

Shamble: Eine Zombie-Sinnsuche

Von Jens W. Kroker



Abb. 1

System: Eigenständig

Welt: Zombieapokalypse (Siehe Funk und Fernsehen)

Regeln: FATE, Ten Candles, eigene Elemente

Region: eine amerikanische Mall

Klappentext:

Die Zombies haben die Zivilisation überrannt und herrschen über eine tote Welt. Einige wenige Menschen haben überlebt und suchen in verlassenen Kaufhäusern nach Essen und Waffen. Die Zombies warten schon. Sie sind natürlich klischeehaft wild, dumm und schrecklich und sie sind die Spieler. Finde deinen Weg vom seelenlosen Monster zum Menschen zurück und mache ein für alle Mal klar:

Man kann ein dummes, grausames Monster sein, aber man muss es nicht bleiben!

Inhalt



Willkommen, liebe Zombies2



1. Spielertext4



Einführung5



Regeln6



Spielbeginn7



2. Spielleitermaterial10



Proben und der Menschlichkeitswurf10



Aspekte11



Orte und NSC12



Eine kleine „Railroad“ für den SL15



Bildnachweise:16



Willkommen, liebe Zombies



Abb. 2

„Shamble“ ist ein intensives Erzählrollenspiel, das mit dem Klischee der Zombieapokalypse spielt. Normalerweise dienen Zombies als eine Art seelenlose Naturgewalt in einem postapokalyptischen Setting, gegen die sich die Spieler mehr oder weniger realistisch behaupten müssen. Manchmal geht es um den reinen Überlebenskampf, manchmal ist der innere Kampf mit der eigenen schwindenden Menschlichkeit wichtiger, fast immer aber ist der Feind eine Horde gedankenloser Tötungsmaschinen und die Zukunftsaussicht ist gelinde gesagt nahezu immer fatal. „Shamble“ greift dieses Klischee auf. In einer postapokalyptischen amerikanischen Mall wandeln die seelenlosen Leichen umher, auf der gierigen Suche nach Gehirnlägern (Menschen), die sie fressen können. Nur sind diese seelenlosen Monstren die Spieler selbst. Stück für Stück, in spielmechanisch abgegrenzten Phasen gewinnen die Spielerzombies ihr Bewusstsein und ihre Menschlichkeit zurück. Das Klischee der Zombieapokalypse wird zu Suche nach dem Kern des Menschseins, zum Kampf um die Menschlichkeit aus der Sicht des Monsters und am Ende steht die Hoffnung!

Das Regelwerk ist zusammengestellt aus Elementen von FATE und Ten Candles, keines der beiden Spiele ist jedoch notwendig, um dieses Abenteuer zu spielen, denn alle notwendigen Regelemente sind in diesem Text enthalten. (Der Spielleiter sollte bei Bedarf nur das Grundprinzip der Aspekte im FATE-Regelwerk nachlesen.)

Wichtigstes Instrument ist der Spielertext, der im Anschluss folgt. Er sollte vom Spielleiter (SL), an den angegebenen Stellen, vorgelesen werden. Er ist so konzipiert, dass er eigentlich ausreichen sollte, um direkt loszuspielen. Für den Fall, dass Fragen aufkommen, gibt es im SL-Teil dieses Dokuments allerdings noch detailliertere Hinweise, die helfen sollen Spielerfragen zu klären, ebenfalls gibt es Tipps und Anregungen zur Gestaltung des Abenteuers.

Bevor es losgeht, sei jedoch noch eine Warnung ausgesprochen. Auf Grund der Thematik ist dieses Abenteuer nicht für jeden geeignet. Zum einen ist eine Begrenzung auf erwachsene Spieler empfehlenswert, zum anderen sollten diese sich der massiven Gewaltszenen, die im Spiel von ihnen selbst ausgeführt werden, bewusst sein. Vom Monster zum Menschen zu werden, beinhaltet natürlich, dass man sich anfangs wie ein Monster verhält. Wer mit Kannibalismus und grafischer Gewalt im Rollenspiel ein Problem hat, sollte vom Mitspielen absehen.

