt. Sie leben unter ständiger Bedrohung der monströsen Wesen, die versuchen, von oben in die Metro einzudringen ...
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?** How to be a Hero Grundregeln + HtbaH-Nahrungsmodul, + eigenes Strahlungsmodul, + eigene Munitions-/Währungsregeln, + eigene Gegenstandsregeln, + eigene Inventarregeln u.a.. Genauerer zu den Modulen und Regeln findet ihr im Abschnitt "[Module und Regeln des HtbaH-Wiki](#)" sowie "[Eigene Module und Regeln](#)"
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?** 3 - 4 Spieler + 1 Spielleiter.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter** schwer - weitestgehend lineares Abenteuer durch die Tunnel, allerdings wird Hintergrundwissen über die Welt benötigt. Dazu Umgang und Übersicht über viele Module. Zusätzlich sollte der Spielleiter improvisieren können. Es gibt Entscheidungsmomente für die Spieler, die Auswirkung auf spätere Momente haben werden. Diese muss der Spielleiter koordinieren und ausspielen können.
- **Schwierigkeit für die Spieler** mittel - den Spielern wird sowohl Selbstständigkeit als auch Kreativität abverlangt - immer wieder befinden sie sich in sogenannten "Bubbles", in denen sie sandboxartig Dinge tun können. Hier ist, sofern der Spielleiter nicht alle Möglichkeiten aufzählen möchte, Eigeninitiative gefragt. Außerdem gibt es viele Survivalelemente, die Spieler müssen mit ihren Rohstoffen und Gegenständen sparsam umgehen, und auch die Umwelt provisorisch nutzen. Dies erfordert einige Erfahrung und Vorstellungskraft.
- **Spieldauer:** 3-5 Stunden + (fortschreitende Kampagne)

ALLGEMEINES

Rechtliches

Das Universum, in dem dieses Abenteuer spielt, ist nicht aus meinem Geist heraus entstanden. Die Ideen, viele Namen und auch manche Charaktere sowie weiteres wurden von **Dmitry Glukhovsky** mit den Büchern "Metro 2033", "Metro 2034" und "Metro 2035" geschaffen. Die Geschichte dieses P&P-Abenteuers ist eine wilde Mischung aus eigenem Schreiben, der Story der Bücher sowie der Story aus der gleichnamigen Videospielreihe.



Vorwort zum Regelwerk

Das folgende Abenteuer bedarf vieler verschiedener Module und kleiner & großer Regelabänderungen. Dementsprechend ist der ganze Spaß relativ komplex und gegebenenfalls am Anfang unübersichtlich. Natürlich kann das Abenteuer auch nur mit Teilen des Regelwerks und mit Teilen der Module gespielt werden. Dies kann aber zu Balance-Änderungen führen.

Zu meiner Wenigkeit

Ich bin nun seit fast zehn Jahren begeisterter P&P-Spieler, und habe einige Regelsysteme ausprobiert (vor allem DSA, HtbaH, Pathfinder) und auch schon welche angepasst oder gar eigene entworfen. Meistern angefangen habe ich mit einem Kurzabenteuer, jedoch bin ich schnell dahin übergegangen, mich in einer fortschreitenden Kampagne auszutoben. Eine unverzichtbare Eigenschaft als Spielleiter ist Improvisation. Deshalb werde ich auf dieser Seite auch weniger auf die Beschreibung einzelner Charaktere oder Orte eingehen - diesen sollte der Spielleiter selbst Leben einhauchen. Wer Probleme mit der richtigen Beschreibung hat, sollte das deutsch- und/oder englischsprachige Metro-FANDOM-Wiki aufsuchen. Hier sei gesagt, dass durch das eigene Schreiben und den unterschiedlichen Hauptcharakteren (In Buch & Spielen: **Artjom**; im Pen & Paper: **die Heldengruppe**) es in seltenen Fällen zu unterschiedlichen Informationen oder Darstellungsweisen kommen kann. Wenn dies so ist, **folgt den Informationen dieser Seite**. Natürlich ist es auch von großem Vorteil, Bücher & Spiele zu kennen, erwartet wird das hier jedoch nicht.

Nebenbei & ganz wichtig, ihr bekommt hier kein "fertiges" Abenteuer, sondern nur das notwendige "Story - Skelett". Es liegt am Spielleiter (und auch natürlich an den Spielern) dieses Abenteuer mit Leben, Charakteren, Inhalt und guter Atmosphäre zu füllen.

Noch mal zu mir: generell bin ich ein begeisterungsfähiger, und in meinen Hobbies auch ein akribischer Mensch, der viel Einsatz und Zeit in seine Abenteuer steckt und immer den maximalen Spielspaß für die Spieler herausholen will. Denn wie sagte schon der Onkel von Peter Parker: "Aus großem Eifer folgt großer Spielspaß!" (oder so ähnlich...). Auch dieses Abenteuer stellt eine Kampagne dar, die ich nach und nach ergänzen werde. Die angegebene Spielzeit bezieht sich immer auf das Niedergeschriebene zum aktuellen Zeitpunkt.

VORBEREITUNG

Charakterbogen

Für das Abenteuer nutze Ich einen modifizierten Bogen, der HtbaH-Spielern aber trotzdem bekannt sein dürfte. Alle HtbaH-Regeln zur Charaktererstellung sind auf diesen Bogen anwendbar.

Im Folgenden finden sich die Erklärungen der **auf das Abenteuer angepassten und vorgeschlagenen Attribute** wieder:

Handeln:

Nahkampf

Fernkampf

Werfen / Präzision --> *Granaten & Dinge wie Steine usw.*

Stärke

Geschicklichkeit



Sportlichkeit --> *Zusammenfassung Klettern, Springen, Schwimmen, Rennen usw.*

Heimlichkeit --> *sich selbst verstecken, Gegenstände (am Körper) verstecken usw.*

Diebstahl

Spuren lesen

Schmerz aushalten --> *Wenn Probe geschafft, wird Schaden durch Stürze, Unfälle oder Fallen usw halbiert. Gilt nur für Schaden außerhalb von Kämpfen.*

Wahrnehmung (muss händisch auf dem Bogen ergänzt werden, wurde vergessen)

Wissen:

Metro-Wissen --> *alles über Stationen, Fraktionen, Umgangsweisen, Etikette usw*

Oberflächen-Wissen --> *alles über die verstrahlte Erdoberfläche, im Speziellen Moskau*

Vorkriegs-Wissen --> *alles über die Welt VOR der Nuklearkatastrophe*

Mutanten-Wissen --> *alles über Mutanten & Mutationen*

Maschinenkenntnis --> *Bedienung von elektronischen Geräten (z.B. Abwasserpumpen, hermetische Tore) sowie Weichensysteme, Draisinen usw.*

Schlösser knacken

Medizin

Überlebenskunst / Natur --> *Zusammenfassung von allem, was nicht durch andere Wissenstalente abgedeckt wird und das Überleben erleichtert*

Crafting --> *Herstellung von improvisierten Waffen & Gegenständen (z.B. Baseballschläger + Kleber + Nägel = Nagelkeule ==> mehr Schaden)*

Soziales:

Autorität / Überreden

Willenskraft --> *zum Abwehren von direkten psychischen Angriffen (z.B. durch die Schwarzen)*

Lügen

Einschüchtern

Beruhigen

Auftreten / Charme

Menschenkenntnis

Handeln / Feilschen

Mentale Belastbarkeit --> *Wenn Probe geschafft, wird psychischer Schaden halbiert (z.B. Entdeckung von etwas Schockierendem, Anomalien, usw). Gilt nur für Schaden außerhalb von Kämpfen.*

Glück --> *hat zwei Funktionen: einmal kann darauf gewürfelt werden, um einfach in irgendetwas Glück zu haben (Spielleiter entscheidet), auf der anderen Seite können in dieses Talent investierte Punkte genutzt werden, um bei einer verpatzten Probe die fehlenden Punkten "aufzufüllen". Der Glückstalentwert sinkt dadurch DAUERHAFT.*



Aufgrund von potenziellen Copyright-Verstößen kann ich den Bogen nicht als Bilddatei hochladen. Beide Seiten des Charakterbogens findest du **HIER**.

