



My Zombie is over the Ocean

Settinggröße: Klein
Gegend: Mallorca
Komplexität: leicht - mittel

Zusammenfassung:

Die Überlebenden sind Mitglieder eines Landgangs, des Kreuzfahrtschiffes AIDA. Sie verbringen einen erholsamen Tag, in einer kleinen mallorquinischen Bucht. Währenddessen bricht auf der Insel das Chaos aus. Zombies überfallen die Bevölkerung und in wenigen Stunden steht Mallorca am Rande des Abgrunds. Doch werden die überlebenden Urlauber ihren Weg auf das Kreuzfahrtschiff zurück finden?

Hintergrund:

Das Kreuzfahrtschiff AIDA liegt im Hafen der mallorquinischen Hauptstadt Palma. Die Charaktere sind Urlauber des Schiffes, die sich an diesem Sommertag einem geführten Landgang, in eine nahezu unberührten Bucht, bei Port de Sóller angeschlossen haben. Dort wird neben erholsamen Sonnenbaden incl. Cocktails, auch ein geführter Tauchkurs, sowie ein Beachvolleyballfeld angeboten. Die Fahrt zum Strand wird mit drei gemieteten Kleinbussen durchgeführt, die etwa eine Stunde Fahrzeit benötigen. Jedem Kleinbus ist ein Steward des Schiffes zugeordnet worden, der sich um die Belange der Urlauber kümmern soll. Bereits bevor die AIDA Mallorca erreicht, treten die ersten Fälle von infizierten in der Gegend von Port de Sóller auf. Es sind Einzelfälle und die Ärzte vermuten eine Art von Tollwut. Während die Gäste am Strand entspannen gerät die Seuche außer Kontrolle. Tote, die zur Untersuchung, in Krankenhäuser nach Palma gebracht worden sind, fallen auf einmal das Personal an. Kranke gehen auf ihre Familien los und es bricht binnen kürzester Zeit Panik in dieser Region aus. Das Militär wird im Laufe der nächsten Tage noch nicht eingreifen und die Sicherheitskräfte der Insel sind mit dieser Situation komplett überfordert. Die Polizeidirektionen arbeiten unabhängig voneinander und die Informationen werden zurückgehalten. Es gibt keine Einsatzzentrale die die Einsätze leiten und abstimmen könnte. In diese Anfangsphase des Chaos geraten nun die Charaktere.

Wie soll es Enden?

Die Charaktere sollen die Chance haben das rettende Schiff, die AIDA zu erreichen. Diese kann im Verlauf Ihrer Flucht immer wieder per Funk erreicht werden. Als die Aufstände in Palma größere Ausmaße annehmen beschließt der Kapitän die AIDA auslaufen zu lassen um vor der Insel zu ankern um dort in sicherer Distanz auf die letzten Urlauber zu warten. Diese können versuchen mit einem Schiff aus einem der Häfen zur AIDA herüber zu setzen oder sich in einem der Häfen von einem Beiboot der AIDA abholen zu lassen.



Der Anfang vom Ende

Das Szenario sollte am abgelegenen Strand bei Port de Sóller beginnen. Hier können sich die Charaktere in entspannter Atmosphäre kennen lernen. Nach einiger Zeit wird einer der Stewards per Handy (die Mitarbeiter haben jeweils ein Handy) darüber informiert, dass es in Palma und Umgebung Unruhen gibt. Die Passagiere sollen möglichst bald zurück zum Schiff gebracht werden. Daraufhin werden nach und nach die Urlauber darüber in Kenntnis gesetzt, dass der Ausflug leider früher enden muss. Die Fahrzeuge werden einzeln ihren Weg nach Palma antreten, da die Gäste unterschiedlich schnell bereit sind den Stand zu verlassen. Die Charaktere sollten das letzte Fahrzeug bekommen. Insgesamt sind dort bis zu 9 Personen incl. Steward und Fahrer in dieser Gruppe. Es sollte jetzt etwa 5 Uhr Abends sein.