Die Verwendung der X-Card oder ähnlicher Schutzmechanismen, ist zu empfehlen.



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 Antibiotikaresten einfach in den Fluss kippten.

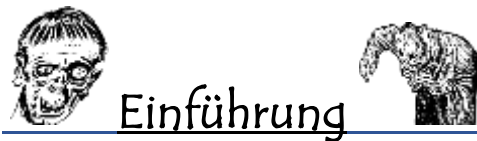
Letztlich ist es auch herzlich egal, wie er entstanden ist, fest steht nur, dass er die Welt im Sturm überrannte, alle Infizierten in gedankenlose, gehirnfressende Zombies verwandelte und jetzt alles reichlich im Arsch ist. Und diese Klimaspinner dachten, die Polkappen würden uns kriegern. So ein Unsinn.

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

Aspekt 3: Erinnerung

Aspekt 4: Traum

Aspekt 5: Ziel

Wählt jetzt ein Aussehen und damit euren 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! „Shamble“ erzählt nicht die Geschichte von einzelnen unabhängigen Helden, sondern von einem Rudel Monster, dass nur Stück für Stück zu einzelnen Individuen wird. Ihr beeinflusst euch, verändert euch gemeinsam und auch nur miteinander könnt ihr euch retten!



Regeln

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.



2. Spielleitermaterial



Abb. 4

Es folgen nun einige Tipps zu den Regeln, so wie Erläuterungen zu Spielelementen, welche dir das Leiten des Abenteurers vereinfachen sollen. Am Ende gibt es noch eine kleine „Railroad“ die dir helfen kann, einen roten Faden zu kreieren. Sie ist jedoch vollkommen optional.



Proben und der Menschlichkeitswurf



Die Grundmechanik des Menschlichkeitswurfs (M-Wurf) und der Proben wurde im Spielertext erklärt. Hier soll noch einmal kurz auf die Anwendbarkeit eingegangen werden. Die normalen Proben, ob irgendeine Handlung gelingt oder nicht, können je nach Spielstil von dir verlangt werden. Ist mehr Zufall gewünscht, wird mehr gewürfelt, willst du freier erzählen, wird weniger gewürfelt. Bedenke auch, dass nur die Spieler proben. Werden sie also z.B. angegriffen, würfeln die Spieler, ob sie ausweichen können.

Bei einer 5-6 und einer 1-2 hast du als SL das Erzählrecht bei Proben. Bei einer 5-6 gelingt zwar die Handlung des Spielers, du baust aber einen kleinen Haken in den Erfolg ein.

Bei 1-2 solltest du ein völliges Scheitern beschreiben. Wirklich sterben können die Charaktere aber erst ab Phase 5.

Auf der anderen Seite liegt die Schwierigkeit beim Leiten von „Shamble“ im Steuern der Erzählgeschwindigkeit und damit in der Frage, wann Menschlichkeitswürfe geworfen werden. Dies ist vor allem am Anfang wichtig. In der ersten Phase reicht eine einzige Acht bei einem M-Wurf aus, um die Szene zu beenden. Du entscheidest in den ersten zwei Runden alleine, wann M-Würfe getätigt werden und du solltest sie dann einsetzen, wenn ein Ende der Szene dramatisch interessant wäre. Das heißt vor allem bei Spielstart, kurz vor oder während brutaler Gewaltszenen. Wir wollen zu Beginn das Monster in den Spielern sehen, sie sollen sich wie wilde Zombies fühlen und dafür muss Gewalt stattfinden. Ein Menschlichkeitswurf, der das zu früh unterbindet, wäre kontraproduktiv. Je länger die Szene geht und umso mehr sie eskaliert, umso häufiger sollte der M-Wurf geprobt werden. Letztlich hängt das aber auch davon ab, wie sehr die Geschichte eskalieren soll. Das wiederum ist eine Geschmacksfrage. Manchmal können Andeutungen gruseliger sein als brutalste Beschreibungen.

