



# SURVIVE THE UNDEAD

## 1 Oh Tannenbaum - Besinnliche Feiertage

### Inhaltsverzeichnis

<b>1 Oh Tannenbaum - Besinnliche Feiertage</b>	<b>1</b>
1.1 Nicht Spieler Charakter . . . . .	2
1.1.1 Mathias Weber / Chief . . . . .	2
1.1.2 Wilhelm und Agathe Rucinsky (Grandpa und Grandma oder kurz Pa und Ma) . . . . .	2
1.1.3 Maria Felis (Schwangere) . . . . .	2
1.1.4 Eva und Peter Nowotsch (Kinder)	2
1.1.5 Robert Schäfer und Magda Paucnik	2
1.1.6 Amir Sipahi und Jayson Schreiber (geläuterte Diebe) . . . . .	2
1.1.7 Melanie Arndt (Vizechefin) . . . . .	3
1.2 Raumplanung - Robert Koch Turm - Berlin	3
1.2.1 Außenansicht . . . . .	3
1.2.2 Erdgeschoss . . . . .	3
1.2.3 Die Etagen . . . . .	3
1.2.4 Etage 10 . . . . .	3
1.2.5 Penthouse . . . . .	4
1.2.6 Tiefgarage . . . . .	4
1.2.7 Dach . . . . .	4
1.3 Was ist passiert . . . . .	4
1.4 Auszüge der letzten Radiomeldungen . .	5
1.5 Die Gruppe . . . . .	5
1.6 Zufallstabelle . . . . .	5
1.6.1 1: Begegnungen - Tiere . . . . .	5
1.6.2 2: Schicksale . . . . .	6
1.6.3 3: Begleiter . . . . .	6
1.6.4 4: Feinde . . . . .	7
1.6.5 5: Zufälle anderer Kategorie . . . .	8
1.6.6 6: Zufälle anderer Kategorie . . . .	8
1.6.7 7: Zufälle anderer Kategorie . . . .	9
1.6.8 8: Zufälle anderer Kategorie . . . .	9
1.6.9 9: Geräusche und Fenstersichtungen	9
1.6.10 10: Gegenstände . . . . .	9



# SURVIVE THE UNDEAD

## 1.1 Nicht Spieler Charakter

Vorbereitung 10 NSC: Die Zahl habe ich gewählt, da ich zusammen mit der Spielerzahl, die ich mal bei 6-7 (max.) beziffere, sonst in einer einzigen Etage einen zu großen Wust an Menschen erwarte.

Des Weiteren sollen das auch Charaktere sein, die gezwungen sind, lokaler zu bleiben. Also Alte, ein paar Kinder, eine Schwangere. . . Leute, die dich aufhalten, die du aber nicht zurücklässt.

### 1.1.1 Mathias Weber / Chief

Mit dem Fall der Mauer geriet dieser gestandene Soldat der Nationalen Volksarmee in arge Bedrängnis. Der kalte Krieg war vorbei und es gab für viele Soldaten keine Verwendung mehr. Mathias, Major der Pioniere, fiel in ein Loch und fand nur schwer eine Anstellung. Schon hatte der Endsechziger jede Hoffnung aufgegeben hatte, nochmal jemals seine Fähigkeiten unter Beweis stellen zu können. Und dann kam die Zombie-Apokalypse. Er ist der unumstrittene Anführer in der Etage und hat alles geplant. Das Verschließen der Zugänge, die Organisationsstrukturen in der Gemeinschaft bis hin zu den Materialbeschaffungsmaßnahmen entspringen seinem Kopf. Er wird nicht umsonst der Chief genannt.

### 1.1.2 Wilhelm und Agathe Rucinsky (Grandpa und Grandma oder kurz Pa und Ma)

Ohne Fahrstühle sind die beiden Alten nicht weit gekommen. Sich von ihren beiden Töchtern und dem Sohn verabschiedend, die ihre Eltern passend zum Weihnachtsfest besuchen wollten, hatten sich beide mit dem vermeintlichen Tod abgefunden und waren in ihre Wohnung eingekehrt, um den vermeintlichen Tod zu begegnen. Zu ihrem Glück befanden sie sich auf einer Etage mit dem Chief. Während Grandma sich vor allem um das leibliche Wohl kümmert, hat sich Grandpa zum einen auf die moralische Unterstützung der Truppe gekümmert und zum anderen als Hobbyfunker seinen Wert bewiesen, versucht er doch mit seinem Radio und einem selbstgebastelten Funkgerät Informationen zu erlangen.

### 1.1.3 Maria Felis (Schwangere)

Kam ähnlich weit wie das alte Ehepaar. Zusammen mit ihrem Mann Aurelio (ebenfalls Italiener) hatte sie einen Fluchtversuch unternommen. Sie kamen zwei Etagen

weit, ehe die erschöpfte und hochschwängere Maria um Ruhe bitten musste. Sie okkupierten einfach eine andere Wohnung, wo sie von dem Chief und seinen Leuten gefunden wurden. Beide waren den Leuten zu dankbar, denn Aurelio fühlte sich in der Folgezeit immer gemüßigt, seinen Wert für die Gemeinschaft zu beweisen. Dabei übertrieb er und wurde immer leichtsinniger. So war es nicht verwunderlich, dass er eine Woche vor den Ereignissen von einer Außenmission mit zwei anderen nicht zurückgekehrt ist. Seitdem zweifelt auch der Chief ein wenig an seinem eigenen Führungsstil.

