

Shambel: Eine Zombiesinnsuche



1. Spielertext



Abb. 3



Flairtext



(vor jeglicher Erklärung)

Keiner weiß, woher der Virus kam. Vielleicht haben ihn die Amerikaner synthetisch hergestellt, vielleicht trug ihn ein Affe aus dem tiefen Kongo mit sich rum, vielleicht ist er aber auch durch diese verdammten multiresistenten Erreger entstanden, welche die Welt überfluteten, weil multinationale Pharmafirmen in Indien ihre Antibiotikareste einfach in den Fluss kippten.

Letztlich ist es auch herzlich egal, wie er entstanden ist, fest steht nur, dass er die Welt im Sturm überrannte, alle Infizierten in gedankenlose, gehirnfressende Zombies verwandelte

und jetzt alles reichlich im Arsch ist. Und diese Klimaspinner dachten, die Polkappen würden uns kriegen. So ein Unsinn.

Ja, die Zombies machten kurzen Prozess, töteten die Menschen, fraßen ihre Hirne und verwandelte so die Opfer in neue Zombies. Dagegen ist einfach kein Kraut gewachsen. Die Menschen brauchen neun Monate, um einen neuen Menschen zu schaffen, die Zombies benötigen dafür nur ein deftiges Mittagessen.

Ja, und jetzt herrschen sie über den klimawandelnden Planeten, schwanken ziel und sinnlos durch ein riesiges amerikanisches Kaufhaus auf der Suche nach frischen Gehirnen, kontrolliert von ihren Trieben und dem Aufseherzombie, mit der schrecklichen Trillerpfeife.

Aber was sage ich da. Nicht sie schwanken ziellos umher, ihr tut das, denn ihr seid ein Rudel Zombies in der „American Mall“ und ihr habt ganz schön Hunger.



Einführung

(vor dem Spielen)

Ihr spielt im Folgenden gedankenlose Zombies in einem amerikanischen Kaufhaus, deren einzige Verbindung zur Vergangenheit die Kleidung ist, die sie tragen. Das Kaufhaus ist eine typische amerikanische Mall, mit unzähligen Geschäften, Fastfoodketten im Foodcourt, einem großen Parkhaus und sogar Grünanlagen. Hier wandert hier umher und sucht nach Nahrung, um genau zu sein, nach menschlichen Gehirnen, am besten frisch.

Schreibt bitte auf ein leeres Blatt folgende Angaben untereinander:

Name:

Aspekt 1: Aussehen

Aspekt 2: Eigenart

Aspekt3: Erinnerung

Aspekt 4: Traum

Aspekt 5: Ziel

Wählt jetzt ein Aussehen und damit eueren ersten Aspekt: Beispiel Burgerwenderzombie, Krankenschwesterzombie usw. und schreibt dies hinter „Aspekt 1: Aussehen“.

Gebt euch dann auch gleich einen passenden, an das Erscheinungsbild angelehnten, Namen: Beispiel: Burgerwenderzombie = Fritteuse, Pommes oder Burger. Diesen schreibt ihr hinter „Name“.

Anfangs seid ihr vollkommen entseelte Monster und werdet nach und nach menschlicher. Das Ziel des Spieles ist es aus dem Kaufhaus zu entkommen. Das geht aber erst, wenn ihr komplett Menschlich geworden seid, weil ihr bis dahin unter der Macht des Aufseher Zombies steht, der euch mit seiner Trillerpfeife kontrolliert.

Der Prozess eurer Menschwerdung wird in fünf Spielphasen dargestellt. Nach jeder dieser Phasen werdet ihr ein Stück menschlicher und könnt auch mehr. Dies wird dadurch abgebildet, dass ihr euch nach jeder Phase einen weiteren Aspekt ausdenken dürft, der euren Charakter, ganz wie bei FATE, beschreibt. Wenn ihr in Phase Fünf alle Aspekte habt, seid ihr menschlich und könnt versuchen das Kaufhaus zu verlassen.

