

MAX BROOKS  
Der Zombie Survival Guide

## *Buch*

Die Untoten sind unter uns. Zombies sind die größte Bedrohung für die Menschheit, abgesehen von der Menschheit selbst. Konventionelle Kriegsführung gegen diese Monster ist sinnlos, genau wie konventionelles Denken. Die üblichen Strategien zur Beendigung gegnerischen Lebens können nicht vor einem Feind schützen, der kein Leben besitzt, das man beenden könnte. Heißt das, die lebenden Toten sind unbesiegbar? Nein. Kann man diese Kreaturen aufhalten? Ja. Unwissenheit ist der stärkste Verbündete der Untoten, Wissen ihr tödlichster Feind. Aus diesem Grund wurde dieses Buch geschrieben: Es soll das erforderliche Grundwissen vermitteln, um gegen diese unmenschlichen Bestien bestehen zu können. Dieser Survival-Guide wurde für Menschen mit begrenzter Zeit und beschränkten Ressourcen verfasst, die aber dennoch nicht zu willigen Opfern werden möchten.

## *Autor*

Max Brooks, geboren 1972, ist der Sohn von Mel Brooks und Anne Bancroft. Er lebt als erfolgreicher Comedy-Autor in New York City. Mehr Informationen zum Buch und den lebenden Toten gibt es unter [www.zombiesurvivalguide.com](http://www.zombiesurvivalguide.com).

*Von Max Brooks außerdem bei Goldmann lieferbar:  
Operation Zombie. Wer länger lebt, ist später tot. (47424)*

Max Brooks

---

Der  
Zombie Survival  
Guide

Überleben unter Untoten

Illustrationen  
von Max Werner

Ins Deutsche übertragen  
von Joachim Körber  
und Andreas Kasprzak

**GOLDMANN**

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel  
»The Zombie Survival Guide –  
Complete Protection from the Living Dead«  
bei Three Rivers Press, New York.



**FSC**

**Mix**

Produktgruppe aus vorbildlich  
bewirtschafteten Wäldern und  
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-001940  
[www.fsc.org](http://www.fsc.org)

© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100  
Das FSC-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream* für dieses Buch  
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

1. Auflage

Neuveröffentlichung November 2010

Copyright © der Originalausgabe (Text) 2003 by Max Brooks

Copyright © der Originalausgabe (Illustrationen) 2003

by Max Werner

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2004

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München

Umschlagillustration: Design Team München

An · Herstellung: sc

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-442-47423-3

[www.goldmann-verlag.de](http://www.goldmann-verlag.de)

*Für Mom und Dad.  
Und für Michelle,  
für die es sich  
zu kämpfen lohnt.*



# Inhalt

<b>Einleitung</b> .....	<b>13</b>
<b>DIE UNTOTEN: MYTHOS UND WIRKLICHKEIT</b> .....	<b>17</b>
<b>Solanum: Das Virus</b> .....	<b>18</b>
Ursprung · Symptome · Ansteckung · Infektion über Artengrenzen hinweg · Behandlung · Wiederbelebung bereits Verstorbener	
<b>Eigenschaften der Zombies</b> .....	<b>22</b>
Körperliche Leistungsfähigkeit · Verhaltensmuster	
<b>Der Voodoo-Zombie</b> .....	<b>40</b>
<b>Der Hollywood-Zombie</b> .....	<b>43</b>
<b>Epidemien</b> .....	<b>45</b>
Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4	
<b>Entlarvung</b> .....	<b>47</b>
<b>WAFFEN UND KAMPFTECHNIKEN</b> .....	<b>51</b>
<b>ALLGEMEINE REGELN</b> .....	<b>52</b>
Halte dich an das Gesetz · Trainiere ständig · Achte auf deine Werkzeuge · Hüte dich vor Ausstellungsstücken · Entwickle die primäre Waffe	
<b>Nahkampf</b> .....	<b>55</b>
Keulen · Hieb Waffen · Verschiedene Handwaffen · Elektrische Werkzeuge	
<b>Schleudern und Pfeile</b> .....	<b>63</b>
Die Schlinge · Die Schleuder · Das Blasrohr · Schuriken · Wurfmesser · Langer und kompakter Bogen · Armbrust · Handbogen	