### 1.1.4 Eva und Peter Nowotsch (Kinder)

Sind mittlerweile Waisen. Ihre Eltern waren gerade dabei den Wagen für eine Flucht vorzubereiten, als eine Welle der Untoten die Tiefgarage überrannte. Die beiden Kinder, die lange auf ihre Eltern gewartet haben, waren total verwahrlost, als zufällig Maria und Aurelio ihre Wohnung als Unterschlupf wählten. Beide sind noch sehr jung und verstehen das Geschehen um sich herum noch gar nicht. Sie versuchen, sich aber ganz erwachsen zu geben. Sie wissen, dass etwas nicht stimmt, da sie intuitiv die Angst der Erwachsenen um sich herum spüren. Ein wenig Trost haben sie bei Ma und Pa gefunden, die sich liebevoll um die Kleinen kümmern.

### 1.1.5 Robert Schäfer und Magda Paucnik

Waren auf der gleichen Weihnachtsparty, als die Apokalypse richtig losging. Leider hatten beide ein wenig über den Durst getrunken und waren vom Gastgeber in ein Bett gelegt worden. Dort hatte man sie in aller Eile schlicht vergessen. Als sich beide aus dem Chaos der Party befreiten und langsam zu sich kamen, erfuhren sie das die so weit entfernt auftauchende Epidemie plötzlich direkt vor ihrer Tür war. Sie sind dann direkt oben geblieben.

### 1.1.6 Amir Sipahi und Jayson Schreiber (geläuterte Diebe)

Wollten die Gunst der Stunde nutzen und plünderten, was das Zeug hält. Eigentlich wollten beide lieber ihr Heil in der Flucht suchen, aber der Dritte im Bunde und große Bruder von Jayson Mike wollte mehr. Da er eine Pistole zur Hand hatte und äußerst einschüchternd auf die beiden wirkte, wagten sie es nicht aufzubegehren. Erst als ein Infizierter ihren Boss erwischte, konnten sie ihren Wunsch nach Flucht nachkommen. Aber zu spät... Sie lungerten



# SURVIVE THE UNDEAD

einige Tage in den Etagen herum und liefen dann dem Chief und den anderen in die Arme. Beide sehen zwar den Chief als Boss an, haben aber ein Problem mit seiner Vize, die sie als Frau nicht wirklich respektieren.

## 1.1.7 Melanie Arndt (Vizechefin)

Hat es nicht leicht. Sie ist intelligent, recht jung und mutig. Sie half dem Chief beim Absichern der Etage und wagte es sogar, einmal in den Supermarkt vor dem Hochhaus zu gehen. Das war aber noch, bevor die Lage so desolat wie jetzt wurde. Die Materialien und Nahrungsmittel, die sie damals erbeutet hat, sind zwar verbraucht, aber seitdem hat sie den Respekt des Chiefs. Obwohl sie viele Qualitäten besitzt, ist sie nicht gerade die geborene Anführerin und hat Probleme, sich gegenüber den anderen und vor allem den beiden Machos durchzusetzen. Sie trägt seit einigen Tagen die Idee mit sich herum, noch einmal alles auf eine Karte zu setzen und mit ein paar Leuten noch einmal den Supermarkt zu stürmen.

## 1.2 Raumplanung - Robert Koch Turm - Berlin

### 1.2.1 Außenansicht

Der 20 Stockwerke hohe, 6-Eckige Turm ist von außen mit großen Glasplatten versehen, die auf den ersten Blick wirken, als wären sie eine komplette Glasfassade, in Wahrheit liegen die *Glasplatten* jedoch gut einen halben Meter vom Gebäude entfernt und sollen nur den Eindruck vermitteln, als wäre es eine Glasskulptur.

An 2 der 6 Seiten befinden sich *Feuertreppen*, die vom Boden bis zum 18. Geschoss gehen und am Boden durch große Käfige abgeschottet sind. An dieser Seite sind die Fenster mit einer klassischen, elektrischen Alarmanlage gesichert.

### 1.2.2 Erdgeschoss

Das Erdgeschoss ist sowohl über eine *große, automatische Schiebetüre* als auch über ein *danebenliegende Drehtüre* betretbar. Technisch gesehen sind beide abschließbar, tatsächlich wird jedoch keine von beiden abgeschlossen, da sich immer ein Mitarbeiter der Betreibergesellschaft im Foyer aufhält.