Charaktererstellung

Die Charaktererstellung funktioniert in den Grundzügen wie im Originalregelwerk. Es gibt jedoch einige Unterschiede, so starten bei mir alle Spieler mit 100 Leben ODER mit 90 Leben + 1W20Leben. Die Spieler können also durch einen Risikowurf die Lebensobergrenze erhöhen oder aber auch absenken. Weiterhin startet jeder Spieler mit 100 Leben "geistiger Gesundheit (GG)". Diese werden im selben Feld eingetragen wie die eigentlichen Lebenspunkte. So kann durch bestimmte Ereignisse oder Handlungen die GG angegriffen werden, und nicht das eigentliche (physische) Leben. Das System der GG ist bekannt aus vielen Pen&Paper der Rocket Beans.

Jeder Spieler startet mit **450 Einheiten**, die er auf seine Talente verteilen darf. Begabungswert und Geistesblitzpunkte werden wie üblich berechnet.

Beim Verteilen der 450 Einheitenpunkte gilt folgende Regel:

Bis zu einem Wert von 20 kostet das Vergeben eines Talentpunktes nur 0,5 Einheiten (Faktor 0,5).

Ab einem Wert von 21 bis 50 kostet das Vergeben eines Talentpunktes 1 Einheiten (Faktor 1).

Ab einem Wert von 51 bis 70 kostet das Vergeben eines Talentpunktes 2 Einheiten (Faktor 2).

Ab einem Wert von 71 bis 80 kostet das Vergeben eines Talentpunktes 5 Einheiten (Faktor 5).

Ein Talent kann dabei nicht höher als auf den Wert 80 gebracht werden! Überschüssige Punkte durch den Begabungspunktebonus aus dem Grundregelwerk verfallen auch. Dies sollte beim Hochleveln beachtet werden, da man mit dem Talentbonus durch den Begabungswert einige Punkte einsparen kann (ca. ab 75+ Einheiten).

Diese Sperre kann optional ausgehoben werden, allerdings empfehle ich diese sehr, da so kein Talent zu mächtig wird.

Bei den vorgeschlagenen Talenten gibt es einige mit Sonderregel, diese wurden im vorigen Abschnitt schon nähergehend beleuchtet.

Dazu darf sich bei mir jeder Spieler noch ein weiteres individuelles Talent aussuchen. Diese individuellen Talente sind meistens etwas stärker als die Basistalente, müssen aber das Spielprinzip unterstützen sowie die Balance nicht zerstören. Das Wählen dieser Talente muss der Spieler aber noch nicht am Anfang tun, sondern er kann sein individuelles Talent einmalig bei jedem Levelaufstieg einführen.

Individuelle Talente

Im Folgenden sind zwei **Beispiele** niedergeschrieben.

1. Musizieren



Besitzt der Spieler ein Instrument, so kann er zu passenden Gelegenheiten (zum Beispiel vor dem Schlafen) für die Gruppe musizieren. Gelingt die Probe, so erhalten alle Spieler Geistige Gesundheit. Der Wert der GG-Wiederherstellung hängt dabei vom gefundenen Instrument ab.

2. Scouten

ACHTUNG: **Diese Fähigkeit muss nicht hochgelevelt, sondern nur einmalig aktiviert werden!**

Der Spieler kann ein Gebiet vor sich scouten, solange er noch nicht entdeckt wurde. Dazu muss er eine Position erreichen, die einen guten Überblick über das bevorstehende Szenario bietet. Wichtig: Das Erreichen dieser Punkte sollte durch Heimlichkeits-, Kletter-, oder andere -Proben erschwert werden, da das eigentliche Scouten nicht per klassischer Probe geschieht. Der Spieler begibt sich beim Scouten also gegebenenfalls in Gefahr, sofern die vorigen Proben misslingen.

Der Spielleiter hat nun eigenen Ermessensspielraum, wie viel er vom kommenden Szenario preisgeben möchte. So kann er sagen, dass er zum Beispiel maximal **drei Zusatzinformationen** über das bevorstehende Gebiet geben möchte.

Ist der Spieler auf seiner Scoutposition, so muss der Spieler erneut würfeln. Diese Probe kann nicht im klassischen Sinne schiefgehen, jedoch ist ein niedriges Würfelerggebnis trotzdem besser als ein hohes. Der Wurf des Spielers wirkt sich wie folgt aus:

beim Beispiel von **maximal drei Zusatzinformationen über ein Gebiet:**

100 - 76 = **keine** Zusatzinformation

75 - 51 = **eine** Zusatzinformation

50 - 26 = **zwei** Zusatzinformationen

25 - 1 = **drei** Zusatzinformationen

beim Beispiel von **maximal vier Zusatzinformationen über ein Gebiet:**

100 - 81 = **keine** Zusatzinformation

80 - 61 = **eine** Zusatzinformation

60 - 41 = **zwei** Zusatzinformationen

40 - 21 = **drei** Zusatzinformationen

20 - 1 = **vier** Zusatzinformationen

Kartenmaterial

Der Spielleiter sollte vor Spielbeginn Folgendes bereitstellen:

Karte der Moskauer-Metro (Metro 2033-Version): dient nur zur Übersicht für den Spielleiter und ist sehr zu empfehlen!

Karte der Moskauer Metro (Stand 2016): Die Spieler starten als Unwissende, welche ihre Station noch nie verlassen haben, und kennen kaum was aus der Metro. Sie bekommen nur die folgende Karte.



Beide Karten findest du **HIER**.

Weiterhin ist es wichtig für den Spielleiter, einen Internetzugang während der Sessions zu haben. Dieser wird benötigt, um die Spieler mit zufallsgenerierten Gegenständen zu belohnen. Die dafür notwendigen Gegenstandsdokumente sollten ebenfalls bereits heruntergeladen worden sein. Alle Gegenstandsdokumente findest du **HIER**.

Für eine gelungene Atmosphäre

Ein gutes Pen & Paper fängt nicht erst mit dem Abenteuer an, sondern vor allem mit der Vorbereitung und einem schönen Ambiente!

Ich spiele dieses Abenteuer dafür häufig abends und in einem Raum mit gedämpften Licht, damit der Flair der Metro-Tunnel perfekt herüberkommt. Dabei lieber etwas zu dunkel als etwas zu hell. Kerzen sind eine schöne Ergänzung, gerade auch welche, die gerne mal flackern und so tolle Schatten werfen können.

Zur weiteren Verdichtung der Atmosphäre habe ich einige **Spotify-Playlisten** erstellt, die zur musikalischen Untermalung dienen und in entsprechenden Situationen vom Spielleiter angemacht werden sollten.

P&P: Metro – Stations lockere Gitarren- & Akkordeon-Musik, da Stationen einziger Ort der Sicherheit --> für den Aufenthalt in belebten Stationen

P&P: Metro – Tunnels dumpfe, gruselige geheimnisvolle Musik, Untermalung von aufkommender Gefahr -> für die Reise durch die Tunnel. Wird am meisten benötigt.

P&P: Metro – Kampf Actionbasierte, schnelle Stücke --> perfekt für Kampfszenen

P&P: Metro – Freiheit freie, schöne Stücke zum Genießen --> für besondere, schöne Momente außerhalb des trostlosen Alltags. Sparsam einsetzen.

P&P: Metro – Feier für das Intro notwendig --> ansonsten situativ in Kneipen oder Ähnlichem.

Vorwort an den Spielleiter

Es finden sich einige Elemente aus der Buchreihe und der dazugehörigen Videospielserie im Abenteuer wieder – beides ist keine Pflicht, hilft aber, sich selbst und die Spieler souverän durch das Universum dieses Abenteuers zu navigieren. Außerdem ist das Buch ziemlich gut – schadet also nicht ;-). Ansonsten kann ich das relativ gut ausgebaute deutsche sowie englische METRO-FANDOM WIKI empfehlen, um im Voraus als Spielleiter das Universum kennenzulernen und aufkommende Fragen der Spieler beantworten zu können. Im Abenteuer-Skript habe ich euch viele Begriffe mit dem entsprechenden Link zum METRO-FANDOM-WIKI unterlegt.