<b>Schusswaffen</b> .....	<b>67</b>
Das schwere Maschinengewehr · Die Maschinenpistole · Das Schnellfeuergewehr · Das Jagdgewehr · Das halbautomatische Gewehr · Die Schrotflinte · Die Pistole · Rimfire-Waffen Kaliber .22 · Zubehör	
<b>Sprengstoffe</b> .....	<b>79</b>
<b>Feuer</b> .....	<b>79</b>
Molotow-Cocktails · Übergießen · Der Bunsenbrenner · Der Flammenwerfer	
<b>Andere Waffen</b> .....	<b>83</b>
Säure · Gift · Biologische Kriegführung · Zoologische Kriegführung · Stromschläge · Strahlung · Genetische Kriegführung · Nanotherapie	
<b>Rüstung</b> .....	<b>88</b>
Plattenpanzer · Kettenpanzer · Der Hai-Anzug · Helme · Kugelsichere Westen · Kevlar-Schutzkleidung · Eng anliegende Kleidung und kurzes Haar	
<b>ÜBER DIE VERTEIDIGUNG</b> .....	<b>95</b>
<b>Die Privatwohnung (Verteidigung deines Hauses)</b> .....	<b>96</b>
Vorbereitung, Teil 1: Das Haus · Vorbereitung, Teil 2: Vorräte · Einen Angriff überleben · Unmittelbare Verteidigung	
<b>Öffentliche Räume</b> .....	<b>111</b>
Bürogebäude · Schulen · Krankenhäuser · Polizeireviere · Geschäfte · Supermärkte · Einkaufszentren · Kirchen · Lagerhallen · Kais und Docks · Schiffswerften · Banken · Friedhöfe · Rathäuser und Stadthallen	
<b>ALLGEMEINE REGELN</b> .....	<b>120</b>
<b>Die Festung</b> .....	<b>122</b>
Militäranlagen · Gefängnisse · Ölbohrplattformen	
<b>AUF DER FLUCHT</b> .....	<b>131</b>
<b>ALLGEMEINE REGELN</b> .....	<b>132</b>
Ein Ziel · Lege ein Ziel fest · Sammle Informationen und plane deine Reise · Bring dich in Form · Meide größere Gruppen · Bilde deine Gruppe aus · Bleibe mobil · Bleibe unsichtbar · Halte	



Augen und Ohren offen · Schlafe · Hüte dich vor auffälligen Signalen · Meide städtische Gebiete	
<b>Ausrüstung</b> .....	<b>139</b>
<b>Fahrzeuge</b> .....	<b>141</b>
Die Limousine · Der Geländewagen · Der Lastwagen · Der Bus · Der Panzerwagen · Das Motorrad · Zusätzliche Ausrüstung für Kraftfahrzeuge · Alternative Transportmittel	
<b>Geländearten</b> .....	<b>149</b>
Wald (gemäßigt/tropisch) · Ebenen · Felder · Berge · Sumpf · Tundra · Wüste · Stadt	
<b>Alternative Transportmittel</b> .....	<b>158</b>
In der Luft · Zu Wasser	
<b>ALLGEMEINE REGELN</b> .....	<b>164</b>
Mache dich mit deinen Wasserwegen vertraut · Bleibe in tiefen Gewässern · Spare nicht mit Vorräten · Achte auf dein Ankertau	
<b>ÜBER DEN ANGRIFF</b> .....	<b>167</b>
<b>ALLGEMEINE REGELN</b> .....	<b>168</b>
Kollektive Reaktion · Wahre Disziplin · Sei wachsam · Heure einen ortskundigen Führer an · Organisiere eine Basis und Nachschub · Nutze das Tageslicht · Plane deine Flucht · Lass sie zu dir kommen · Klopf an · Sei gründlich · Halte Kommunikation aufrecht · Töte und horche · Entsorge alle Leichen · Verhindere Brände · Geh niemals allein los	
<b>Waffen und Ausrüstung</b> .....	<b>175</b>
<b>Transport</b> .....	<b>177</b>
<b>Geländearten</b> .....	<b>177</b>
Wald · Ebenen · Felder · Tundra · Hügel · Wüste · Großstadt · Dschungel · Sumpf	
<b>Strategien</b> .....	<b>183</b>
Allocken und vernichten · Die Barrikade · Der Turm · Mobile Türme · Der Käfig · Der Panzer · Die Stampede · Motorisierter Schlag · Luftschlag · Der Feuersturm · Unterwasserkämpfe	