Ab Phase Drei können die Spieler mitentscheiden, wann sie M-Würfe proben, aber auch du kannst noch welche verlangen, um die Spannung zu heben und die Geschichte voranzutreiben. Auslöser für M-Würfe können sein: Gewalt, Dinge die Erinnerungen wecken, menschliches Flehen, Angst und alle anderen Arten von Emotionen.



Aspekte

Wie in FATE erhalten die Charaktere fünf Aspekte, kurze prägnante Phrasen, die das Wesen ihres Charakters, besondere Eigenschaften, Besitztümer oder Beziehungszusammenhänge umschreiben. Eines der Ziele des Spieles ist es, diese Aspekte zu entdecken, wie in der Spielanleitung beschrieben.

Die Erzählphasen zwischen den Szenen sind besonders wichtig für die Balance des Spiels. Während die Spielszenen die Monstrosität des Zombienseins exploriert, bieten die Erzählphasen Möglichkeiten das Menschsein zu entdecken.

Dennoch sind die Aspekte mehr als nur Elemente der Erzählphasen. Sie charakterisieren den Spielercharakter, beschreiben was er kann und was ihn umtreibt. Wie in FATE sind diese Aspekte regeltechnisch nutzbar. Will der Spieler eine Handlung tätigen, die in einem seiner Aspekte enthalten ist, darf er zum Würfeln einen zusätzlichen Würfel benutzen. Er kann aber immer nur einen Aspekt dafür anwenden. Bei M-Würfen sind Aspekte nicht anwendbar.



Orte und NSC



Auf Grund des hohen Spielererzählanteils ist jede Runde Shamble anderes. Es gibt keinen festen Plan, keine echte Railroad, an die man sich halten kann, aber es gibt einige sandboxartige Elemente, die dir zur Verfügung stehen und die du nach Belieben und Logik der Geschichte einsetzen kannst. Weitere eigene NSCs sind natürlich stets hinzufüßbar.

Die Mall:

Das erste und wichtigste Element ist das Kaufhaus selbst. Die typische amerikanische Mall bildet die Spielplattform, auf der jegliche Handlung stattfindet. Sie hat ein Erdgeschoss und einen ersten Stock sowie eine Tiefgarage und ist voller Zombies. Im Erdgeschoss befindet sich im Zentrum einer Grünanlage der Footcourt, mit allerlei Restaurants und Fastfoodketten. Davon gehen drei Korridore mit verschiedensten Geschäften ab und am Ende jedes Korridors wartet eine riesige zweistöckige Kaufhauskette.

Was für Geschäfte in der Mall zu finden sind, ist variabel, ich empfehle neben Kleidungsgeschäften aber auch Werkzeugläden oder Waffengeschäfte anzubieten um die Geschichte interessanter zu machen.

Im Keller gibt es die Tiefgarage, die von Zombieratten besiedelt ist.

Die wichtigste Aufgabe bei der Beschreibung des Kaufhauses ist es, die subjektive Verwandlung der Mall darzustellen. Anfangs handelt es sich um einen tristen, geradezu monotonen Ort, an dem ständig in Endlosschleife Kaufhausmusik durch tote Flure dudelt, während schlurfende, seelenlose Zombies ihre ewige Patrouille marschieren, ähm Entschuldigung ...shamblen. Die Spieler sind eine solche Patrouille und gerade die ersten Momente des Spiels können und sollen qualvoll langweilig sein. Es ist ein unaufgeregter, wenn auch mit Zombies gefüllter Ort, an dem man nur Grunzen und Schlurfen hört und die verdammte Musik. Später, wenn die Spieler menschlicher werden, reagieren auch die Zombies mehr auf sie, riechen an ihnen, verfolgen sie vielleicht, starren sie an. Das heißt, je lebendiger die Spieler werden, umso lebendiger und gefährlicher wird auch das Kaufhaus.

Die NSC:

Bis auf den Aufseherzombie, der eine Spielmechanik darstellt, sind alle anderen NSCs optional und können so eingesetzt werden, wie es am besten in die Geschichte passt.