Hinter dem Mitarbeiter befindet sich eine, im Erdgeschoss, freie Treppe, die um die beiden Aufzüge herum führt. Auf der Rückseite des Aufzugsschachtes befinden sich

zudem *Gästetoiletten*. Im Erdgeschoss selbst ist neben einem kleinen *Blumenladen*, einem *Café* und einem *Friseur* lediglich ein *Bereich für den Hausmeister*. In dieser Bude hat er neben einem Büro einen Schlafraum, ein Lager und ein kleines Handwerkerstübchen um kleinere Reparaturen vor Ort durchzuführen. Alles in allem soll hier ein gigantischer Eindruck entstehen, weshalb das Erdgeschoss in der Höhe 2 Etagen und nicht nur eine einnimmt. Sowohl die kleinen Topfpflanzen, die gestalterisch im Raum verteilt sind, als auch der *große Springbrunnen* im Eingangsbereich zeugen von einem gewissen Wohlstand.

### 1.2.3 Die Etagen

Alle normalen Etagen bestehen aus 6 Wohneinheiten, die jeweils einem der 6 Teile des 6-Ecks entsprechen. Als einziger Flur dient ein Rondell um den Aufzug und die Treppen in der Mitte des Gebäudes. In der Mitte des Gebäudes befindet sich neben dem Treppenhaus jeweils zwei Aufzüge und zwei weitere Türen. Diese beiden Türen sind je Etage abwechselnd entweder *Gästetoiletten* oder Räume die *Hausmeister und Putzservicebediensteten* zur Verfügung stehen um Werkzeuge oder andere Arbeitsmaterialien zu hinterlegen. Alle Etagen so wie das komplette Treppenhaus sind videoüberwacht, was aufgrund eines gewissen Energiemangels den bespielten Parteien nicht wirklich viel Nutzen bringt.

Die tragenden Wände sind die 6 Trennwände der einzelnen Wohnungen, so dass jede Eigentümerpartei sich die Raumaufteilung ganz individuell arrangieren durfte, einzig und allein die Wasserversorgung zwingt dazu die Bäder jeweils an zwei mit einander verbundenen Räumen zu haben.

### 1.2.4 Etage 10

Die 10. Etage wirkt optisch wie die sonstigen Etagen. Die Namensschilder neben den verschiedenen Türen sind gefaked, aber vorhanden, dabei ist nur eine Türe mit einem besonderen Schlüssel überhaupt öffnbar. In dieser Etage befindet sich eigentlich nur die Technik für das Gebäude, eine *Überwachung für die Elektrik*, einer der zwei *Notstromgeneratoren* und eine Drucküberwachung für den Wasserdruck des Gebäudes.



## SURVIVE THE UNDEAD

### 1.2.5 Penthouse

Die 3 Penthäuser des Robert Koch Turms bestehen in der Grundfläche jeweils aus 2 einzelnen Wohnungen der tiefer liegenden Wohnungen. Da die Feuertreppen bereits eine Etage unter der Etage der Penthäuser aufhört, ist eine Flucht über das Treppenhaus leider notwendig. Dafür gibt es eine deutliche Dachterasse, die so gelegt ist, dass keiner der Penthousebewohner von einem der anderen Bewohner gestört wird, während er Sonnenbaden geht. Diese Wohnungen besitzen aufgrund der Dachschrägen sogar einen extra Bereich für eine halbe zusätzliche Etage, welche über eine Wendeltreppe im Wohnungsinnen betreten werden kann. Zudem laden die großen Fenster dazu ein viel Sonnenlicht in den Raum zu spenden, damit ist die Wohnung zu großen Teilen des Tages ohne elektisches Licht hell erleuchtet und strahlend.

### 1.2.6 Tiefgarage

Die Tiefgarage ist als Kernstück der Anlage natürlich vor allem praktisch gebaut. Auf 2 Etagen wird hier für alle etwa 100 Wohnparteien Parkplätze angeboten, die nicht nur den Eigenbedarf, sondern den Besuch durch Freund und Verwandte und Anlieferungen abdeckt. Es ist nicht nur durch ein Gittertor von der Außenwelt abgetrennt, sondern für den Falle des Winters auch noch durch ein Schiebetor vor der Kälte geschützt. Mittlerweile ist das Tor allerdings permanent offen da mit den sonst so ordentlich parkenden Auto versucht wurde das Parkhaus zu verlassen und dabei Unfälle gebaut haben.

### 1.2.7 Dach

Auf dem Dach des Hochhauses befindet sich ein Technikraum. Er ist direkt über das Treppenhaus zu erreichen, eine dicke schwere Metalltüre, die nur von einem Speziälschlüssel geöffnet werden kann trennt jedoch das Treppenhaus vom *Spezialraum*. Hier befindet sich neben der *Aufzugssteuerung* auch noch die Haustechnik, extra *Funktürme* für Mobilgeräte so wie einiges *textilWerkzeug* für den Hausmeister und externe Techniker, die *Kletterausrüstung* für die Fensterputzer und eine direkte Übersicht über Wasserdruck und Heizungssystem.

