

Resorbium

Handlung

Die Überlebenden (die Charaktere) befinden sich in *Springfield*, einer amerikanischen Kleinstadt. Die Bürger der Stadt werden von der *Ziegengrippe* heimgesucht, einer Mutation der normalen Grippe. Um eine Epidemie zu verhindern werden kostenlose Impfungen durchgeführt. Der Impfstoff *Resorbium* steht allerdings in der Kritik und so verweigern einige Menschen hartnäckig die Medikamentierung.

Durch den Impfstoff mutiert die *Ziegengrippe* erneut und verwandelt die meisten geimpften Erkrankten in blutrünstige Kreaturen, die nur noch nach Fleisch gieren und bar jeglicher Menschlichkeit sind: Zombies!

Zum Spielstart befinden sich die Überlebenden im *Sacred Life*, dem Krankenhaus der Stadt. Sie sind dabei, als die ersten mutierten Menschen zu Zombies werden und erfahren über den Lokalsender *Springfield Cabel News* davon, dass die Stadt abgeriegelt wird. Doch glücklicherweise hat das Militär ein Auffanglager eingerichtet. Die Überlebenden müssen sich nur noch dorthin durchschlagen ...

Spezialregeln

Derzeit spielt es – noch – keine Rolle ob ein Überlebender mit der *Ziegengrippe* in Berührung kam oder mit *Resorbium* geimpft wurde. Die Überlebenden haben zwar keine Ahnung, aber sie besitzen einen natürlichen Immunstoff gegen die Grippe und den darauf aufbauenden Impfstoff *Resorbium*. Diese Immunität schließt den *Zombie-Virus* (ZV) jedoch aus, da die durch *Resorbium* mutierte *Ziegengrippe* viel aggressiver und derzeit unkontrollierbar ist.

Wurde ein Überlebender von einem Zombie im Nahkampf gebissen, so hat er sich mit ZV infiziert. Sobald er *Außer Gefecht* geht, mutiert er innerhalb von 1W10 Minuten zu einem Zombie. Das klingt hart? Genau!

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Bennies. Gesunde Bennies, kranke Bennies und mutierte Bennies. Gesunde Bennies funktionieren normal. Kranke Bennies funktionieren wie normale Bennies oder können eingesetzt werden, um zusätzlich 1W6 auf den Eigenschaftswurf zu addieren. Setzt ein Überlebender einen kranken Bennie ein, um den Bonuswürfel zu addieren, erhält der Spielleiter automatisch einen gesunden Bennie. Mutierte Bennies funktionieren wie normale Bennies oder können eingesetzt werden, um zusätzlich 1W6 auf einen Eigenschaftswurf zu addieren. Für ihren Einsatz erhält der Spielleiter keinen zusätzlichen Bennie.

Bestimmte Gebiete im Spiel können *Furchteinflößend* sein. In diesem Fall besitzt das Gebiet einen *Furchtwert*, der als Malus bei den *Mumm*-Proben der Überlebenden angerechnet wird. Die Rangstufe eines Charakters können die Überlebenden dagegen als Bonus anrechnen.

Die Grippewelle

In den letzten zwei Wochen haben die *Ziegengrippewellen* in der Stadt zugenommen. Die behördlichen Impfaktionen scheinen noch keine Wirkung zu zeigen. Im Gegenteil! Die meisten mit *Resorbium* behandelten Menschen leiden unter den Nebenwirkungen des Medikaments. Der Hersteller *VoxPharma* wiegelt jedoch ab.

Die Überlebenden befinden sich derzeit in der Notaufnahme des *Sacred Life*. Das kann unterschiedliche Gründe haben. Vielleicht möchte sich einer der Überlebenden mit *Resorbium* impfen lassen, eventuell arbeitet er auch im Krankenhaus als Pfleger oder begleitet einen Verwandten zur Vorsorgeuntersuchung.