Besondere Orte und Begebenheiten

1. Der Unfall

Der Kleinbus fährt etwa 11 Kilometer durch menschenleeres Land. Etwa 100 Meter vor dem Ende eines Langen Tunnels steigt der Fahrer dann hart in die Bremse. Ein umgekippter LKW und dessen verlorener Ladung (Stahlrohre) blockieren die Straße. Es ist kein anderes Fahrzeug in der Tunnelröhre oder dahinter zu sehen. Der Fahrer und Steward verlassen den Kleinbus um nach dem rechten zu sehen. Der Fahrer des LKW oder andere Menschen sind nicht zu finden. Das Führerhaus allerdings ist übersät von Blut. Auch mit wenig medizinischen Kenntnissen ist klar, dass ein Mensch, der soviel Blut verloren hat, kaum überleben könnte. Auch in der Gegend um den Unfall ist nichts zu finden. Eine Blutspur zieht sich vom LKW die Straße entlang. An deren Ende ist allerdings nichts zu finden. Der Steward informiert per, im Fahrzeug eingebautem Funkgerät, die AIDA um über die Situation zu informieren. Diese bittet ihn die Gruppe etwa drei Kilometer zu Fuß ins Dorf Bunyola zu führen und dort zu warten. Man möchte einen weiteren Kleinbus schicken. Der Fahrer wird bei der Unfallstelle zurück bleiben und auf die Polizei warten, die die AIDA ebenfalls verständigen will.

2. Bunyola

Das Dorf ist nahezu menschenleer. Die Buden, die den Touristen das Geld aus der Tasche ziehen sollen sind verwaist. Die wenigen Menschen, die offenbar ziellos durch die Straßen ziehen oder in der ein oder anderen Wohnung zu finden ist, wirken abwesend. Es handelt sich hierbei um infizierte, die noch nicht vollends verwandelt worden sind. Auskunft oder ähnliches ist von diesen Personen nicht mehr zu bekommen. Sie ignorieren die Gruppe. Ein Kleinbus ist ebenfalls nicht vor Ort. Auch nach mehreren Stunden des Wartens wird er nicht kommen. Nach maximal zwei Stunden schlägt der Steward vor noch etwa einen Kilometer weiter zu gehen. Dort befindet sich eine Polizeistation. Dort würde man wieder Funk haben und kann die AIDA wieder kontaktieren. Handys haben aufgrund einer Netzüberlastung keinen Kontakt. Trotzdem wird der Steward immer wieder versuchen per Handy eine Verbindung aufzubauen.

3. Die Polizeistation

Die Station befindet sich auf halber Strecke zwischen den Dörfern Bunyola und Palmanyola. Es ist ein kleiner zweistöckiger Plattenbau aus Beton. Daneben eine offene, leere Doppelgarage. Das Gebäude besitzt keinen Strom mehr, da eine Kugel den Sicherungskasten zerstört hat. Das Funkgerät befindet sich im ersten Stock. Es kann über Batterie betrieben werden, die sich ebenfalls auf dem Schreibtisch befindet. Waffen befinden sich in abgeschlossenen Schränken. Die Schlüssel sind nicht zu finden. Die Stimmung in dem Gebäude ist unheimlich. Die Sonnenlamellen, vor den Fenstern, tauchen das innere in ein unübersichtliches Zwielicht. Die Büros sind durchwühlt. hier und da finden sich Blutlachen, aber keine Leichen. Vom ersten Stock her hört man Geräusche. Dort befinden sich 4 Zombies, ehemalige Polizisten, wie man unschwer an den Uniformen erkennen kann. Sie blockieren den freien Weg zum Funkgerät. In diesem Gebäude sollte der Steward von einem Zombie gebissen und infiziert werden. Es muss also ab hier ermittelt werden ob die Infektion sich ausbreitet oder nicht. Die Gruppe soll den Verfall des Mannes mitbekommen können. Per Funk ist die AIDA zu erreichen. Diese teilt mit, dass die



Anker gelichtet worden sind um den Hafen zu verlassen. In Palma herrscht Ausnahmezustand. Die Gruppe soll sich aus einem Hafen, am besten Palma, melden. Dann würde man ein Boot schicken um sie abzuholen.

4. Palmanyola

Die Straße runter, Richtung Palma, liegt der Ort Palmanyola. Der Ort scheint verlassen zu sein. Durch die Scheiben einiger Gebäude kann die Gruppe allerdings wankende Menschen sehen. Die Straßen sind allerdings leer. Wichtige Gebäude sind ein Restaurant, die mehrere Untote beinhaltet, ein verschlossener Fahrradverleih sowie ein Supermarkt. Der große Rest scheinen hauptsächlich Ferienhäuser zu sein. Nach etwa einer Stunde kommt ein älterer Mann auf einem Fahrrad angefahren. Er ist panisch und teilt der Gruppe mit, dass überall verrückte sind, die ihn umbringen wollen. Es wären etwa 50 hinter ihm her. Er bittet die Gruppe um Wasser. Dann schwingt er sich wieder aufs Rad und fährt zügig die Straße weiter runter. Die Strecke bis nach Palma umfasst etwa sieben Kilometer.