### 1.3 Was ist passiert

- **07.11.**  
Konflikte und Straßenschlachten in Brasilien ufern immer weiter aus. Die Fussballweltmeisterschaft 2014 wird schweren Herzens abgesagt. Glücklicherweise ist Katar bereit, die Spiele vorzeitig bei sich austragen zu lassen. Vor allem ist bedenklich, dass die Sicherheitskräfte Brasiliens nicht mehr den Horden Protestierender gewachsen sind. Berichte über die Eskalation der Gewalt lassen sich auch vom Staat nicht mehr unterdrücken. Jeden Tag sind dutzende Tote zu verzeichnen.
- **23.11.**  
Innerhalb von zwei Wochen hat sich die Lage auf der Welt erheblich verschlimmert. Nicht nur in den Konfliktherden in Afrika, Asien und Südamerika kommt es zu Toten. Überall auf der Welt gibt es Meldungen von Gewaltakten. Alle Fernsehprogramme sind geprägt von aktuellen Meldungen. Auffällig: Die Nachrichten werden immer lokaler. Die Bilder aus den anderen Ländern wiederholen sich zusehends.
- **26.11.**  
Es wird zum ersten Mal von einer Pandemie in den Nachrichten gesprochen. Die Inkubationszeit der Krankheit ist dabei sehr unterschiedlich und wird im Laufe der Zeit immer wieder nach unten revidiert. Die Kranken werden in den Nachrichten als „Kontrolllose“ bezeichnet, die in einen berserkerähnlichen Zustand verfallen. Die Krankenhäuser und Irrenanstalten sind überfüllt.
- **28.11.**  
Es wird bekannt, dass jegliche Quarantänemaßnahme wirkungslos verpufft ist. Fernsehmeldungen wiederholen immer wieder die Anweisungen der Polizei, die besagen, dass das Haus bei Möglichkeit nicht verlassen werden soll. Infizierte seien den Soldaten umgehende zu melden oder vorerst eingesperrt werden, um eine Streuung des Virus zu verhindern. Das Militär fängt an, in großen Aktionen ganze Straßenzüge zu reinigen und zu leeren. Für Obdachlose und Menschen, die bereits gerettet wurden, sind Auffanglager eingerichtet worden.
- **30.11.**  
Die kontrollierte Evakuierung endet in einem Fiasko. Die Auffanglager entpuppen sich stattdessen als Brutherde für die Kontrolllosen. Die Fernsehkanäle



# SURVIVE THE UNDEAD

und Radiosender, die seit einigen Tagen am Bildschirmrand die Niederlassungen der Auffanglager einblenden, werden immer rarer. Gerade in den letzten Stunden kann man aber erkennen, dass die Sender in einem letzten Aufbegehren ihre Sendungen freier gestalten. Es tauchen erstmals Begriffe wie „Zombie“, „Kopftreffer“, „Voodoo“ und „Apokalypse“ auf.

Der Chief entscheidet sich nach den jüngsten Meldungen, die Nahrungsmittel aus den naheliegenden Stockwerken zu sammeln und die beiden obersten Etagen zuzumauern.

## 1.4 Auszüge der letzten Radiomeldungen

### Radio 2K

- Es ist sinnlos, sich Vermutungen hinzugeben...
- Diese Menschen sind tot. . .
- Wie können sie so etwas sagen? Ihre Aussagen entbehren jeglicher wissenschaftlicher Basis. . .
- Reden sie doch nicht. . . Es sind Menschen, sie können nicht dazu aufrufen!!!
- Bedenken Sie doch den Fall den es in Nicer. . .
- Meine Damen und Herren, wir wiederholen noch einmal die Anordnungen der Polizei. Verlassen Sie nicht Ihre Wohnung und verschließen Sie Fenster und Türen. Reagieren Sie nicht auf die Hilfsge-suche anderer Menschen. Öffnen Sie niemandem. Lediglich auf die Anweisungen des Militärs hin öffnen Sie ihre Türen. Alle, die Heim oder Schutz verloren haben, sollen sich in die folgenden Schutzorte begeben:
  - Wilhelmsstraße
  - St. Peter Kirche
  - Sophie Scholl Gymnasium
- Und gleich:  
War Christus der erste Untote? - Vermutungen und Recherchen führen nach Jerusalem. . . .
- Und danach:  
Überlebensregeln  
Wie mache ich ein Feuer?  
Wie koche ich ohne Elektrizität?

## 1.5 Die Gruppe

Neben den eigentlichen Protagonisten gibt es noch eine ganze Gruppe Überlebender. Genau genommen ist ein ganzer Flur in den oberen Etagen mit Menschen angefüllt. Dabei sind die Gründe für deren Verbleib genauso mannigfaltig wie die Leute verschieden.

Mögliche Ziele: Das Hauptproblem, das sich der Gruppe stellt, ist die mangelnde Nahrung. Da es nach oben hin nicht weitergeht, bleibt der Weg nur nach unten. Grundsätzlich gibt es für die Versorgung nur zwei Möglichkeiten. Gegenüber des Turmes befindet sich ein Supermarkt, der bestimmt noch einiges an Lebensmitteln zu bieten hat.

Die zweite Möglichkeit wirkt zwar an sich ungefährlicher, bringt aber auch seine Probleme mit sich. Denn in den tieferen Etagen gibt es auch noch so manche Ration abzugreifen. Das Problem ist, dass in dem Gebäude neben einer ganzen Horde Zombies auch noch andere Überlebende. Und zu dieser Kategorie Mensch gehören sie nicht, weil sie sonderlich einfühlsam waren.