<b>LEBEN IN DER WELT DER UNTOTEN .....</b>	<b>201</b>
<b>Die Welt der Untoten .....</b>	<b>203</b>
<b>Neubeginn .....</b>	<b>205</b>
<b>ALLGEMEINE REGELN .....</b>	<b>207</b>
Scharre eine Gruppe um dich · Lerne, lerne, lerne · Befreie dich von Luxusgütern · Bleibe wachsam · Bis ans Ende der Welt · Mache dich mit deiner Umgebung vertraut · Werde zum Experten · Plane deine Route · Pläne B-C-D-E · Liste deine Ausrüstung auf, sei zum Einkaufen bereit · Baue Verteidigungsanlagen · Plane einen Fluchtweg · Sei auf der Hut · Verlasse dein Versteck nicht · Bleibe isoliert	
<b>Geländearten .....</b>	<b>221</b>
Wüste · Berge · Dschungel · Gemäßigte Wälder · Tundra · Pole · Inseln · Auf dem Meer	
<b>Dauer .....</b>	<b>231</b>
<b>Was dann? .....</b>	<b>234</b>
<b>ÜBERLIEFERTE ANGRIFFE .....</b>	<b>235</b>
<b>60.000 v. Chr., Katanda, Zentralafrika .....</b>	<b>235</b>
<b>3000 v. Chr., Hierakonpolis, Ägypten .....</b>	<b>236</b>
<b>500 v. Chr., Afrika .....</b>	<b>237</b>
<b>329 v. Chr., Afghanistan .....</b>	<b>238</b>
<b>212 v. Chr., China .....</b>	<b>239</b>
<b>121 n. Chr., Fanum Cocidi, Kaledonien (Schottland) .....</b>	<b>240</b>
<b>140-41 n. Chr., Thamugadi, Numidia (Algerien) .....</b>	<b>241</b>
<b>156 n. Chr., Castra Regina, Germanien (Süddeutschland) .....</b>	<b>242</b>
<b>177 n. Chr., namenlose Siedlung nahe Tolosa, Aquitania (Südwestfrankreich) .....</b>	<b>243</b>
<b>700 n. Chr., Frisia (Nordholland) .....</b>	<b>243</b>
<b>850 n. Chr., unbekannte Provinz in Sachsen (Ostdeutschland) .....</b>	<b>244</b>
<b>1073 n. Chr., Jerusalem .....</b>	<b>245</b>
<b>1253 n. Chr., Fiskurhofn, Grönland .....</b>	<b>246</b>

1281 n. Chr., China .....	247
1523 n. Chr., Oaxaca, Mexiko .....	249
1554 n. Chr., Südamerika .....	249
1579 n. Chr., Pazifik .....	250
1583 n. Chr., Sibirien .....	251
1587 n. Chr., Roanoke Island, North Carolina .....	252
1611 n. Chr., Edo, Japan .....	253
1690 n. Chr., Südatlantik .....	256
1762 n. Chr., Castries, St. Lucia, Karibik .....	257
1807 n. Chr., Paris, Frankreich .....	258
1824 n. Chr., Südafrika .....	259
1839 n. Chr., Ostafrika .....	261
1848 n. Chr., Owl Creek Mountains, Wyoming .....	262
1852 n. Chr., Chiapas, Mexiko .....	263
1867 n. Chr., Indischer Ozean .....	264
1882 n. Chr., Piedmont, Oregon .....	265
1888 n. Chr., Hayward, Washington .....	266
1893 n. Chr., Fort Louis Philippe, Französisch-Nordafrika .....	268
1901 n. Chr., Lu Shan, Formosa .....	271
1905 n. Chr., Tabora, Tanganjika, Deutsch-Ostafrika .....	272
1911 n. Chr., Vitre, Louisiana .....	273
1913 n. Chr., Paramaribo, Surinam .....	274
1923 n. Chr., Colombo, Ceylon .....	276
1942 n. Chr., Pazifik .....	278
1942-45 n. Chr., Harbin, japanischer Marionettenstaat Manchukuo (Mandschurei) .....	279
1943 n. Chr., Französisch-Nordafrika .....	281
1947 n. Chr., Jarvie, Britisch-Kolumbien .....	282
1954 n. Chr., Than Hoa, Französisch-Indochina .....	283
1957 n. Chr., Mombasa, Kenia .....	284
1960 n. Chr., Bjelgoransk, Sowjetunion .....	285