1. Zombies

Der Aufseherzombie:

Er thront, auf einem Stapel Kartons in der Mitte des Foodcourts, im Erdgeschoss und regiert von hier sein Reich

Keiner weiß, warum er hier das Sagen hat, aber so ist es nun mal. Der Aufseherzombie hat eine blaue Sicherheitsuniform mit Hut und eine Trillerpfeife. Diese Pfeife löst, wenn benutzt, die wildtesten tierischsten Instinkte in den Zombies aus und verwandelt die langsam schlurfenden Untoten in rasende, keifende Bestien.

Hören die Spielerzombies die Pfeife, verfallen sie in Raserei. Das bedeutet, sie verlieren kurzfristig alle bereits gewonnene Menschlichkeit und verhalten sich wieder wie tierische Bestien. Menschlichkeitswürfe werden wieder mit einem W8 gewürfelt, bis ein Wurf gelingt. Dann endet die Raserei aller Spieler, allerdings nicht die Szene. Diese endet erst, wenn die erforderliche Anzahl an M-Würfeln erfolgreich waren (inklusive des Rasereiwurfs). Nach der Raserei haben sie wieder die Menschlichkeit und das Bewusstsein, ihrer Aspektanzahl entsprechend.

Sie können der Trillerpfeife nur widerstehen, wenn sie Ohrstöpsel oder ähnliches haben. Dann müssen sie aber jeder für sich eine 7-8 würfeln. Mit fünf Aspekten sind sie natürlich immun.

Der Aufseherzombie ist etwas klüger als die anderen Zombies und kann seine Schergen befehligen. Sein Ziel ist es die Kontrolle über die Meute zu behalten und so viele Gehirne wie möglich zu finden.

Neben der Pfeife hat er noch die Zombiehunde als Spezialeinheit bei sich und kann alle anderen Zombies lenken.

Er kann wie alle anderen außer Gefecht gesetzt werden, in dem man seinen Kopf zerfetzt.

Sollte ein Spieler die Pfeife benutzen verfallen die Zombies in Raserei und greifen die Spieler an, insofern diese schon Menschen sind.

Zombiehunde:

Ein Rudel wilder untoter Hunde, die dem Aufseherzombie gehorchen. Sie sind vergammelt und stinken und Teile ihres Fleisches ist schon verfault, aber ihre glühenden Augen und ihre spitzen Zähne lassen keinen Zweifel daran, wie gefährlich sie sind.

Fettwanstzombies:

Dieses ganze Fastfood ist ziemlich ungesund und so gibt es natürlich einige richtig fette Zombies. Die sind ziemlich träge und noch dümmer als der Rest. Sie halten mehrere Angriffe aus und explodieren dann schließlich

Gerippe:

Die Knochengerippe haben jegliche Menschlichkeit verloren. Sie sind nur noch Knochen und Hass. Sie fressen nicht mal mehr Gehirne, sondern zerfleischen alles was sie sehen. Manchmal auch Zombies.

Zombieratten: Sollte die Gruppe auf die Idee kommen durch die Tiefgarage zu fliehen, warten auf sie tausende von Zombieratten. Die fressen alles, ob Zombie oder Mensch ist egal. Hauptsache Fleisch! Feuer mögen sie gar nicht.

2. Menschen:

Die Menschen plündern regelmäßig die Mall, auch wenn es gefährlich ist. Sie haben keine Wahl, denn die Mall ist der beste Ort, um Vorräte aufzufrischen. Es gibt drei Menschengruppen, die zu verschiedenen Phasen im Kaufhaus auftauchen.

Die Siedler: Die Siedler haben eine kleine Kolonie in der Nähe. Sie kommen manchmal vorbei und versuchen Vorräte zu beschaffen. Die Zombies können sie öfter treffen und vielleicht töten sie die Siedler nacheinander. Das finden die sicherlich nicht lustig und werden unter Umständen direkte Rache an einzelnen Zombies üben

Reisende: Diese Leute kommen gelegentlich durch die Stadt. Sie sind hart im Nehmen, gut vorbereitet und verzweifelt. Sie haben bessere Waffen als die Siedler und lassen sich nicht leicht einschüchtern, sind aber nicht sehr viele.