## 1.6 Zufallstabelle

Wirf zwei W10, der erste gibt die Kategorie an, der zweite das Event

### 1.6.1 1: Begegnungen - Tiere

1. Auch Bewohner haben Haustiere, in diesem Fall einem kleinen Pudel, der laut kläffend über den Flur läuft
2. 1 nur mit Labrador, der nicht bellt, sondern Halbverhungert ist.
3. Ein Chivava, der neben der Leiche seines Frauchens liegt. Die Frau hat 120 Kg auf den Hüften, ein dunkelblaues Abendkleid an und rosa Lockenwickler in den Haaren. Nähert sich jemand der Frau wird der Hund aggressiv.
4. Ein komisches Geräusch hinter einer Türe gibt nach der Öffnung Blick auf einen Rattenschwarm frei, welcher fluchtartig nach der Öffnung den Raum richtung Gruppe verlässt.
5. Hinter der nächsten Feuerschutztüre wartet ein Zombiehund auf die Gruppe.



## SURVIVE THE UNDEAD

6. Starker Verwesungsgeruch und ein toter Hund mitten auf dem Weg. Der Hund wurde totgeprügelt.
7. 6 mit einer Katze
8. lautes Weinen hungernder Jungkatzen aus einer Wohnung
9. tote Karpfen überall auf nassem Boden, daneben ein zerbrochenes Aquarium
10. Eine Vogelspinne krabbelt einem Charakter unmerklich auf die Schulter.

### 1.6.2 2: Schicksale

1. In einer Wohnung findet sich eine Zombiefamilie
2. Die Gruppe findet neben einem geöffneten Fenster einen Brief für Ramona von nebenan. Er ist bereits gelesen. Es handelt sich um einen Liebes / Abschiedsbrief. Unten aufgeschlagen ein weiblicher Körper. Im anliegenden Zimmer Event 3.
3. Eine junge, nackte Frau liegt in der Badewanne, die Pulsadern quer aufgeschnitten, neben sich 4 Flaschen Wein, überall im Raum verteilt abgebrannte Kerzen, das kalte Wasser vom Blut dunkel rotbraun verfärbt. Anliegendes Zimmer ist Nummer 2.
4. Die nächste Wohnung ist eine Familienwohnung, offenbar zwei Kinder zwischen 6 und 10 und ein Kind im Säuglingsalter. Alle liegen Lebloos in ihrem Bettchen, die Kissen neben ihnen sehen sehr stark deformiert aus. Im Badezimmer, von innen abgeschlossen, befinden sich zwei Zombies - die Eltern.
5. Eine junge, wunderhübsche Frau in einem Brautkleid, die leider zu einem Zombie geworden ist, frisst hinter der geöffneten Türe ihres Apartments ihren Mann.
6. Eine Türe ist komplett von innen mit Brettern vernagelt, welche nur mit Gewalt zu öffnen ist. Im inneren befindet sich ein junger Mann, zu einem Zombie mutiert, der sich selbst in der Küche an die Spüle gekettet hat. Als er die Gruppe sieht, erhebt er sich und reißt kurzerhand die Spüle hinter sich her, die einen Zombie nicht hält. Im Raum befindet sich alles, was man für einen Atomkrieg oder eine

Zombieapokalypse benötigen kann. Aber es wurde nicht gebraucht.

7. Wie bei Lukas ( Begleiter 10 ), sperrten die Eltern vor der Umwandlung auch die Grundschülerin Anna - Sophie ein. Sie vergaßen die Nahrung.
8. Was auch immer hier passiert ist, ein ganzer Flur steht einen Finger breit unter Blut, Stückchen kleben an der Wand. Nur drei Köpfe blicken mit offenen Augen auf die Gruppe. Sie wurden an dünnen Nylonfaden auf Kopfhöhe aufgehängt.
9. Um ein Apartment herum stehen Schilder in der Art "SZutritt verboten!". Sollte die Gruppe versuchen in das Apartment zu kommen, wird ein Warnschuss abgegeben. Der Börsenmakler Richard Winkler hat sich hier eingesperrt um seine Zombieverwandlung zu überleben, aber niemanden zu gefährden.
10. Überall hängen Hinweise wie "hier", "Étage Zöder Bweite Türe". Folgt man diesen Anweisungen findet man allerdings nur eine junge Frau, die mitten auf einer Etage verblutet ist. Grund ist eine Verletzung, die sie bei dem Versuch erhalten haben musste, durch die zersplitterte Glasscheibe zu klettern.

