

W10 Handlungsideen für Zombieszzenarien

W10 Ereignis

- 01 Beim Erkunden einer verlassenen Bunkeranlage finden die SCs mehrere frische Gräber vor dem Eingang. In den Gräbern liegen Soldat:innen, die ohne nennenswerte Gegenwehr getötet wurden. Alle weisen Schussverletzungen auf und gehören zur selben Armeeeinheit. Wer auch immer das getan hat war einerseits sehr schnell, andererseits auch sehr respektvoll beim Umgang mit den gefallenen Gegner:innen. Sind die Fremden noch bei der Bunkeranlage?
- 02 Das Militär hat viele Zivilist:innen gewaltsam in ein Gefangenenlager gebracht. Die Anlage ist schwer gesichert - ist diese Menschenansammlung ein Köder für die Zombies, um sie von anderen Gebieten wegzulocken? In jedem Fall werden die Gefangenen nicht freigelassen.
- 03 Der Siedlung ist der Sprit ausgegangen. Eine andere Überlebendengemeinschaft hat Benzinvorräte und wäre bereit, Handel zu treiben. Aber sie möchten gern einige junge Frauen und Männer im Austausch für die Ware.
- 04 In den Ruinen einer überrannten Stadt versteckt sich ein kleines Kind. Die SCs können es ein paar Mal sehen, es ist aber sehr schwer, nah genug heran zu kommen, um sich zu unterhalten. Das Kind hat furchtbare Angst. Vielleicht ist in einer der Überlebendensiedlungen im Umland noch ein Elternteil am Leben?
- 05 Ein dezimierter Erkundungstrupp des Militärs bittet die Siedlung um kurzzeitigen Unterschlupf. Sie sagen, dass sie aufgrund eines Massakers an Gefangenen desertiert seien, und nun auf der Durchreise seien. Ihr Ziel benennen sie nur vage, und es ist auffällig, dass einige von ihnen eher schon wie Elitesoldat:innen ausgebildet sind. Vielleicht sind sie die Vorhut eines drohenden Angriffs. Oder aber sie sind bestrebt, mit anderen Deserteuren und Fraktionen ein Gegengewicht gegen das Militär aufzubauen.
- 06 Eine Person innerhalb der Siedlung verhält sich merkwürdig, wirkt abwesend, interagiert weniger mit anderen. Das ist subtil, wird aber im Laufe mehrerer Tage auffälliger. Und dann erfolgt ein Angriff, bei dem die Person mehrere Leute beißt und infiziert. Anscheinend hat ein bislang unbekannter Infiziertensubtyp die Person erwischt und ausgetauscht. Durch fast perfekte Mimikry-Fähigkeiten hat die intelligente Kreatur den besten Augenblick abgewartet, um andere zu infizieren - diese wandeln sich innerhalb von rund 30 Sekunden in normale Zombies.
- 07 Ein Wachposten ist ermordet worden; irgendjemand hat ihr die Kehle durchgeschnitten. Es gibt keine Zeug:innen, der Wachturm war abseits der Siedlung. Mehrere Leute hätten ein Motiv, sie hatte sich in der Vergangenheit viele Feinde gemacht.
- 08 Die SCs beobachten einige Fremde, die eine gefesselte Person vor sich her treiben. Sie wirken gut bewaffnet. Die gefangene Person ist sichtlich geschwächt, taumelt kraftlos und wird immer wieder misshandelt. Angeblich gebe es gute Gründe für diese Behandlung, die Person sei an schlimmen Massakern beteiligt gewesen.
- 09 Ein Funkspruch einer fremden Frau, die sich als Ärztin vorstellt, erreicht die Gruppe. Sie und ihre kleine Gemeinschaft von Forscher:innen und Überlebenden wird vom Militär angegriffen. Die Gemeinschaft ist kurz davor überrannt, und es scheint den Befehl zu geben, die Ärztin lebend zu fangen. Hat sie Informationen zum Virus, oder gar etwas mit dem Ausbruch zu tun?
- 10 In einiger Entfernung ist eine große Rauchwolke zu sehen. Aasvögel kreisen in der Nähe. Sollte das Areal erkundet werden, findet sich ein halb heruntergebranntes Leichenfeuer. Einige der halb verbrannten Toten sind erkennbar von der Infektion gezeichnet. Andere dagegen sehen nicht nach Infizierten aus. Wer hat diese Leute verbrannt?