Weiterhin, und das sollte logisch sein, verliert das Abenteuer an Qualität und Intensivität, wenn ein Spieler das Buch oder aber das Spiel gespielt hat, und deren Handlung noch präsent in seinem Kopf ist – bestenfalls holt man sich Spieler an Bord, die mit dem Metro-Universum bisher nichts zu tun hatten.

MODULE UND REGELN DES HTBAH-WIKI

Grundsätzlich ist dieses Abenteuer **auch nur mit dem Grundregelwerk** spielbar. Hierbei kann die Spielbalance jedoch beeinträchtigt werden und das Spielgeschehen muss an einigen Stellen auch angepasst werden. Gerade das "Außer Acht lassen" der Munitions-, Item- und Tauschmechaniken nimmt viel vom eigentlichen Charme dieses Abenteuers.



Nahrung

siehe hier: Nahrung

Eigene Regelergänzung zum Nahrungsmodul:

Nahrung wird über Gegenstände der Seltenheitsstufe "grün" (häufig vorkommend) gefunden. Es wird nicht zwischen Flüssignahrung und fester Nahrung unterschieden. Nahrung muss immer dann aufgenommen werden, wenn der Spielleiter den Spielern dies mitteilt. Diese Momente sind im Abenteuer vermerkt und geschehen normalerweise nach anstrengenden Passagen wie Kämpfen oder anstrengenden körperlichen sowie geistigen Aktivitäten. Nehmen sie zu diesem Zeitpunkt keine Nahrung ein, so steigt die "Zeit ohne Nahrung" um eine Stufe nach oben. (*siehe Tabelle*).

Kleiner Tipp: Sollte es den Spielern an Nahrung mangeln und bei den zufallsgenerierten Händlern partout keine Nahrung im Inventar auftauchen, so sollte der Spielleiter "Nahrungshändler" in Stationen erfinden, die **IMMER** etwas Nahrung dabei haben.

EIGENE MODULE UND REGELN

Strahlungsmodul

Das Strahlungsmodul funktioniert denkbar einfach:

Innerhalb der Metro existiert keine Strahlung (Ausnahmen können je nach Situation generiert werden). Sie existiert nur noch an der Erdoberfläche und auch dort ist sie der Einfachbarkeit überall gleich stark. Die Strahlung existiert nicht als Strahlung im klassischen Sinn, sondern nur noch innerhalb von verstrahlten Luftpartikeln, die beim Einatmen schaden. Hautkontakt ist nicht weiter schlimm.

Als Schutz vor Strahlung benötigt die Gruppe je eine Gasmaske pro Person sowie Atmungsfilter, welche auf die Gasmaske geschraubt werden. Ein Atmungsfilter hält dabei ca. 1 Spielstunde. Der Spielleiter muss also wissen, wie lang die Gruppe bereits an der frischen Luft ist, und wann sie ihre Filter wechseln müssen (= jede Ingame-Spielstunde).

Beispiel:

Die Gruppe versucht den Botanischen Garten zu durchqueren. In Wirklichkeit ist diese Strecke ca. 2km lang. Man würde also ca 30 Minuten gehen (vereinfacht). Aufgrund bestimmter Vorkommnisse wie Mutanten, verwucherten Pflanzen, Trümmern usw. erhöht der Spielleiter die Zeit auf insgesamt 90 Minuten. Die Spieler müssen also einmal nach ungefähr 2/3 des Weges den Filter wechseln. Jeder Spieler benötigt also 1 Gasmaske + 2 Filter, um keine Strahlungsschäden zu erhalten.

Strahlungsschäden

Pro **angebrochener Stunde** ohne intakte Gasmaske und / oder Atmungsfilter verliert der Charakter 10 Punkte geistige Gesundheit sowie dauerhaft -3 auf alle Fähigkeitswerte. Hier ist zu beachten, dass dadurch auch die Begabungspunkte dauerhaft sinken können.

Gegenstandsmodul

"Viele Dinge der Menschheit haben es nicht in die unterirdischen Gänge der Metro geschafft. Deshalb herrscht bei den Bewohnern der Metro ein stetiger Mangel an allem. Das Leben dort ist ein Kampf um die wenigen in die Metro heruntergebrachten Gegenstände. Zusätzlich hat der russische Rubel den Umzug in die Metro nicht überlebt - Der Tauschhandel hat zu alter Stärke zurückgefunden."



An dieser Stelle sei gesagt, dass sich das Abenteuer auch ohne mein Gegenstandsmodul spielen lässt, allerdings müssen Gegenstandsbelohnungen und -fundorte gegebenenfalls angepasst werden. Ich empfehle aber natürlich wärmstens das von mir selbst erstellte Gegenstandsmodul mit sogenannten "Tier 1 to Tier 5" - Gegenständen.

Eigenes Gegenstandsmodul

Dieses Modul sieht auf den ersten Blick umständlich aus, das liegt allerdings vor allem an meinen rudimentären Kenntnissen über WIKI-Formatierungen. Das eigentliche System geht, sofern einmal verstanden, gut und flott von der Hand. Ich empfehle dem Spielleiter, sich VOR dem Abenteuer einmal ausführlich damit zu befassen. Ist es einmal verstanden, wird es später keine Probleme mehr bereiten.

Die Gegenstände sind selbst entworfen und einige Dinge sind auch aus dem T.E.A.R.S-Kartenset übernommen worden. An alle Gegenstände kommt ihr über den folgenden **Link**.

Die Gegenstände sind wie in vielen Videospielen in folgende Kategorien eingeteilt:

gewöhnliche Gegenstände - Farbe grau

ungewöhnliche Gegenstände - Farbe grün

seltene Gegenstände - Farbe blau

epische Gegenstände - Farbe lila

legendäre Gegenstände - Farbe Orange

In jeder Kategorie befinden sich meist alle Arten von Gegenständen - *Waffen, Ausrüstung, Nutzgegenstände, sonstige Gegenstände*, und *Munition*. **Lebensmittel** sind dagegen immer nur in der ungewöhnlichen (grünen) Kategorie zu finden. Der Nutzen (und meist auch der Wert) der einzelnen Gegenstände erhöht sich je nach Kategorie. Weiterhin hat jeder Gegenstand bestimmte Eigenschaften, die Auswirkungen auf das Spieler-Inventar haben.

Wie funktioniert das Loot-System?

Erhält ein Spieler als Belohnung 3 graue Gegenstände, so werden alle Gegenstände von Dokument **"1. Gegenstände grau"** in das obere Feld des Zufallsgenerators herauskopiert (**WICHTIG: MIT den Kommata!**). Anschließend drückt der Spielleiter drei mal *Zufällig ermitteln*. Die weiter unten auftauchenden Gegenstände erhält der Spieler.

Anschließend werden die 3 Gegenstände vom Spieler in seinem Inventar eingetragen: Die Werte aller Gegenstände findet der Spielleiter im Excel-Dokument: **"Gegenstände"**

Die Gegenstandsdokumente findest du **HIER**.

Den Zufallsrechner findest du **HIER**.

Eigenschaften der Gegenstände

Viele Gegenstände haben Eigenschaften, welche sich auf das Inventar auswirken und damit festlegen, wie viele Gegenstände ein Spieler mitnehmen kann. Dies dient dazu, dass ein Spieler sich mit der Zeit spezialisieren muss, und immer wieder in Situationen gebracht wird, in denen er sich zwischen



Gegenständen entscheiden muss. Wenn Euch dieses System zu schwierig ist, könnt ihr natürlich einzelne Eigenschaften herauslöschen, mit jeder gelöschten Eigenschaft wird das Abenteuer leichter.