### 1.6.3 3: Begleiter

1. John, ein ca. 2 Meter 10 großer Schwarzer räumt mit seinem Baseballschläger auf seiner Etage auf. Er versorgt nur sich, da seine kleine Tochter vermisst wird ( Siehe Schicksale 6 ). Seine Frau hat ihn verlassen, daher kommt er mit den Lebensmitteln bisher zurecht, würde sich aber anschließen.
2. Vicktoria aka (VickySpice), ein 21 jähriger YouTube-Star (Kanalname HotAndSpicy), hat ein Apartment hier. Ihren gut gebaut en Körper hat sie vom Aikido und schlägt sich seit ein paar Tagen immer wieder nach unten durch, um die Wohnungen hier zu plündern. Sie benutzt eine Bergsteigerausrüstung und sichert sich mit ihren Gurten am Mobiliar ihrer Wohnung. Sie ist skeptisch, was eine Partnerschaft angeht, da sie alleine ganz gut zurecht kommt, allerdings mit ein wenig Überzeugungsarbeit begleitet sie den Trupp.
3. Salvator ist ein Mitglied der Hells Angels und war eigentlich hier um sich mit einem Drogenkurrierer zu



## SURVIVE THE UNDEAD

treffen ( Siehe Feinde: 5 ), wurde dann allerdings von einer Zombiewelle draußen hier eingesperrt und stiehlt sich seither durch. Er wird der Gruppe gerne helfen, so lange die ihn nicht töten. Er ist ein armes feiges Würstchen.

4. Marie, eine Archologie-Studentin, begegnet der Gruppe auf dem Flur, während sie von einer Wohnung zur anderen huscht, einen Hammer und einen Schraubenzieher in der Hand um die Türen zu öffnen. Sie ist mit Paul ( siehe 5 ) zusammen in ihrem Apartment. Alle paar Tage geht einer von beiden los Nahrung zu holen. Sie würde der Gruppe beistehen, wenn Paul mitkommt.
5. Paul, ein Journalistik-Student, bewacht die Wohnung von ihm und Marie. Marie ist gerade unterwegs Nahrung zu besorgen ( siehe 4 ), damit aber in der Zwischenzeit niemand ihre Wohnung überfällt, bleibt immer einer zurück. Aktuell Paul. Er würde die Gruppe begleiten, nachdem Marie wieder zuhause ist und er mit ihr geredet hat.
6. Dr. Samuel Westerhoff, Dr. des Maschinenbaus, hat sich einen ganzen Flügel zu eigen gemacht, indem er mit Drähten Stolperfallen, Zugfallen oder Katalpultfallen vorbereitet hat. Er ist nicht interessiert an einem Ortswechsel.
7. Aische Seltmann, Hausfrau, hat sich zu Beginn bei ihrem Nachbarn Dr. Westhoff ( siehe 6 ) einquartiert, allerdings muss sie im Gegensatz zu ihm, immer wieder das Haus verlassen um verschiedene Dinge für ihn zu finden, Draht, Nahrung, Nähzeug. Der Deal ist einfach, sie begeht den Diebstahl ( damit er nicht ins Gefängnis muss ), dafür passt er auf sie auf. Sie ist interessiert an einem Ortswechsel, wenn sie sich danach beschützt fühlt.
8. Lukas, Schüler, wurde fälschlicherweise für Salvador ( siehe 3 ) gehalten und wird seither von dem Drogenbaron Roman ( siehe Feinde 5 ) festgehalten. Er hat überhaupt nichts mit Drogen zu tun und ist grade in der 12, freut sich auf sein Abi. Um auf sich aufmerksam zu machen, klopft er immer wieder gegen die Heizung ( siehe Geräusche 2 ).
9. Mirjam, 43 und Elektronikermeisterin, schleicht durchs Gebäude und versucht ihrer Wohnung Strom zu geben um ihre Klimaanlage wieder zu aktivieren. Für einen Moment gelingt ihr das ( siehe

Geräusche 7 ). Sie hilft der Gruppe gern, verlässt das Gebäude aber nicht, bis Roger ( siehe Feinde 3 ) gefunden wurde. Sie weiß nichts von seinem Prioritätenwechsel. 1

10. Der 7 jährige Lukas hat sich unter einem Bett versteckt und ist nur sehr schwer zu finden. Als seine Eltern vor zwei Tagen infiziert wurden, bei der Suche nach weiteren Lebensmitteln, sperrten sie ihn mit allen Lebensmitteln ins Kinderzimmer.