Der Spielleiter (also Sie) kann unterschiedliche Stationen im *Sacred Life* anspielen, um den Überlebenden Charakterspiel zu ermöglichen, sie mit Informationen zu versorgen und die bedrückende Situation darzustellen.

Nachrichten

In der Notaufnahme des *Sacred Life*, auf einigen der Flure und in wenigen Schwesternzimmern stehen Fernsehgeräte, um die Leute abzulenken, zu informieren oder zu unterhalten. Auf diesen Geräten ist derzeit vorwiegend *Springfield Cabel News* eingeschaltet, ein kleiner Lokalsender. Er sendet Nachrichten, Reportagen und Dokumentationen aus der Region. In der aktuellen Situation ist *SCN* somit eine der wichtigsten Informationsquellen für die Bürger. Neben den aktuellen Nachrichten kann ein aufmerksamer Überlebender auch die Aktienkurse verfolgen und erkennen, dass *VoxPharma*-Aktien um 4,5 Prozentpunkte gestiegen sind, seitdem die *Ziegengrippe* das Land bedroht.

Ziegengrippewelle in Springfield

„(...) Die *Ziegengrippewelle* hat Einzug in *Springfield* gehalten und Bürgermeister *Eddie Purity* äußerte sich besorgt über den Verlauf der Krankheit und wies in einer Pressekonferenz nochmals darauf hin, wie wichtig die Teilnahme an den Impfaktionen sei, um eine Epidemie in der Stadt zu verhindern. Laut Angaben der Gesundheitsbehörden seien derzeit 26% der Einwohner *Springfields* an der *Ziegengrippe* erkrankt, davon verstarben 1,4% an den Folgen der Krankheit (...).“

Impfstoff mit Nebenwirkungen

„(...) *Chris Chambers*, Pressesprecher von *VoxPharma*, wies die Vorwürfe gegen sein Unternehmen und den Impfstoff *Resorbium* als unhaltbar zurück. *Chambers* räumte ein, dass es kleinere Nebenwirkungen geben könne, diese aber keinesfalls den Gesundheitszustand einer geimpften Person gravierend verschlechtern würden. Müdigkeit, Schwellungen und Rötungen seien doch ein akzeptables Übel, um vorsorglich auf seine Gesundheit zu achten. (...).“

Armee riegelt Stadt ab

„(...) konnten die *Ziegengrippewellen* in anderen Städten des Landes erfolgreich unter Kontrolle gebracht werden und legen die Vermutung nahe, dass tatsächlich koreanische Touristen die Krankheit nach *Springfield* einschleppten und die Stadt somit zum Zentrum der Krankheit wurde. *General Ross Byrd* wurde damit beauftragt eine Pandemie zu verhindern und riegelte daraufhin sämtliche Zufahrtsstraßen ab. Auch der Flug- und Bahnverkehr wurden eingestellt, bis die *Ziegengrippewelle* in *Springfield* unter Kontrolle ist. (...).“

Kranke Menschen

Sie können die Gelegenheit nutzen und einige der Erkrankten ins Zentrum der Handlung stellen, damit diese später als Zombies um so intensiver auf die Überlebenden wirken.

Das kleine Kind

Ein kleines Kind steht verloren in der Notaufnahme und weint. Seine Mutter wurde nach einem schweren Verkehrsunfall ins *Sacred Life* eingeliefert und die Ärzte kämpfen um das Leben der Frau. In der ganzen Aufregung hat das Personal vergessen, sich um das Kind zu kümmern. Die Überlebenden können es an das Personal übergeben, sich auf die Suche nach der Mutter machen oder das Kind eine Zeit lang beschäftigen. Niemand ahnt zu diesem Zeitpunkt, dass die Mutter das *Zombie-Virus* in sich trägt. Ihr Ableben wäre der Beginn eines hungrigen Unlebens.