<b>1962 n. Chr., nicht identifizierte Stadt, Nevada .....</b>	<b>287</b>
<b>1968 n. Chr., Ost-Laos .....</b>	<b>288</b>
<b>1971 n. Chr., Nong'ona-Tal, Ruanda .....</b>	<b>288</b>
<b>1975 n. Chr., Al-Marq, Ägypten .....</b>	<b>289</b>
<b>1979 n. Chr., Sperry, Alabama .....</b>	<b>291</b>
<b>Okt. 1980 n. Chr., Maricela, Brasilien .....</b>	<b>292</b>
<b>Dez. 1980 n. Chr., Juruti, Brasilien .....</b>	<b>293</b>
<b>1984 n. Chr., Cabrio, Arizona .....</b>	<b>294</b>
<b>1987 n. Chr., Khotan, China .....</b>	<b>295</b>
<b>Dez. 1992 n. Chr., Joshua Tree National Monument, Kalifornien .....</b>	<b>296</b>
<b>Jan. 1993 n. Chr., Los Angeles, Kalifornien .....</b>	<b>297</b>
<b>Feb. 1993 n. Chr., Los Angeles, Kalifornien .....</b>	<b>300</b>
<b>März 1994 n. Chr., San Pedro, Kalifornien .....</b>	<b>302</b>
<b>Apr. 1994 n. Chr., Bucht von Santa Monica, Kalifornien .....</b>	<b>303</b>
<b>1996 n. Chr., Demarkationslinie, Srinagar, Indien .....</b>	<b>304</b>
<b>1998 n. Chr., Sabrowst, Sibirien .....</b>	<b>305</b>
<b>2001 n. Chr., Sidi-Moussa, Marokko .....</b>	<b>307</b>
<b>2002 n. Chr., St. Thomas, Jungferninseln .....</b>	<b>308</b>
<b>Historische Analyse .....</b>	<b>309</b>
<b>Anhang:</b>	
<b>Seuchen-Tagebuch .....</b>	<b>311</b>
<b>Danksagung .....</b>	<b>317</b>

# Einleitung

Die Toten sind unter uns. Zombies, Ghule – ganz gleich, mit welchem Etikett man sie versieht –, diese Somnambulen sind die größte Bedrohung für die Menschheit, abgesehen von der Menschheit selbst. Doch es wäre unzutreffend, sie Raubtiere und uns selbst Beute zu nennen. Sie sind eine Seuche, und die menschliche Rasse ist ihr Wirt. Die glücklichen Opfer werden verschlungen, ihre Knochen fein säuberlich abgenagt, ihr Fleisch verzehrt. Alle, die sich nicht so glücklich schätzen können, werden eingereiht in das Heer der Angreifer und in schwärige, Fleisch fressende Ungeheuer verwandelt. Konventionelle Kriegführung gegen diese Monster ist sinnlos, genauso wie konventionelles Denken. Die Wissenschaft von der Beendigung des Lebens, die seit dem Anbeginn unserer Existenz vervollkommnet wurde, kann uns nicht vor einem Gegner schützen, der kein Leben besitzt, das man beenden könnte. Heißt das, die lebenden Toten sind unbesiegbar? Nein. Kann man diese Kreaturen aufhalten? Ja. Unwissenheit ist der stärkste Verbündete der Untoten, Wissen ihr tödlichster Feind. Aus diesem Grund wurde dieses Buch geschrieben: Es soll das erforderliche Grundwissen vermitteln, damit jeder Leser gegen diese unmenschlichen Bestien bestehen kann.

Survival – Überleben – ist das Schlüsselwort, das es niemals zu vergessen gilt: nicht Sieg, nicht Eroberung, nur Überleben. In diesem Buch wirst du nicht erfahren, wie du zum professionellen Zombiejäger wirst. Wer sein Leben dieser Aufgabe widmen möchte, muss seine Ausbildung anderswo suchen. Dieses Buch wurde nicht für Polizei, Militär oder andere Regierungsinstitutionen geschrieben. Sollten derartige Organisationen die Gefahr erkennen

und Gegenmaßnahmen einleiten, so können sie auf Ressourcen zurückgreifen, die die eines Normalbürgers bei weitem übersteigen. Für sie allein wurde dieses Survival-Handbuch geschrieben – Privatleute, Menschen mit begrenzter Zeit und begrenzten Ressourcen, die aber dennoch nicht zu willigen Opfern werden möchten.