### 1.6.4 4: Feinde

1. Zwei Halbstarke schleichen von Apartment zu Apartment. Jeden den sie können, überwältigen sie leise, aber ohne Rücksicht. Gelingt ein Plan nicht, fliehen sie Hals über Kopf.
2. Luisa und Viktoria sind kleine Elstern, die sich aber nicht gerne was sagen lassen. Die beiden jugendlichen Mädchen lassen sich gerne helfen, sind dann allerdings sehr schnell dabei sich die eigenen Taschen voll zu machen und zu verschwinden. Ihrer Meinung nach ist Gesellschaft das, was überhaupt das Problem verursacht hat und daher bleiben sie lieber für sich.
3. Roger hat seine Freundin Mirjam ( siehe Verbündete 9 ) hinter sich gelassen und ist auf eigene Faust los gezogen. Es ist ihm vollkommen egal, was vor ihm ist, er erschießt es einfach oder zieht sich zurück. Er wirkt panisch, hat wohl schon zu viel gesehen und ist nicht wirklich ansprechbar. Im Laufe der Zeit wird er infiziert worden sein und arbeitet seither gegen die Infektion. In seiner Tasche, die man nur nach seinem Tod öffnen kann, befindet sich ein Liebesbrief an Mirjam. Er versucht eine Heilung zu finden und hat daher einfach ganz viele Medikamente gemischt.
4. Die 4er Gruppe Hells Angel, Matic, Dávid, Jayden und Yussuf, plündern, vergewaltigen und Brandschatzen sich ihr Leben zurecht. Ursprünglich waren sie mal zu 9. Zwei Freunde haben Sie auf dem Weg zu dem Hochhaus verloren, zwei weitere im Hochhaus und einen haben Sie in einem Apartment umgebracht, weil er sich nicht mehr an die Spielregeln des internen Teilens halten wollte. Sie sind äußerst Brutal und geben sich erst als Schutzengel aus, bis sie in einem ungeachteten Moment zugreifen.



## SURVIVE THE UNDEAD

5. Roman ist ein Drogenbaron. Er hat sich in einem Apartment eingerichtet und seit dem Problem mit dem Ausbruch versucht er dort aus seinem Lieferanten heraus zu bekommen wo das große Drogen Paket ist. ( siehe verbündete 3 und 8 ) Er ist sich sicher, dass Drogen in der Zukunft als Mangelware noch mehr Wert sein werden und ist bereit jeden zu töten, der sich ihm in den Weg stellt. Seine beiden Wächter heißen Andrej und Rustam und suchen von Zeit zu Zeit Waffen, Wasser und Nahrung.
6. Antonio war nie ein Gläubiger Mensch, aber seit er mit bekommen hat, was der Welt wiederfahren ist, beginnt er sehr gläubig und Katholisch zu sein. Er hat vor im Namen Jesu jeden Sündiger zu bestrafen, damit ihm dieses Leben als Tier erspart bleibt.
7. Brigitte und Hans sind Menschenfresser. Sie sehen keinen Unterschied darin ob nun Mensch oder Tier, allerdings essen sie kein totes Fleisch. Hans war Metzger und Brigitte Köchin, daher wissen sie, wie man das ungenießbare Menschenfleisch halbwegs lecker bekommt. Sie verführen ihre Opfer und töten diese dann mit einer Überdosis beliebiger Medikamente. Die Überreste lassen Sie in der Nachbarwohnung, von denen Sie die Schlüssel haben, um auf die Katzen auf zu passen. Die Katzen dienten ebenfalls als Speise.
8. Dina und Mika gehören einer kleinen Gruppe von 20 Leuten an, die sich zusammen gerettet haben, wie auch die Protagonisten. Allerdings fehlen ihnen massiv Nahrungsmittel und Wasser. Aus Angst ihre Leute zu verraten sind sie nicht bereit mit irgendetwem zu kooperieren oder zu teilen, sie wollen nur ihre Freunde und Familie schützen und haben Angst dies nicht zu können. Weitere Gruppen sind unterwegs. ( siehe 9 )
9. Michael und Anton gehören ebenfalls zu der Gruppe von Dina und Mika ( siehe 8 ). Auch sie versuchen das beste für ihre Gruppe zu tun, allerdings sind sie freundlicher und bereit zu tauschen. Sollte man allerdings versuchen sie aus zu fragen, werden sie aggressiv und setzen Gewalt ein.
10. Kōta ist ein japanischer Auftragsmörder, der sich der Gruppe bereitwillig anschlie"t. Allerdings ist er nur auf seinen Vorteil aus, er hat keine Skrupel davor die Gruppe auseinander zu bringen oder

verwundete zurück zu lassen. Er macht sich sehr schnell zum Anführer und bestimmer, sollte sich jemand gegen ihn stellen, schaltet er ihn aus.

### 1.6.5 5: Zufälle anderer Kategorie

1. Kategorie:9 Event: 3
2. Kategorie:2 Event: 3
3. Kategorie:2 Event: 10
4. Kategorie:4 Event: 3
5. Kategorie:2 Event: 8
6. Kategorie:3 Event: 5
7. Kategorie:1 Event: 10
8. Kategorie:9 Event: 9
9. Kategorie:10 Event: 8
10. Kategorie:4 Event: 5

### 1.6.6 6: Zufälle anderer Kategorie

1. Kategorie:9 Event: 5
2. Kategorie:9 Event: 1
3. Kategorie:10 Event: 3
4. Kategorie:4 Event: 1
5. Kategorie:9 Event: 2
6. Kategorie:2 Event: 4
7. Kategorie:10 Event: 5
8. Kategorie:9 Event: 6
9. Kategorie:2 Event: 6
10. Kategorie:4 Event: 2