Folgende Eigenschaften existieren:

Gewicht: *Jeder Gegenstand hat ein Gewicht. Der Spieler kann nicht mehr tragen, als seine Gewichtsobergrenze zulässt. Hat ein Gegenstand das Gewicht 0, so wiegt es nichts und nimmt zusätzlich auch keinen Platz im Inventar weg.*

sperrig: *jeder Spieler kann nur einen sperrigen Gegenstand mit sich führen.*

2 Hände: *Jeder Spieler hat zwei Hände. Nutzt der Spieler einen Gegenstand mit der Kennzeichnung "2 Hände" (z.B. ein Gewehr), so sind beide Hände belegt. Alle Gegenstände, die NICHT 2 Hände benötigen, sind 1-Hand-Gegenstände.*

Diese Handregel gilt vor allem für den Kampf. So ist eine Pistole einhändig tragbar, aber zum Schießen benötigt sie zwei Hände. Dies kann zu Diskussionen innerhalb des Abenteuers führen. Am besten legen sich Spieler und Spielleiter am Anfang des Abenteuers fest, wie sie diese Regel interpretieren.

Vorsicht! *Spieler sind ungemein kreativ, wenn sie nach Lösungen suchen, mehr als zwei Dinge gleichzeitig in den Händen halten zu dürfen. Genauso ist es ein dehnbarer Begriff, was "griffbereit" bedeutet. Hier sollte der Spielleiter verhandeln, dass heißt gute Ideen honorieren, schlechte aber abtun. Gleichzeitig kann er auch erschwerte Proben für Gegenstände nutzen, welche für den Spieler "griffbereit" sind, für den Spielleiter aber nicht. Das letzte Wort hat natürlich immer der Spielleiter!*

Weiterhin gibt es viele Gegenstände, die besondere Effekte haben, oder aber bestimmte Bedingungen voraussetzen. Diese hier alle aufzuführen wäre unübersichtlich und unnötig lang(atmig). Prinzipiell gilt aber: Alle Werte wie Gewicht, Handregel, Ausnahmen, Eigenschaften, Boni und so weiter sind im entsprechenden Excel-Dokument hinterlegt.

Je nach Situation wird dem/den Spieler/n erlaubt, eine bestimmte Anzahl Gegenstände aus einer bestimmten Kategorie zu ziehen.

Beispiel 1:

Wladimir Putin dressiert einen mutierten, in die Metro geflüchteten Bären. Als er danach auf ihm reitet, entdeckt er eine Satteltasche am Bären. Der Spielleiter teilt ihm nun mit, dass er 1 Gegenstand der Kategorie "grau" ziehen kann. Wladimir Putin zieht zufällig eine graue Karte und erhält einen Flummi.

Beispiel 2:

Die Gruppe hat gerade alle Gegner eines wirklich schwierigen Kampfes besiegt. Zur Belohnung wird deren Hauptquartier geplündert. Der Spielleiter teilt den Spielern nun mit, dass sie insgesamt 5 Gegenstände der Kategorie "grau" ziehen dürfen, dazu 3 weitere der Kategorie "grün" und sogar 1 der Kategorie "lila". Die Gruppe zieht also insgesamt 9 Gegenstände, die sie anschließend untereinander aufteilen müssen. Den lilanen Gegenstand zum Beispiel erhält nur eine Person.



Sollte ein Spieler ausdrücklich als erstes mitteilen, dass er nach Beute sucht oder einen Gegner lootet, so hat er auch zuerst Anrecht auf die gefundenen Gegenstände.

Inventar-Modul

Jeder Spieler kann grundsätzlich nur bedingt viele Gegenstände mitführen. Eingegrenzt wird die Anzahl durch die Menge an **Platz** und die Gesamtsumme an **Gewicht** im Inventar.

Inventar: Platz

Platz eines Spielers im Normalfall: **5**, kann aber durch Rucksäcke erweitert werden.

Grundsätzlich nimmt jeder Gegenstand **MIT** Gewicht immer **1 Platz** im Inventar weg. Gegenstände **OHNE** Gewicht nehmen auch **KEINEN Platz** weg!

Inventar: Gewicht

Die Gewichtsobergrenze bestimmt wie viel der Spieler insgesamt an Gewicht tragen kann. Sie ist immer genauso hoch wie der "Handeln-Begabungswert" eines Spielers.

Beispiel:

Jens steckt 190 Fähigkeitepunkte in die Begabung "Handeln", Martin steckt sogar 250 Punkte hinein. Damit kommt Jens nach den Regeln des HtbaH-Regelwerks auf einen Handeln-Begabungswert von 19, Martin sogar auf 25. Jens kann also ein Gewicht von 19 (Gewichtsobergrenze = 19) tragen, während Martin sogar ein Gewicht von 25 (Gewichtsobergrenze = 25) mit sich führen kann.

Überschreitet nun das Gesamtgewicht aller Gegenstände im Inventar, am Körper und in den Händen die Gewichtsobergrenze, so muss der Spieler so lange Item-Karten ablegen (oder abgeben), bis das Gesamtgewicht der Gegenstände wieder unterhalb der Gewichtsobergrenze liegt.

Beispiel:

Jens findet ein neues Scharfschützengewehr mit dem Gewicht 5. Mit all seinem anderen Gegenständen kommt er nun auf ein Gesamtgewicht von 22,4. Da seine Gewichtsobergrenze nur 19 beträgt, so muss er Gegenstände mit einem Gesamtgewicht von mindestens 3,4 ablegen, damit es für ihn weitergeht.

Tauschhandel-Modul

Wie bereits erwähnt dominiert der Tauschhandel das Geschäft in der Metro. Händler haben dabei ein zufälliges Inventar: Je nach Größe des Händlers zieht der Spielleiter mehr und bessere Gegenstände. Wirklich große Händler finden sich vor allem in wirtschaftlich starken Stationen wie denen der Hanse oder der Polis. Kleine Händler kann die Gruppe dagegen in den Tunneln treffen oder in kleineren, unbedeutenden Stationen.

kleiner Händler - Auswahl an 5 grauen Gegenständen sowie 1 grünen.

mittelgroßer Händler - Auswahl an 7 grauen Gegenständen sowie 3 grünen.

seltener Händler - Auswahl an 10 grauen, 5 grünen sowie 3 blauen.

epischer Händler - Auswahl an 10 grauen, 5 grünen, 3 blauen sowie 2 lilanen.



Wenn Spieler nun mit Händlern agieren, können sie beliebige Angebote an den Händler richten. Der Spielleiter entscheidet angemessen an der Situation der Gruppe, der Situation des Händlers sowie der Logik (*Niemand tauscht ein Scharfschützengewehr gegen eine Batterie*), ob der Tauschhandel zu Stande kommt. Es können auch mehrere Gegenstände gegen einen besseren Gegenstand getauscht werden.

Beispiel 1:

Die Gruppe bietet 1 Batterie und möchte dafür 1 Impro-Pistole haben. Der Spielleiter lehnt den Tausch ab, da die Pistole deutlich mehr wert ist.

Beispiel 2:

Die Gruppe bietet 2 Batterien, 1 Messer sowie 1 Seil im Tausch gegen 1 Impro-Pistole. Der Spielleiter nimmt das Angebot an, da der Händler dies in seinen Augen als gutes Geschäft empfindet.

Beispiel 3:

Die Gruppe kommt halb verdurstet bei einem Händler an. Sie wollen 4 Tagesrationen Trinkwasser tauschen. Dafür bieten sie ihm 1 improvisierte Nagelkeule an. Der Spielleiter lehnt den Tausch ab. Der Tausch wäre eigentlich fair, aber da der Händler erkennt, dass die Spieler dringend Wasser benötigen, fordert er 1 Impro-Pistole anstelle der 1 improvisierten Nagelkeule

Beispiel 4:

Die Gruppe trifft auf einen Verbannten in den gefährlichen Tunneln der Metro. Sie finden irgendwie heraus, dass der Verbannte keine für ihn notwendige Waffe besitzt, aber ganz zufällig reich an Trinkwasser ist. Die Spieler bieten ihm nun 1 improvisierte Nagelkeule an, und wollen dafür 6 Tagesrationen Wasser. Der Spielleiter nimmt das Angebot an. Eigentlich ein unfairer Tausch, aber da sich der Händler in einer Notlage befindet, möchte er diese Waffe unbedingt haben.

Währungs- und Munitionsmodul

Die Währung der Metro ist die extrem wertvolle Munition aus der Vorkriegszeit, ab jetzt **"Armee-Munition"** genannt. Diese kann anstelle des Tauschhandels eingesetzt werden, um Gegenstände oder Dienstleistungen von NPCs zu erwerben.