Dies geht allerdings nur gemeinsam! Ihr seid eine Zombiehorde und werdet in der Gruppe zu Menschen. Ihr beeinflusst euch, verändert euch miteinander und auch nur miteinander könnt ihr euch retten!

„Shamble“ erzählt nicht die Geschichte von einzelnen unabhängigen Helden, sondern von einem Rudel Monster, dass nur Stück für Stück zu einzelnen Individuen wird. Ihr tötet zusammen, ihr erkennt gemeinsam und lernt voneinander.



In diesem erzählstigen Rollenspiel bestimmt ihr weitgehend selbst, was geschieht, wobei ihr vor allem im Spiel miteinander angehalten seid, zusammen eine Geschichte zu erzählen. In kritischen Momenten verlangt der Spielleiter eine Probe, die mit einem W8 ausgeführt wird (2w 8, wenn ihr einen Aspekt verwenden könnt. Maximal ein Aspekt ist gleichzeitig anwendbar) 7-8 sind dabei ein Erfolg und ihr erzählt was geschieht. 5-6 sind ebenfalls ein Erfolg aber der SL erzählt was geschieht. Bei 3-4 scheitert ihr, aber ihr erzählt was geschieht. Bei einer 1-2 scheitert ihr und der SL erzählt was geschieht.

Zu gewissen Zeitpunkten verlangt der SL eine Menschlichkeitsprobe. Dies sind Momente, in denen der Zombie möglicherweise an sein altes Ich erinnert wird. Entweder in Augenblicken extremer Gewalt oder wenn Erinnerungen wachgerufen werden

Dann würfelt ein Spieler für die ganze Gruppe so viele W8 wie er Aspekte hat. Bei einer Acht gelingt die Probe und jeder Spieler erzählt, wie er in der Situation von seinem klischeehaften Zombieverhalten abweicht. (z.B. bricht er einen Angriff für einen Moment ab und hält inne.) In jeder Phase müssen so viele Menschlichkeitswürfe bestanden werden, wie die Spieler Aspekte haben. Wurde der letzte erforderliche Menschlichkeitswurf der

Phase bestanden, beschreibt noch einmal jeder seine abweichende Handlung, dann endet die Szene



Spielbeginn



Phase 1: (SL liest den Text und startet dann die Szene)

Ihr seid Zombies, ihr könnt nicht sprechen, ihr könnt kaum denken. Euch treibt der Hunger und die Gier. Ihr riecht und schmeckt und seht und fühlt und hört, doch alles was ihr wollt, ist Gehirn. Ihr könnt eure Handlungen ansagen und laut grunzen, mehr nicht! Die Gruppe muss mit einem W8 einen Menschlichkeitswurf bestehen, dann endet die Szene

Nach Phase 1: (nach Phase 1 lesen)

Jeder Spieler erzählt nun reihum (ausgehend von dem Spieler, der gewürfelt hat) von einer Eigenheit, die der Zombie mit einem Mal an sich bemerkt und leitet davon einen Aspekt ab. Diesen Aspekt schreibt ihr in die Spalte „Eigenheit“. Es kann etwas Körperliches sein, ein Gedanke, ein Gefühl, ein Bedürfnis, dass den Zombie ein kleinwenig menschlicher macht.

Sind alle fertig, fragt der Spielleiter: Und?

Und ihr antwortet im Chor

„Wir sind Zombies“

Phase 2:

Ihr seid Zombies, aber da war doch was! Ihr habt Hunger, ihr wollt Gehirne, aber irgendwie ist da noch etwas. Ein Gefühl, ein Funke. War da mal mehr als nur der Hunger?

Ihr könnt einzelne Worte sprechen und einfache Gedanken hegen, aber der Trieb ist sehr stark und euere Gier zerreit euch fast. Ihr braucht Gehirne!