Der irre Junkie

Zwei Cops schleifen einen jungen Mann in Lederkleidung, Gesichtstätowierungen und Piercings in die Notaufnahme. Der Mann schreit laut und tritt wild um sich. Die Cops haben ihn im Park festgenommen und lassen ihn im *Sacred Life* auf Drogen testen. Tatsächlich steht der Mann unter dem Einfluss von Rauschmitteln. Sollte er sich losreißen, könnte er einen der Überlebenden angreifen oder zu fliehen versuchen.

Die alte Frau

In einem der Seitengänge liegt eine alte Frau auf einem Krankenbett. Sie erhielt am Morgen eine Impfung mit *Resorbium*, war aber bereits an der *Ziegengrippe* erkrankt. Nun liegt die alte Frau im Sterben, denn ihr schwacher Körper kann der Erkrankung keinen Widerstand leisten. Durch den Impfstoff mutierte die *Ziegengrippe* bereits und die alte Frau trägt den ZV in sich. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie stirbt und der Virus die Kontrolle über den Körper übernimmt.

Zombies

Da die Kranken *Springfields* natürlich ins Krankenhaus eingeliefert werden, nimmt die Welle der Zombies hier ihren Anfang. Einige der mit ZV Infizierten sterben just in dem Augenblick, in dem sich die Überlebenden im *Sacred Life* befinden. Eventuell hatten sie mit den Betroffenen im Vorfeld Kontakt oder es sind gänzlich Unbekannte, die zu Zombies mutieren. Die ersten Opfer der Zombies kommen aus den Reihen des Personals, die sich in den Operationssälen oder auf den Intensivstationen befinden. Ein oder zwei Träger des *Zombie-Virus* reichen dabei aus, um innerhalb von Minuten das Krankenhaus zu überrennen. Zudem haben sie den Überraschungseffekt auf ihrer Seite.

Die Überlebenden werden zu Beginn erst einmal Unruhe in den betroffenen Bereichen bemerken, dann panische Schreie und Hilferufe. Anschließend werden verängstigte Menschen an ihnen vorbeilaufen, verfolgt von den ersten Zombies dieser Welt. Die Überlebenden sollten erkennen, dass sie dieser schnell wachsenden Überzahl kaum Herr werden können. Sobald die Zombies einen Menschen getötet haben, steht dieser nach kurzer Zeit auf, um sich der fressenden Meute anzuschließen. Einer Meute, die nur von blinder Gier getrieben wird.

Ziel der Überlebenden ist es nun, sich in Sicherheit zu bringen. Das bedeutet erst einmal ein gutes Versteck im *Sacred Life* zu finden oder aus dem Krankenhaus zu fliehen. Gelingt es den Überlebenden schneller als die Panikwelle zu sein, können sie ihr Ziel in der Stadt ziemlich frei wählen. Doch diese Schnelligkeit ist nur eine Schonfrist, denn *Springfield* wird Opfer einer rasante Epidemie.

Natürlich besteht auch die theoretische Möglichkeit, dass die Überlebenden bereits im Krankenhaus die Zombiewelle stoppen. In diesem Fall: Glückwunsch und ein Bier trinken gehen – allerdings schlummert der Virus sicherlich schon in jemandem und wartet nur darauf, von den Überlebenden unbemerkt, in einer anderen Ecke der Stadt auszubrechen.

Unterwegs

Zu Beginn der Epidemie können die Überlebenden regelrecht auf der Ausbruchswelle surfen und versuchen sich mit Ressourcen einzudecken, ihre Ziele zu erreichen oder auch einen Widerstand zu bilden. Doch im Schnitt erheben sich alle fünf Minuten weitere Menschen und mutieren zu wandelnden Toten, gehen mehr Stadtteile an die Zombies verloren. Sind die Überlebenden auf der freien Straße, ziehen sie in versuchten Gebieten alle fünfzehn Minuten Rollenspielzeit eine Karte. Ziehen Sie ein Ass, tauchen einige hungrige Zombies auf. Im nächsten Durchgang tauchen Zombies bei einem Ass und König auf, beim übernächsten Durchgang Ass, König, Dame und so weiter, bis schlussendlich nur noch die Zahlenwerte Zwei bis Sieben keine Zombies auslösen. Auf der Straße unterwegs zu sein ist irgendwann tödlich.