## SURVIVE THE UNDEAD

### 1.6.7 7: Zufälle anderer Kategorie

1. Kategorie:10 Event: 6
  2. Kategorie:9 Event: 4
  3. Kategorie:4 Event: 10
  4. Kategorie:4 Event: 4
  5. Kategorie:2 Event: 5
  6. Kategorie:2 Event: 2
  7. Kategorie:4 Event: 9
  8. Kategorie:3 Event: 9
  9. Kategorie:4 Event: 6
  10. Kategorie:3 Event: 7
3. Bei einem Blick aus dem Fenster sieht man einen jungen Mann, der wie ein Freerunner über Autos rennt und scheinbar versucht zum Gebäude zu kommen. Als ihn ein Zombie Erwischt hat er verloren und wird langsam aufgefressen. Er schreit während dessen qualvoll.
  4. Hinter einer Türe hört man Kampfgeräusche, dem Opfer, einem jungen Mann, ist nicht mehr zu Helfen.
  5. Ein Schuss aus den oberen Etagen, dann Geschrei. Dann Stille.
  6. Eine Silvesterrakete erhellt die Nacht...
  7. Für einen Moment ist wieder Strom da, alle Lichter gehen an und TVs, Telefone und weiteres machen Geräusche. Dann Stille.
  8. Panische Hilfeschreie hallen durch das Treppenhaus, die Gruppe findet aber niemanden.
  9. In der Nähe eines Aufzugs stehen bemerkt die Gruppe, dass etwas nicht stimmt. Als sie stiller eerden rauscht der Aufzug an ihnen vorbei und kracht mit voller Wucht in die Nothalteseile.
  10. Durch die Lüftungsschächte dringt klassische Musik, gespielt von einem kurbelbetriebenen Plattenspieler.

### 1.6.8 8: Zufälle anderer Kategorie

1. Kategorie:1 Event: 5
2. Kategorie:1 Event: 4
3. Kategorie:3 Event: 3
4. Kategorie:9 Event: 7
5. Kategorie:10 Event: 4
6. Kategorie:2 Event: 7
7. Kategorie:1 Event: 2
8. Kategorie:9 Event: 10
9. Kategorie:1 Event: 7
10. Kategorie:1 Event: 9

### 1.6.9 9: Geräusche und Fenstersichtungen

1. Da es kein Wasser mehr in den Leitungen nach oben gibt, hört man hier und da das Spülen einer Toilette.
2. Ein permanentes Klopfen geht durch die Heizungen eines Flügels. Ursache ist Lukas, der versucht sich darüber Hilfe zu beschaffen. ( Siehe Begleiter 8 )

### 1.6.10 10: Gegenstände

1. In einer Wohnung hängt an der Wand ein Jagdgewehr. Im Schrank darunter ist passende Munition zu finden.
2. Neben dem Bett eines Zombiepärchens findet die Gruppe einen Revolver, der scheinbar im Kampf der beiden geladen werden sollte. Der Revolver ist ungeladen, überall liegen die noch funktionstüchtigen 36 Patronen einer Box herum.
3. Mehrere Zombies liegen hier mit Hiebverletzungen rum, alle Kampfuntüchtig. In der Wand steckt eine Feuerwehrraxt so tief, dass eine Kraftprobe mit 4 Punkten Erschwerniss notwendig ist um sie raus zu ziehen.
4. Als GeoCacher hat man genug Taschenlampen. Lucky You kann diesem armen Vorbesitzer also 6 gute Taschenlampen und Strom für 3 volle Tage entwenden. Außerdem ein GPS Gerät...



## SURVIVE THE UNDEAD

5. Eine randvolle Kiste mit Flummis, die bei jedem Bodenkontakt leuchten und lärmern. Sieht nur auf den Ersten Blick unnütz aus...
6. Ein echtes Breitschwert liegt hier einfach so rum! Ja, wirklich! Der arme Rolenspieler, der sich damit nicht mehr wehren konnte...
7. In einem Jugendzimmer findet sich eine komplette Eishocke Ausrüstung. Für schmale Menschen oder jugendliche vielleicht passend.
8. An der Wand hängt ein Katana! Natürlich bricht es nach 1-2 Schlägen, weil es nur ein Ausstellungsstück ist, aber das weiß ja niemand...
9. Im Waffenschrank eines Jägers finden sich eine Pumpgun mit 50 Schrothülsen, so wie zwei Revolver mit insgesamt 100 Kugeln und ein Jagdgewehr mit 32 Schuss. Den Schlüssel hat allerdings der tote Jäger, der grade genüßlich von 3 Zombies gefressen wird... 1
10. Eine Wohnung wirkt wie das Paradies für jeden Bastler. Fräsen, Werkbänke und Materialien noch und nöcher! Wer braucht da schon nen Akku betriebenen Schlagbohrer?



# SURVIVE THE UNDEAD

## Copyright

Dieses Szenario wurde von Bastian Bringenberg und Thomas Laakmann im Jahre 2013 für das Rollenspiel *Survive The Undead* geschrieben. Eine Vervielfältigung ist ausdrücklich gestattet, so lange dieser Hinweis erhalten bleibt.

Eigene Ideen und Szenarien können auf der Seite des Rollenspiels anderen Spielern zugänglich gemacht werden!

Kontakt zu den Autoren über Bastian Bringenberg <[bastian@survive-the-undead.de](mailto:bastian@survive-the-undead.de)>