Die Gruppe muss mit je zwei W8 zwei Menschlichkeitswürfe bestehen, dann endet die Szene

Nach Phase 2:

Jeder Spieler erzählt nun reihum (ausgehend von dem Spieler, der gewürfelt hat) eine kurze Erinnerung des Spielers rechts von ihm, aus dessen Zeit als Mensch. Aus dieser Geschichte zieht er einen Aspekt für den Spieler, welchen dieser in die Spalte „Vergangenheit“ schreibt. Das kann alles sein: Eine Erinnerung an andere Menschen, Hobbies, Orte.

Sind alle fertig, fragt der Spielleiter: Und?

Und ihr antwortet im Chor

„Wir sind Zombies“

Phase 3:

Ihr seid Zombies! Oder? Was sind das für Klamotten? Was ist das für ein Ort? Warum habt ihr solchen Hunger? Warum eine solche Wut?

Ihr könnt einzelne Sätze sprechen und grundsätzliche Fragen stellen. Wie, wer, wann, wo, warum?

Aber der Hunger will einfach nicht aufhören. Ist es in Ordnung, die Menschen zu jagen? Wen kümmerts, wenn sie so gut schmecken?

Ihr könnt ab jetzt jeder Zeit selbst Menschlichkeitswürfe fordern.

Die Gruppe muss mit je drei W8 drei Menschlichkeitswürfe bestehen, dann endet die Szene

Nach Phase 3:

Jeder Spieler erzählt nun reihum (ausgehend von dem Spieler, der gewürfelt hat) einen Traum (Schlaf) des Spielers links von ihm und leitet daraus einen Aspekt für diesen Spieler ab. Auch dieser Aspekt kann aus der Vergangenheit stammen, aber auch eine neugewonnene Eigenschaft, ein Gefühl, eine Angst, eine Hoffnung darstellen

Sind alle fertig fragt der Spielleiter: Und?

Und ihr antwortet im Chor

„Sind wir Zombies?“

Phase 4:

Aber was seid ihr? Ihr könnt denken und fühlen, ihr könnt sprechen und ihr wisst ungefähr wer ihr mal wart. Ihr könnt trauern und habt Angst, und ihr spürt die verdammte Schuld. Zum Glück erinnerte ich euch nur Wäge an die Zeit als Monster.

Aber der Hunger ist noch immer da und die Trillerpfeife hat noch macht über euch. Gehirne sind einfach das Beste. So süß und fleischig, ein wahrer Genuss! Wie soll man denn da widerstehen?

Die Gruppe muss mit je vier W8 vier Menschlichkeitswürfe bestehen, dann endet die Szene.

Nach Phase 4:

Jeder Spieler erzählt nun reihum (ausgehend von dem Spieler, der gewürfelt hat) ein Ziel, das er für die Zukunft hat und macht daraus einen Aspekt.

Das kann eine Erinnerung an andere Menschen, sein oder ein Wunsch den man sich erfüllen will oder eine Beziehung zu den anderen „Exzombies“.

Sind alle fertig, fragt der Spielleiter: Und?

Und ihr antwortet im Chor

„Wir sind Menschen!“

Phase 5:

Ihr seid Menschen! Ihr erinnert euch und ihr wisst eines ganz genau! Ihr müsst hier raus und zwar so schnell wie möglich! Denn die anderen Zombies wissen auch, dass ihr Menschen seid und eure Gehirne riechen furchtbar lecker!

Ab jetzt könnt ihr sterben.

Nach Phase 5:

Jeder Spieler, hat jetzt noch die Möglichkeit einen kurzen Epilog zu erzählen, den er für erzählenswert hält. Dies kann eine kurze Erzählung darüber sein, was der Charakter macht, es kann ein Flashback aus der Zeit vor den Zombies sein oder es kann gar eine Rollenspielszene angeregt werden, in der der erzählende Spieler bestimmt, wer in welcher Rolle mitspielt. Der Epilog jedes Spielers muss auch nicht zwangsläufig von seinem eigenen Charakter handeln. Die Inhalte sind vollkommen frei.

Die Reihenfolge der Epiloge ist ebenfalls frei, abhängig davon, wem zuerst etwas passendes einfällt.