Zudem bricht vermehrt Panik aus, die Menschen erkennen die schreckliche Situation und Kriminelle nutzen die Gelegenheit zu Plünderungen – doch irgendwann sind alle auf der Flucht oder Zombies. Der Straßenverkehr bricht zusammen, das Stromnetz kollabiert, Feuer bricht aus, Straßen sind blockiert, Feuer bricht aus. Fügen Sie immer mehr dieser Elemente hinzu, um Druck aufzubauen und auch Panik auszulösen.

Die Überlebenden können auch selbst versuchen zu plündern, doch noch regt sich Widerstand in *Springfield*. Läden werden geschlossen und von ihren Besitzern gegen Eindringlinge verteidigt – oder die Bewohner wurden Opfer der Zombies und lauern nun selber auf Opfer. Andere überlebende Menschen reagieren über und eröffnen erst einmal das Feuer oder laufen schreiend weg, anstatt sich mit den Überlebenden zu unterhalten. Denken Sie daran, Menschen in Panik handeln weitgehend unlogisch. Nur die Menschen mit starken Nerven und außergewöhnlichen Fähigkeiten werden einen klaren Kopf behalten – für ihre Verhältnisse.

Denken sie auch daran, dass die Zombies Ohren haben. Wild ballern durch die Straßen zu ziehen oder sich mit einer Motorsäge den Weg freizusägen, dass gibt es nur im Kino. Sind die Überlebenden zu laut, vor allem über eine längere Zeit, ziehen sie die Zombies magnetisch an. Lassen Sie nach einem Konflikt den Überlebenden etwas Zeit sich zu verstecken, dann lassen Sie die Zombies los. Fügen Sie ruhig alle paar Minuten oder Runden weitere Zombies hinzu – mehr und mehr und mehr und mehr und ... bloß keine falsche Scheu. Hier geht es um das nackte Überleben, unnötige Aufmerksamkeit ist tödlich!

Straßensperren

Die Polizei wurde vom Militär bereits vorgewarnt und reagiert innerhalb von zehn Minuten. Die Cops beginnen auf Anweisung von Eddie Puritty (der Bürgermeister der Stadt) Straßensperren aufzubauen, um eine Ausbreitung der Krankheit zu verhindern. Zudem geht die Polizei in der ersten halben Stunde nur von einem wütenden Mob aus und hält alle Berichte über Zombies für übertrieben. Danach bekommen die ersten Cops Panik, so dass sich nach einer weiteren halben Stunde niemand mehr um die Straßensperren kümmert – aber dann ist es eh zu spät.

Die Anweisung der Cops lauten den Mob zu stoppen und nur normale Bürger durchzulassen, damit diese zum Auffanglager in der *Elmstreet* gehen. Dort, im Baseballstadion der Stadt, hat das Militär eine Schutzeinrichtung aufgebaut. Eine halbe Stunde nach Beginn der Zombiewelle sieht man tatsächlich auch Hubschrauber die zum Stadion fliegen oder von dort kommen.

Jede zweite Straße befindet sich eine provisorische Sperre der Stadt. Die Cops versuchen Panik und Plünderung einzudämmen. Schlussendlich erkennt jede Sperre irgendwann die Wahrheit und flieht oder wird überrannt. Auf jeden Fall verhindern sie einen flüssigen Verkehr – der zehn Minuten nach Ausbruch sowieso zusammenbricht – und halten die Leute auf. Wer sich auffällig benimmt wird zunächst festgesetzt, später sogar über den Haufen geschossen.

Um motorisiert durch die Stadt zu kommen, bieten sich Rollerblades, Skateboards, Fahrräder, Motorräder und ähnliches an. Motorisierte Fahrzeuge haben allerdings den Nachteil, dass sie Zombies anlocken und eventuell auch Menschen, die sich Rettung erhoffen oder die selbst ein Fahrzeug wollen, um ihren eigenen Hintern in Sicherheit zu bringen.