Der Verkaufspreis von Gütern wird in "Wert" angegeben. Dabei bedeutet der **Wert "1"**, dass dieser Gegenstand **1 Armee-Munition** wert ist.

Der "Wert" soll dem Spielleiter und den Spielern einen ungefähren Vergleichswert geben, wie wertvoll ein Gegenstand ist. Dies hilft, die Tauschgeschäfte besser zu koordinieren. Da Händler zufallsgeneriert sind, besitzen sie häufig gar keine Armee-Munition. Eigene Gegenstände können also im Normalfall nicht verkauft, sondern nur getauscht werden. Besitzen Spieler dagegen eigene Armee-Munition, so können Gegenstände oder Dienstleistungen vom Händler erkauft werden. Die Spieler müssen also immer entscheiden, ob die beim Einkauf tauschen oder bezahlen möchten. Die Händler akzeptieren immer beides.

Entgegen der Armeemunition gibt es auch die improvisierte Munition aus der Zeit nach dem Atomkrieg, ab jetzt **"Impro-Munition"** genannt. Diese gilt **NICHT** als Währung.

Beim Schießen gelten folgende Regeln:



- 1.) Armee-Munition kann zum Handeln und zum Schießen genutzt werden: dabei macht die Armee-Munition immer den doppelten Schaden von Impro-Munition.
- 2.) Die Impro-Munition dient nur zum Schießen, sie kann nicht als Währung genutzt werden.
- 3.) Waffen aus der Vorkriegszeit können nur Armee-Munition verschießen, Impro-Waffen und Metro-Waffen (gefertigt in der Zeit nach der atomaren Katastrophe) dagegen beide Arten von Munition.
- 4.) Bei Impro-Waffen wird immer der Schaden beider Munitionstypen aufgeschrieben. Bei Vorkriegswaffen dagegen wird der Schaden nur in Armee-Munition angegeben. Die Schadenswerte findet Ihr im bereits erwähnten **EXCEL-Dokument**.
- 5.) In einer Kampffaktion kann dabei immer nur eine Art von Munition eingesetzt werden, niemals beide.

Dies führt zu interessanten Taktiken: so kann man mit Armee-Munition in schwierigen Kämpfen seinen Schaden verdoppeln, auf der anderen Seite verballert man aber auch pures Geld - was dann gegebenenfalls in der nächsten Station beim Handeln fehlt. Die Spieler müssen also stets abwägen, ob sie lieber ihren Schaden maximieren wollen - oder aber den Inhalt ihres Geldbeutels.

Beispiel 1:

*Der Schaden einer Impro-Pistole ist auf seiner Gegenstandskarte mit "2W10+5 / 1W10+3" gekennzeichnet. Boris schießt nun mit der **Impro-Pistole** und **Impro-Munition** auf einen Mutanten. Er trifft und verursacht 1W10+3 Schaden.*

Beispiel 2:

*Der Schaden einer Impro-Pistole ist auf seiner Gegenstandskarte mit "2W10+5 / 1W10+3" gekennzeichnet. Boris schießt nun mit der **Impro-Pistole** und **Armee-Munition** auf einen Mutanten. Er verursacht [2W10+5] Schaden, da der ursprünglich angegebene Schaden durch die Armee-Munition verdoppelt ist.*

Beispiel 3:

*Der Schaden einer [Vorkriegs-]Pistole ist auf seiner Gegenstandskarte mit "5W10" gekennzeichnet. Boris schießt nun mit der **[Vorkriegs-]Pistole** und **Armee-Munition** auf einen Mutanten. Er verursacht 5W10 Schaden.*

Beispiel 4:

*Der Schaden einer [Vorkriegs-]Pistole ist auf seiner Gegenstandskarte mit "5W10" gekennzeichnet. Boris möchte nun mit der **[Vorkriegs-]Pistole** und **Impro-Munition** auf einen Mutanten schießen. Dies funktioniert nicht, da Vorkriegswaffen nur Armee-Munition verschießen können.*

Vorsicht! Armee-Munition ist in der Metro EXTREM WERTVOLL. So kostet zum Beispiel die beste Rüstung im Spiel nur 30 Armeepatronen (unter Vorbehalt, die Karten sind noch nicht final mit Werten versehen). Ein Spielleiter, der seinen Spielern häufig Belohnungen in Form von Armee-Munition spendiert, vereinfacht das Spielerlebnis der Spieler also ungemein. Spieler werden, wenn sie "reich" an Armee-Munition sind, häufiger damit schießen und den doppelten Schaden verursachen. Gleichzeitig zerstört zu viel Armee-Munition das Tauschhandel-Modul, weil die Spieler ihre neuen Gegenstände einfach erkaufen können. Armee-Munition sollte also immer absolute Mangelware sein, und die Spieler sollten sich wirklich genau überlegen müssen, wie und wann sie die Armee-Munition einsetzen. Der Spielleiter sollte also äußerst besonnen mit der Vergabe von Armee-Munition sein. Ein Händler wird aber dementsprechend auch bereit sein, gegen nur 1 Armee-Munition trotzdem Wertvolles anzubieten.



Für einen besseren Einblick: Die Spieler meiner Runde haben nach ca 30 Stunden Spielzeit ca. ZWEI Armeemunition bekommen. Sie wissen also um den extremen Wert und gehen dementsprechend extrem sorgfältig mit dieser Munition um.

GESCHICHTE

Kurzer Ablauf des 1. Abenteuers

Die Helden leben in der "WDNCh", einer Station der ehemaligen Linie 6 und nahe gelegen am ehemaligen Botanischen Garten von Moskau. Seit einiger Zeit dringen die sogenannten "Schwarzen" in die Tunnel der Metro ein, welche humanoide, körperlich eher schwache Kreaturen sind, dafür aber mächtige telepathische Fähigkeiten haben und dadurch Menschen verrückt werden lassen. Die Schwarzen scheinen ihr Nest irgendwo im Botanischen Garten zu haben, da sie nur von Norden aus in die Metrotunnel hinabsteigen. Nachdem die nördliche Nachbarstation "Botanicheskoy Sad" von Schwarzen überrannt wurde, tauchen sie nun immer häufiger vor den Toren der "WDNCh" auf, konnten bisher aber stets abgewehrt werden.

Nachdem ein Feuer in der WDNCh ausbricht, müssen die Helden medizinische Versorgungshilfe bei der mächtigen Hanse erfragen. In Folge dessen verlässt unsere Gruppe die sichere WDNCh und beginnt eine abenteuerliche Reise hin zu den Ringstationen, die der Hanse gehören. Bei der Hanse und deren Station "Prospekt Mira" angekommen, wird die Gruppe aufgrund von Unruhen innerhalb der Station nicht in den eigentlichen Zivilbereich hereingelassen. Sie sollen stattdessen mit dem Stationschef der benachbarten "Novoslobodskaya" reden und dort um Hilfe bitten. Dort angekommen versteht dieser das Problem, denn auch die Hanse hat die Schwarzen schon gesichtet. Der Stationschef sagt der WDNCh Hilfe zu, sofern sie Miller, den Vorsitzenden des SPARTA-Ordens überreden, sich der Sache mit den Schwarzen anzunehmen. Nach der Bekämpfung einer Sabotage-Aktion in der Novoslobodskaya macht sich die Gruppe also abermals auf den Weg zur Polis, einem Stadtstaat innerhalb der Metro. Unterwegs treffen sie auf drei Mitglieder des SPARTA-Ordens, mit denen sie gemeinsam reisen. Aufgrund von Gefahren sind sie gezwungen, einen Umweg durch die Versorgungstunnel zu nehmen, bei dem sie dem Vierten Reich gefährlich nahekommen. Mit der Ankunft in der Polis und dem Gespräch mit Miller endet das erste Abenteuer.