5. Palma

Von den ersten Grenzen der Hauptstadt bis zum Hafen sind es etwa fünf Kilometer. Je näher die Überlebenden sich dem Stadtzentrum nähern, desto voller werden die Straßen. Zombies wüten unter fliehenden Menschen. Die Polizei versucht Straßensperren zu errichten und die Menschenmassen zu lenken. Fahrzeuge blockieren die Hauptstraßen, Unfälle verstopfen die Kreuzungen. Zu diesem Zeitpunkt gibt es noch mehr Menschen als Zombies in der Stadt, allerdings ist die Bevölkerung in Panik und die Ordnungskräfte wissen noch nicht genau womit sie es zu tun haben. Das Militär hat noch nicht eingegriffen. Die Gruppe muss sich nun versuchen in diesem Chaos zurecht zu finden. Sie können sich nur schwer auf den Hauptstraßen bewegen, da dort Chaos herrscht, in den Nebenstraßen ist es ruhiger. Hier gibt es allerdings ebenfalls Zombies, sowie auch Kriminelle, die das Chaos versuchen für Ihre Zwecke auszunutzen. Die Gruppe soll es in den Straßen der Hauptstadt schwer haben sich zu orientieren und sich zum Hafen durchzuschlagen.

6. Der Hafen von Palma

Der Hafen ist ein durch hohe Zäune abgegrenzter Bereich. Stacheldraht verhindert ein übersteigen der Sperren. Im Inneren des Hafengebietes haben die Untoten bereits die Oberhand gewonnen. Hunderte von schlurfenden Zombies sind hier zwischen den Fahrzeugen und Gebäuden zu sehen. Überlebende und Infizierte haben sich in einzelne Büros oder auf kleine Schiffe zurück gezogen. Hilfeschreie oder Schüsse sind auch aus diesem Gelände zu hören. Die Hafenmeisterei, mit dem ersehnten Funkgerät ist ebenfalls mit Untoten besetzt. Zum bestimmen der Anzahl der Untoten, in der näheren Umgebung der Überlebenden, wird ein W10 geworfen. Je weiter die Überlebenden in das Hafengelände vordringen, desto mehr Aufmerksamkeit werden sie zwangsläufig auf sich ziehen.

7. Die AIDA

Die AIDA setzt ein kleines Beiboot aus, das drei Menschen aufnehmen kann. Die eine Fahrstrecke dauert etwa 10 Minuten. Die Gruppe muss bestimmen wer zuerst fährt und wer noch eine weile länger im Hafen verweilen muss. Die Angst, so sicher vor dem Ziel doch noch getötet zu werden sollte hier aufgebaut werden. Je länger die Gruppe warten muss, desto mehr Zombies dringen auf sie zu. Das Ende, sollte sehr knapp sein. Gute Ideen der Gruppe sollte hier in jedem Falle belohnt werden. Schlechte Ideen hingegen bestraft. Es kann passieren, dass sich ein Überlebender an dieser Stelle für die Gruppe opfern will. Dies sollte dazu führen, dass die anderen Überleben. Aber dies darf den Spielern nicht zu klar sein. Sobald die letzten Überlebenden an Bord der AIDA sind und das Beiboot eingeholt ist, setzt das Kreuzfahrtschiff Kurs auf ihren Heimathafen, Hamburg.



Ereignisse während der Flucht

Auf den Straßen vor Palma sind nur selten von Personen auszumachen. Diese sind in der Regel apathisch oder bereits infiziert. Zombies sind in den oben genannten Orten zu finden, aber wenn es der Spannung zuträglich ist, so können auch an beliebigen anderen Stellen Untote auftauchen. Fahrzeuge sind in dieser Gegend nicht zu finden. Zumindest keine die noch zu gebrauchen wären. verunfallte Wracks liegen im Straßengraben oder ausgebrannte Trümmer können sparsam eingesetzt werden.

Wichtig zur Erzeugung der Stimmung

Die Charaktere sehen zunächst wenige Menschen, diese sind kaum ansprechbar. Das Grauen, ausgelöst durch Leichen auf den Straßen und wandelnden Untoten sollte langsam zunehmen. Je näher die Überlebenden Palma kommen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, das sie auf Personen oder Untote treffen. Über diesen Weg lässt sich die Dramatik steigern. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Tatsache, dass die Handynetze überlastet sind. Hin und wieder sollte es möglich sein, dass ein Handy eine Verbindung aufbauen kann. Zu einem Gespräch sollte es hingegen nicht kommen können. Die Überlebenden haben über dieses Medium die Hoffnung mit der Außenwelt kommunizieren zu können. Und diese Hoffnung soll es sein, die sie antreibt.

Anhänge

- [Survive The Undead: Downloads](#)
- [Survive The Undead: Karte zur Kampagne](#)
- [Survive The Undead: Google Earth Datei](#)