Militär: Gut ausgebildete Söldner mit dicken Waffen, die in die Mall kommen um Ausrüstung aufzustocken, jemanden zu retten oder irgendetwas aus der Mall zu extrahieren.



Eine kleine „Railroad“ für den SL



Dieses Spiel will ein Sandkasten sein und spielt sich am besten, wenn man wenig vorbereitet, dennoch bietet sich die ein oder andere Abfolge an. Es folgt ein Vorschlag für Ereignisse, die in den einzelnen Phasen geschehen könnten, bedenke aber, dass die Spieler diese Pläne sehr wahrscheinlich über den Haufen werfen. Nutze auch die Aspekte, welche die Spieler in ihren Erzählphasen entwickeln. Wenn einer z.B. eine Frau hat oder einen Bruder, dann lass diese in den späteren Phasen auftauchen.

Es ist auch wichtig, dass man im Auge behält, dass die Spieler das Kaufhaus erst verlassen können, wenn sie keine Zombies mehr sind. Vorher hält sie die Macht des Aufseher Zombies fest.

Phase Eins:

Die Spieler sollten eine kurze Zeit in einem Korridor im ersten Stock umherstreifen. Mache klar, dass sie ein Band als Rudel verbindet, wenn sie sich trennen wollen hält sie ein Instinkt davon ab.

Schließlich könnte ein Geräusch sie allarmieren. Zwei bis drei Menschen (nenne sie Gehirnträger) sind im Kaufhaus und wollen gejagt werden. Appelliere an den Hunger und die Gier der Zombiespieler. Es könnten Siedler sein. Rege nach einem Menschlichkeitswurf (geglückt oder nicht) eventuell an, dass einem der Spieler einer der Menschen bekannt vorkommt.

Phase Zwei:

Die Zombies sind zurück in ihrem alten Korridor, und wandeln sinnlos umher. Die anderen Zombies schauen sie komisch an, schnüffeln irritiert an ihnen. Es können wieder Menschen kommen oder die Skelettzombies drängsalieren die Spieler ein wenig. Vielleicht gehen die Spieler auch hinunter zum Foodcourt, wo sie den Aufseher treffen.

Phase Drei:

Sie sind wieder in ihrem alten Flur im ersten Stock, aber schon deutlich menschlicher. Lass sie sich selbst entdecken, lass sie miteinander sprechen. Andere Zombies sind sehr irritiert. Sie schnüffeln an ihnen, greifen sie vielleicht sogar halbherzig an. Dann lass wieder Menschen kommen, dieses Mal besser bewaffnet, entweder die Siedler oder Militär.

Phase Vier:

Die Zombies sind nun fast menschlich. Sie werden anfangen über eine Flucht nachzudenken. Konfrontiere sie spätestens jetzt mit dem Aufseher und mit anderen Menschen. Die Menschen misstrauen ihnen, sehen aber, dass sie fast menschlich sind. Der Aufseher will sie kontrollieren. Vielleicht benutzt er seine Pfeife, dann verfallen die Spieler kurzfristig in Raserei. Hier ist der Moment, an dem alles eskaliert.

Phase Fünf:

Jetzt werden sie sie fliehen. Mache es ihnen schwer, werfe ihnen alles hinterher, was du hast, mache es aber nicht unmöglich

Wenn sie aus der Mall raus sind endet Phase Fünf und der Epilog beginnen

Bildnachweise:

Abb. 1: <https://pixabay.com/de/photos/zombie-tod-tot-tag-der-toten-1801470/>

Abb. 2: <https://pixabay.com/de/illustrations/zombie-horror-untot-monster-784914/>

Abb. 3: <https://pixabay.com/de/photos/zombie-horror-monster-knochen-tod-367517/>

Abb. 4: <https://pixabay.com/de/photos/zombie-fleischfresser-toten-949916/>

Abb. 5: <https://pixabay.com/de/vectors/leiche-toten-tod-b%C3%B6se-1296043/>

Abb. 6: <https://pixabay.com/de/vectors/halloween-kopf-monster-sch%C3%A4del-1299427/>