SPIELZEIT: Ca. 20 - 40 Stunden (je nach Gruppe)

Kurzer Ablauf des 2. Abenteuers

Die Helden werden von den drei SPARTA-Mitgliedern als Anwarter empfohlen. Miller verspricht Hilfe gegenüber den Schwarzen, sofern die Gruppe im Gegenzug Miller hilft. So soll die Gruppe das Geheimnis und Problem um die "Sevastopolskaya" lösen, eine für die Metro und die Polis extrem wichtige Station. Seit längerem gibt es von dort kein Lebenszeichen mehr. Die Lösung dieser Aufgabe ist gleichzeitig die Anwarterprobe zur Aufnahme in den SPARTA-Orden. Die Gruppe reist also bis zur "Nakhimovsky Prospekt", um dort zu erfahren, dass eine gefährliche Seuche die Station heimsucht, und abgeriegelt wurde. Mit der Lösung des Problems möchte die Gruppe zurück zur Polis, doch die "Nakhimovsky Prospekt" wird plötzlich ebenfalls aufgrund der Seuche abgeriegelt. Die Gruppe muss sich aus der Station schleichen. Auf dem Rückweg zur Polis treffen sie auf Hunter, einem geheimnisvollen wie ranghohen Ranger des SPARTA-Ordens. Da das Problem der Seuche noch nicht gelöst ist, und Hilfe weiter auf sich warten lässt, muss die Gruppe mit Hunter zur "Varshavskaya", ohne dass ihr erzählt wird, warum. Auf dem Weg dorthin muss die Gruppe sich erstmals an der Erdoberfläche entlang kämpfen, um ihr Ziel zu erreichen. Gemeinsam mit Hunter kehren sie zur Polis zurück, wo Miller, beziehungsweise der oberste Brahmane nun endlich Hilfe für die WDNCh verspricht. Dafür muss die Gruppe ein geheimes Buch aus der Lenin-Bibliothek holen, und damit ein zweites Mal an die Erdoberfläche. In der Bibliothek treffen sie auf Danilo, einem Ranger, sowie



den gefährlichen Bibliothekaren, welche sehr starke und gefährliche Mutanten sind. Danilo stirbt durch diese, gibt der Gruppe aber noch ein Dokument mit, welches den Eingang zur mythischen "Metro 2" offenbart. Mit dem Dokument und dieser Info macht sich die Gruppe erneut auf zum obersten Brahmanen.

Kurzer Ablauf des 3. Abenteuers

(noch in Bearbeitung)

Situation und Verhältnis der Spielercharaktere zueinander vor dem Start des Abenteuers

Die Spieler sind alle Mitbewohner des gleichen Holzverschlags in der Station "WDNCh"- und das seit vielen Jahren. Die echten Familien sind entweder beim Atomkrieg umgekommen oder sind aus anderweitigen Gründen nicht mehr am Leben. Der Lebensraum ihres „Zuhause“ beträgt ungefähr 6m² - zwei Hochbetten und ein enger Gang dazwischen. Die Spieler kennen sich also quasi in- und auswendig, und es sind enge Freundschaften entstanden – man kann fast von Familie sprechen. Es herrschen keine Konflikte zwischen den Spielern und jeder würde für den anderen die eigene Hand ins Feuer legen. Das Abenteuer beginnt am 24.12.2033 und startet linear, sodass der Einstieg relativ einfach ist.

Farbgebung

Für dieses Abenteuer gilt im Folgenden: (für den Spielleiter)

schwarz: Beschreibung von Orten, Charakteren, [...]. Gibt dem Spielleiter Informationen über die Spielwelt.

kursiv: Abschnitte zum Vorlesen durch den Spielleiter.

Kasten mit schwarzer Schrift:

wichtige Informationen für den Spielleiter, Tipps & Tricks

Kasten mit roter Schrift:

betrifft die Entscheidung der Spieler, bzw. warnt den Spielleiter vor, wie Spieler **vielleicht** reagieren könnten. kurz: Was könnten die Spieler tun? Worauf muss ich mich vorbereiten?

"ENTER THE TUNNELS" - DAS ERSTE ABENTEUER

Kapitel 1: Feurige Weihnachten

Ihr sitzt gemeinsam mit Artjom, einem Mitfünfziger und Soldaten des SPARTA-Ordens am Tisch. Es ist der 24.12.2033 – Weihnachten. Die Quecksilberlampen, erst vor zwei Jahren installiert, beleuchten das Forum der WDNCh heute etwas heller – wahrscheinlich gönnt die Hanse zur Feier des Tages den Stationen heute etwas mehr Strom. Ihr seid hier nicht die einzigen: um euch herum sitzen an wild durcheinander gewürfelte Tischen die annähernd 300 Bewohner eurer Station. Das Forum ist die größte „Halle“ in der VDNCH. Hier stehen Tische eng an eng, eine eher schlecht gezimmerte Bartheke, sowie eine Lattenkonstruktion, missbraucht als Bühne und Rednerpodest. Es ist sehr voll, Leute sitzen an den Tischen oder stehen in Gruppen in den kleinen freien Zwischenräumen. Die Stimmung ist gut, es wird gezecht, gelacht und gegrölt. In Humpen und Gläsern spritzt das Pilzbier beziehungsweise der Pilzvodka. Wenn man überlegt, dass am heutigen Tag fast ein Zehntel der lokalen



jährlichen Pilzfarmproduktion vernichtet wird, ist es ungeheuerlich und ebenso verschwenderisch - aber was soll man machen – bei 364 trostlosen Tagen im Jahr braucht es halt diesen einen Tag, an dem man abschalten kann – oder einen zu mindestens der Alkohol vergessen lässt.

Metro – Stations: an

Szene 1 - Exposition

Beteiligte Personen: Artjom, Sokolov

An dieser Stelle fängt Artjom an mit der Gruppe zu sprechen. Artjom ist Ziehvater und Mentor der Gruppe. Er ist ein Mitglied des SPARTA-Ordens und eine Legende innerhalb der WDNCh. Er ist schon sehr gut angetrunken und schwelgt von der Zeit vor der Katastrophe. Auch regt er sich über Dinge auf, die aktuell in der Station oder in der Metro generell schlecht laufen. Die Spieler sollten hier in ein kurzes Gespräch verwickelt werden, um einen kurzen Überblick über das Universum zu erlangen - Quasi eine Dialog-Exposition. Der Spielleiter sollte sich also im Voraus überlegen, wie er das Universum im Dialog einführt und das Gespräch dementsprechend unauffällig lenken.

Kleiner Tipp: Die Dialog-Exposition sollte nicht zu lang andauern, damit die Spieler nicht erschlagen werden von zu vielen neuen Infos. Die Welt lädt im übrigen dazu ein, erst beim Spielen erforscht zu werden. Folgende Dinge sollten aber irgendwie in der Exposition auftauchen:

1.) die Bedrohung der Schwarzen

2.) die Hanse und deren Einfluss auf die Metro sowie auf die WDNCH

Wenn das Gespräch zum Erliegen kommt oder aber es weitergehen soll, tritt Sokolov, der Stationsführer auf eine improvisierte Bühne. Er hält eine flammende Rede:

„Liebe Mitbewohner der WDNCh, liebe Freunde, liebe Familie. Ich weiß, wir alle haben eine harte Zeit hinter uns. Seitdem einige Kinder der Botanichevsky Sad vorletzten Monat das hermetische Tor zur Oberfläche geöffnet haben, sind die Schwarzen in unser Leben eingedrungen. Keine 2 Wochen später haben wir ihre Station an die Schwarzen verloren. Wir mussten den Tunnel sprengen, und haben damit einen Großteil unserer nördlichen Handelswege verloren. Doch damit nicht genug, die Sprengung des Tunnels scheint nicht ausreichend, mehrmals wurden Schwarze von unserem nördlichen Vorposten gesichtet, bisher nur einzeln, doch immer häufiger, und es ist wahrscheinlich und nur eine Frage der Zeit, bis sie zahlreich an unseren Toren stehen. Doch auf der anderen Seite haben wir auch Fortschritte gemacht. Wir haben ein fruchtbares Bündnis mit unseren südlichen Nachbarn geschlossen – vereint im Kampf gegen die Schwarzen. Und auch die Hanse ist durch uns auf die Schwarzen aufmerksam geworden. Einige Stalker der Novoslobodskaya behaupten sogar, ihr Nest im botanischen Garten gesichtet zu haben. Ich meine, wer, wenn nicht wir, wird mit diesem Problem fertig? Wir haben die Bomben überlebt, wir haben die Mutanten überlebt, wir haben die Roten überlebt (einzelnes Gelächter). Wer sind wir, wenn wir nicht auch die Schwarzen überleben? Ich weiß, wer wir sind: WIR ... Wir sind die WDNCh! Ein begeistertes Zujubeln beginnt und die Becher werden im Rhythmus auf die Tische gestampft, so dass der Pilzvodka wild durch die Gegend spritzt: „Tod den Schwarzen“, „Wir räuchern sie aus!“ Nach und nach entsteht ein einheitliches Rufen: „WDNCh, WDNCh, WDNCh!“. Sokolov breitet die Arme aus und dämpft damit die Rufe der Gruppe. Nach und nach verstummen die Anwesenden und alle warten darauf, dass Sokolov weiterspricht. „Doch heute, meine Freunde, doch heute ist die Angst und Sorge so weit entfernt, wie unsere Station von der Polis. HEUTE packen wir die Becher aus, HEUTE holen wir unseren besten Schnaps aus den Verstecken, und HEUTE lassen wir es uns gut gehen!“



Nastrovje!" Er reißt seinen Humpen hoch, und ext den Humpen innerhalb von Sekunden. Seine Stimme hallt in den Lautsprechern noch kurz nach, dann erhebt sich Musik aus der Stille und das Stimmengemurmel, durchzogen von lautem Lachen und Feiern, geht weiter.

Szene 2 - Das Fest

Beteiligte Personen: (Artjom), (Sokolov)

P&P: Metro – Feier: an

Der Spielleiter sollte nun die Helden darauf aufmerksam machen, dass sie das Fest in vollen Zügen genießen können.

Hierbei haben die Helden freie Möglichkeiten, sofern es das Setting und der Spielleiter dies zulässt. Einige mögliche Beispiele sind im Folgenden genannt. Tun sich (vor allem unerfahrene) Spieler schwer, sollte der Spielleiter einige dieser Elemente an die Spieler herantragen oder im Notfall zu Szene 3 überleiten

Mögliche Aktivitäten der Spieler: (ggf. über einfache, passende Probenwürfe)

Trinkwettbewerb / Esswettbewerb

Karten- und Glücksspiele (vielleicht mit Einsatz?)

Blicke von Mädels die zu euch herüberschauen (Flirten) --> ggf. mit Happy End..?

Gespräche mit Sokolov und Artjom

Bier holen

Tanzaufforderung einer jungen Stationsbewohnerin

[...]

Szene 3 - Marat

Beteiligte Personen: Marat, Artjom

Egal, was die Gruppe tut, zu einem passenden Zeitpunkt kommt ein sehr stark Betrunkener (Name: Marat) zu euch, der bei Ablehnung schnell aggressiv wird. Ihr kennt Marat aus der Vergangenheit, er ist eigentlich ein freundlicher Kerl, aber betrunken ein großes Problem. Dieser fordert die Gruppe auf, Dinge zu tun und geht ihnen immer weiter auf die Nerven. Sollte einer aus der Gruppe ihm logischerweise irgendwann dummkommen, dann provoziert er einen Streit, bei dem früher oder später die Fäuste fliegen. Sollte die Gruppe zu lange freundlich bleiben, schreitet Artjom ein, und der Streit eskaliert daraufhin über ihn.

Die Gruppe wird den Betrunkenen erst freundlich versuchen loszuwerden, vielleicht sogar am Anfang mitspielen. Seine Ausfälle sollten aber immer schlimmer werden, sodass die Gruppe genötigt wird, gegen ihn vorzugehen.

Mögliche Dinge die Marat tun kann:

Jemanden eng antanzen

Aufdringlich umarmen

Einfach Müll reden

Zum Wettlaufen aufrufen



Seinen Penis rausholen und weiter antanzen (lol)

Über Artjom als Versager und Möchtegern lästern

Die Gruppe oder Einzelne beleidigen

Schubsen

Faustschlag

Spätestens ab hier sollte die Gruppe sich verteidigen, sonst schreitet Artjom ein.

Es kommt zum Kampf:

Betrunkener „Marat“ Werte: INI: W10 + Beg.wert: 18, Nahkampf: 40, Parade: 18, Leben 100 - Krit.: <4 und über >96 - Schaden waffenlos: 2W6 SP

Die Gruppe ist in der Überzahl und wird den Kampf aller Voraussicht nach gewinnen, der Spielleiter sollte jedoch **vor dem Besiegen** eingreifen und zur nächsten Situation übergehen:

Das Ziel des Kampfes ist es jedoch gar nicht, Marat zu besiegen, sondern dass Marat bei passender Gelegenheit ausversehen eine auf dem Tisch/auf der Bar stehende Öllampe umstößt/ wirft, sodass ein Großfeuer im Forum ausbricht. Sollte Marat vorher besiegt werden, ergibt er sich, dreht um, und wirft dann in betrunkenen Wut eine Öllampe nach der Gruppe, trifft aber wieder nur etwas Brennbares (Alkoholflaschen an der Bar, das Lager für Tierfett, Gardinen & Holz etc.).

Szene 4 - Das Feuer

Beteiligte Personen: Artjom, (Marat)

P&P: Metro – Feier: aus

Durch Marats Öllampenmissgeschick fängt das Forum an zu brennen – und zwar sehr schnell.

Die Stationsbewohner reagieren unterschiedlich. Schreie, hektische Rufe, viele rennen weg, andere versuchen zu löschen. Es bricht eine Panik aus, die die Löschvorgänge der Spieler erschweren (Rempeln, umrennen, im Weg stehen usw.)

Die Gruppe wird nun wahrscheinlich versuchen, das Feuer zu löschen. Egal was sie unternimmt, das Feuer darf nicht unter Kontrolle geraten. Die Spieler werden beim Löschen wahrscheinlich erfinderisch sein, und kleine Erfolge dürfen erzielt, nicht jedoch das Feuer gelöscht werden.

Sollte die Gruppe stattdessen auf Marat losgehen, dann wird dieser direkt von den umherstehenden Bewohnern festgehalten und zu Boden gedrückt.

Sollte das Feuer nicht bekämpft werden, explodiert nach einiger Zeit das Munitionslager, und die Szene bricht ab - - > weiter zu „Kapitel 2: Die Exekution“

Egal was die Spieler tun: Nach kurzer Zeit kommt Artjom zu einem oder mehreren Spielern (je nachdem ob sich die Gruppe trennt), und erklärt ihm/ihnen, dass sie sich das Munitionslager vor dem Feuer sichern müssen – die ganze Station sei in Gefahr.



Der Spielleiter kann den Weg zum Munitionslager noch ausschmücken, vielleicht die Panik der Bewohner einbauen, den Weg durch Flammenwände erschweren, einstürzende Balken usw.. Der Spielleiter kann durchaus auch den/die Spieler bis zum Munitionslager laufen lassen – sie sehen dieses aber bereits von Flammen angegriffen.

Der Spielleiter hat nun den Auftrag, den Spielern subtil aber eindringlich zu beschreiben, dass jede Rettung zu spät ist. Das Lager explodiert.

Das Lager explodiert.

Explosionsschaden pro Spieler je nach Entfernung zum Munitionslager:

nah: 5W10

mittel: 3W10

weit entfernt: 0W10 – 1W10 (situationsbedingt)

Kleiner Tipp: Ich bestrafe Dummheit von Spielern in diesem Abenteuer relativ hoch, um den Survival-Aspekt aufrecht zu erhalten. Auf der anderen Seite belohne ich smarte Ideen und kreative Lösungen.

Die Szene endet mit der Explosion des Lagers, danach fadet der Spielleiter die Szene geschickt aus.