Aus der Stadt raus

Die Überlebenden kommen vielleicht auf den Gedanken die Stadt verlassen zu wollen. Allerdings hat das Militär *Springfield* hermetisch abgeriegelt und einen Todesstreifen errichtet, der zudem vermint wurde. Stacheldraht, Lichtstrahler, Minen, elektrische Zäune, Selbstschussanlagen und schlussendlich auch Patrouillen sorgen dafür, dass niemand die Stadt verlassen kann. Sich ständig wiederholenden Ansagen weisen auch darauf hin, dass nur die Menschen die Stadt verlassen dürfen, die sich ins Auffanglager begeben und dort von den Militärärzten eine Unbedenklichkeitsbescheinigung erhalten. Jeder der versucht die Stadt über einen anderen Weg zu verlassen macht sich strafbar und wird erschossen.

Von diesen Sicherheitsvorkehrungen mal abgesehen, locken Licht und Lärm auch die Zombies an. Aber falls Ihre Überlebenden clever genug sind, können sie gerne versuchen *Springfield* zu verlassen. Falls es gelingt: Glückwunsch! Man sollte das allerdings niemandem erzählen, denn dann warten Gefängnis und Labore auf die Überlebenden. Und wer weiß, vielleicht ist schon bald die nächste Stadt in der sich die Überlebenden aufhalten ebenfalls vom Virus bedroht ...

Homerun!

Entweder durch die Cops oder nach einiger Zeit durch Lautsprecherdurchsagen der Hubschrauber, wird den Überlebenden vermittelt sich ins Springfield-Baseball-Stadium in der Elmstreet zu begeben. Das ist das Ziel des Spiels. Sobald die Überlebenden das schwer gepanzerte und von Soldaten gesicherte Tor des Stadions erreichen, sind sie in Sicherheit – vorerst.

Wann und wie schnell die Überlebenden das Stadion erreichen, hängt von der Größe der Stadt, dem Vorgehen der Überlebenden und Ihren Ideen ab. Denn Sie können unterschiedliche Zwischenfälle, Stolpersteine und Ideen einbauen. Lassen Sie ruhig Gasleitungen explodieren, bestimmte Straßen von Zombiehorden überflutet sein oder die Überlebenden nur durch die Subway weiterkommen, weil alle anderen Wege versperrt sind. Streuen Sie Läden unterwegs ein, in denen sich die Überlebenden ausrüsten können, in denen sich aber auch Zombies befinden könnten. Nutzen Sie für besonders gruselige und eklige Gebiete die Spezialregel *Furchtwert* (mit einem Malus von 1 bis 4) und verlangen Sie in besonders heiklen Augenblicken Mumm-Proben. Vielleicht wenn die Charaktere zum ersten Mal sehen wie der Kopf eines Zombies erschossen wird oder einige Zombies den besten Freund eines Überlebenden bei lebendigem Leib zerfleischen.

Antagonisten

Zombies

Zombies, vor allem in großer Anzahl, sind die Pest. Das können Sie noch steigern, in dem Sie den ein oder anderen Zombie zu einer Wildcard befördern. Entweder ist es der gefährliche Anführer einer großen Rotte oder ein kluger Einzelgänger, der durch die Straßen streicht. Aber Vorsicht, Wildcards sind gefährlich ...

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4.

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Charisma: +0; **Bewegungsweite:** 4; **Parade:** 5; **Robustheit:** 7

Besondere Merkmale

Furchtlos: Zombies sind immun gegen Furcht und Einschüchtern

Schwäche (Kopf): Angriffe auf den Kopf (Angesagtes Ziel mit -4 zum Treffen) eines Zombies erhalten einen Schadensbonus von +2 und verursachen normalen Schaden.

Infiziert: +2 Robustheit. +2 auf Erholungsproben, wenn Angeschlagen. Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden (siehe Schwäche (Kopf)).

Rechtliches



Resorbium
(cc) 2010 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.