Kapitel 2: Die Exekution

Szene 1 - Gespräch mit Sokolov

Beteiligte Personen: Sokolov

2 Tage später:

Das Feuer ist ausgebrannt, doch die Folgen waren verheerend. Der Rauch, noch immer nicht wirklich abgezogen, brennt in euren Augen und erschwert das Atmen. Noch immer glühen die Holzlatten der ehemaligen Wohnverschäße, ab und an werden neue kleine Brandherde freigelegt und immer wieder stürzen Holzgebilde in sich zusammen – in der Gefahr die Suchtrupps zu begraben. Ihr seid gerade dabei, aus den verbrannten Verschlängen alles noch Brauchbare herauszuholen und bei Yegor, dem Quartiermeister, zusammenzutragen. Dieser fertigt Listen an und ordnet die gefundenen Gegenstände nach Wichtigkeit und Funktionsfähigkeit

Ein im vorigen Kapitel „nah“ verletzter Spieler verlässt stattdessen gerade das improvisiert-eingerichtete Sanitätslager mittig im ehemaligen Forum, bei dessen Behandlung regeneriert er 2W10 Lebenspunkte. Er erhält jedoch für den Rest des Abenteuers den Nachteil: „Angst vor Feuer -15“ = Immer wenn er durch Flammen bedroht wird, sind alle entsprechenden Proben um 15 erschwert.

In den Wohnbereichen steht so gut wie kein sicher wirkender und stabiler Verschlag mehr. Die Bergung von Wertgegenständen ist dementsprechend schwierig.

Die Gruppe kann jetzt noch ein bisschen nach Gegenständen suchen, sich umschaun und frei agieren. Gegebenenfalls fragen die Spieler den Spielleiter nach einer ersten Zwischenbilanz des



Brandes, der Spielleiter entscheidet hier selbst, wie viel er schon preisgeben möchte (siehe Details weiter unten: „Folgende Dinge sind geschehen“).

Nach einiger Zeit kommt eine Wache und schickt die Gruppe zu Oberst Sokolov

Die Gruppe sollte sich nun schleunigst zu Oberst Sokolov begeben. Vielleicht versuchen gierige Spieler, noch einen Gegenstand beim Bergen zu klauen. Dies können sie versuchen, der Wurf sollte sogar erleichtert sein, weil jeder durch das Dilemma und die Bergungsarbeiten abgelenkt ist. Die Belohnung sollte jedoch gering ausfallen.

Während die Gruppe sich Richtung Oberst bewegt, soll der Spielleiter noch einmal detailreicher die Station beschreiben – und die Auswirkungen durch das Feuer. Hier sollte der Spielleiter kreativ sein.

Der Oberst wohnt in einem alten, durch eine Trennwand abgetrennten Teil eines ehemaligen Metro-Waggons. (insgesamt 3 Stück, der erste ist ein Lager, der zweite die Krankenstation, der dritte ist in Wohnverschlüge für alte Menschen unterteilt, und das hintere Drittel Sokolovs Wohngemach.) Durch die metallenen Wände der Bahn sind die Waggons nicht abgebrannt, aber die Scheiben sind von außen schwarz mit Russ gefärbt.

Die Gruppe wird sich nun offensichtlich zu Sokolov gesellen – ansonsten bringt der Spielleiter sie dazu.

Als ihr in den Waggon hineintretet, seht ihr Sokolov über seinen Schreibtisch gebeugt, unter ihm unzählige Listen, geschrieben auf den Rückseiten gelblicher Akten, wahrscheinlich aus der Vorzeit stammend. Sokolov schaut hoch und seufzt. Seine Augenringe und seine fast ausdruckslose Mine zeugen von viel zu wenig Schlaf in den letzten beiden Tagen.

Sokolov berichtet den Spielern ermüdet vom Zustand der Station - prinzipiell ist er redselig und verrät so ziemlich alle Informationen, die die Spieler zum Brand wissen wollen. Er erwähnt, dass immerhin das Rauchproblem halbwegs gelöst werden konnte, es ansonsten aber überhaupt nicht gut aussieht.

Die Gruppe kann nun genauer nachfragen oder auf die Listen schauen, um weitere Informationen zu erhalten. Eventuell bildet sich nun ein kleines, kurzes Gespräch über die Situation mit Oberst Sokolov.

Im Folgenden ein kurzer Überblick über die Schäden des Feuers:

Von den 296 Bewohnern der VDNCH sind 56 in den Flammen sowie in der Massenpanik gestorben

114 sind verletzt, davon 41 so stark, dass sie dringend medizinische Hilfe benötigen

8 gelten noch als vermisst – vielleicht in die Tunnel geflüchtet

Die Pilzfarm, das Waffen- und das Munitionslager ist komplett zerstört

Fast ein Drittel der vorrätigen Nahrung ist verbrannt

Die Frischwasseraufbereitungsanlage ist beschädigt, ein Teil des Wassers dazu in der Hitze der Explosion verdampft

Medikamente sind aufgebraucht, viele Verletzte benötigen weitere medizinische Versorgung



Käfig des Schweins ist geöffnet, das wertvolle Schwein weggelaufen. Nutztiere gelten als äußerst kostbar

Immerhin - Artjom lebt noch, und zwar annähernd unverletzt

Sokolov beginnt im Folgenden ein Gespräch: seine Aufgabe an die Gruppe ist es, Marat im Versorgungstunnel 7-2G hinzurichten, da er vom Tribunal als schuldig gesprochen wurde.

Die Spieler müssen dafür mit Marat knapp 300m nach Norden die Schienen der Linie 6 entlang und dann rechts in den Versorgungstunnel 7-2G abbiegen. Dort befindet sich nach wenigen Metern ein größerer Raum, der gelegentlich für Exekutionen genutzt wird. Sie bekommen dafür von Oberst Sokolov 1 Impro-Pistole sowie 1 Armee-Munition. Nach Beendigung des Auftrags ist die Impro-Pistole bei Yegor abzugeben.

Marat befindet sich im Käfig des Schweins, welches weggelaufen ist. Dort muss die Gruppe ihn abholen.

Szene 2 - Die Hinrichtung

Beteiligte Personen: Marat

Die Gruppe findet Marat im verschlossenen Schweinekäfig vor, den Käfig kann man von außen öffnen. Marat ist gefesselt und innerlich gebrochen. Es scheint, als würde er verzweifelt bereuen, was passiert ist. Er redet nicht, auch wenn die Gruppe ihn anspricht und folgt den Befehlen der Gruppe. Wenn sie mit ihm losgehen, zieht ein neben dem Käfig stehender Soldat Marat einen Sack über den Kopf.

Während die Gruppe mit Marat durch die Station läuft, sollte der Spielleiter den Hass der Bevölkerung glaubhaft machen. Marat wird angespuckt, beleidigt und vielleicht beworfen. Er reagiert nicht darauf.

P&P: Metro – Tunnels: an

Die Gruppe verlässt die Station durch das Nordtor und ist damit erstmals in den gefährlichen Tunneln der Metro unterwegs.

WICHTIG: Der Spielleiter sollte die dunklen Tunnel in jedem Fall atmosphärisch und detailreich beschreiben. Die Spieler befinden sich die meiste Zeit in den Tunneln wieder, das heißt Kreativität & Abwechslung wird hier groß geschrieben. Hierbei helfen das Metro-FANDOM-Wiki oder Screenshots aus den Spielen (Google).

Nach 150m kommt die Gruppe an einem Vorposten vorbei, an dem einige bewaffnete Wachen Patrouille stehen.

FEEDBACK

Dieser Abschnitt ist für Euch - ich würde mir wünschen, dass ihr nach dem Spielen ein kleines Feedback hierlasst. Zur Anregung erstelle ich ein paar Anhaltspunkte. Damit ich Kritiken zeitlich zuordnen kann, möchte ich Euch darum bitten, dass ihr neben der Kritik das Datum und einen (Nick)Namen hinterlasst, damit ich Kritiken auf Aktualität prüfen kann und ggf. das Abenteuer anpassen kann. Vielen Dank im Voraus!



Wie hat euch das Abenteuer im Allgemeinen gefallen?

Welche Elemente haben gut, welche nicht so gut funktioniert?

Sind euch Logiklücken oder unglaubliche Abschnitte aufgefallen?

Gibt es sonst noch was zu sagen?



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Enter the Tunnels – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Enter+the+Tunnels&oldid=29373>