Logischerweise sind bei Zusammenstößen mit den lebenden Toten viele andere Fertigkeiten gefragt – Überleben in der Wildnis, Führungsqualitäten, sogar Grundwissen in erster Hilfe. Sie fanden keine Aufnahme in dieses Handbuch, da man sie in herkömmlichen Lehrbüchern nachlesen kann. Der gesunde Menschenverstand wird diktieren, welche Lektüre sonst noch zur Ergänzung dieses Handbuchs herangezogen werden sollte. Folgerichtig wurden keine Themen in dieses Handbuch aufgenommen, die nicht in direktem Zusammenhang mit den lebenden Toten stehen.

In diesem Buch wirst du lernen, wie du den Feind erkennst, die richtigen Waffen wählst, welche Tötungstechniken du anwendest und welche Vorkehrungen du treffen beziehungsweise wie du am besten improvisieren solltest, wenn du dich verteidigst, auf der Flucht befindest oder angreifst. Darüber hinaus wird die Möglichkeit eines Endzeit-Szenarios erörtert, für den Fall, dass die lebenden Toten die Menschheit als vorherrschende Spezies auf diesem Planeten verdrängt haben.

Du solltest kein Kapitel dieses Buches als hypothetisches Drama abtun. Jedes Quäntchen Wissen wurde durch verbissene Forschungen und Erfahrung erlangt. Historische Daten, Laborversuche, Feldforschung und Augenzeugenberichte (die des Verfassers eingeschlossen) sind alle in dieses Werk eingeflossen. Selbst das Endzeit-Szenario ist eine Extrapolation tatsächlicher Ereignisse. Viele wahrhaftige Begegnungen sind in dem Kapitel »Überlieferte Angriffe« aufgezeichnet. Ihre Lektüre beweist, dass jede Lektion in diesem Buch auf historischen Fakten beruht.

Nachdem das klar ist, muss gesagt werden, dass Wissen nur ein Teil des Überlebenskampfes ist. Den Rest musst du selbst beisteu-

ern. Der Wille zu überleben muss vorherrschend sein, wenn die Toten sich erheben. Ohne ihn wird nichts dich beschützen können. Wenn du die letzte Seite dieses Buches gelesen hast, stell dir eine Frage: Was wirst du tun? Dein Leben in passiver Resignation beschließen oder aufstehen und rufen: »Ich werde nicht ihr Opfer sein! Ich werde überleben!« Es ist deine Entscheidung.





# Die Untoten: Mythos und Wirklichkeit

*Er kommt aus dem Grabe, sein Leib ein Heim für Würmer und Unrat. Seine Augen leblos, kalt seine Haut, ohne Atem seine Brust. Seine Seele verlassen und leer wie der nächtliche Himmel. Die Klinge verlacht er, Pfeilen gilt sein Hohn, denn seinem Fleische vermögen sie kein Leid zuzufügen. Ewigkeiten wird er auf Erden wandeln, das süße Blut der Lebenden wittern, sich an den Gebeinen der Verdammten gütlich tun. Wehe, er ist der lebende Tote.*

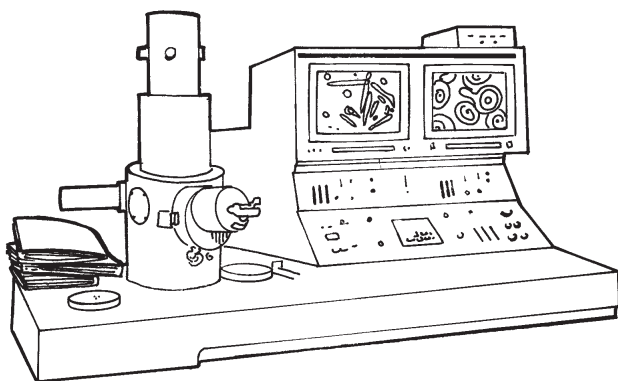
Obskurer Hindu-Text, cirka 1000 v. Chr.

*Zombie, der; -s, -s: 1. Ein wieder belebter Leichnam, der sich von Menschenfleisch ernährt. 2. Ein Voodoo-Zauber, der die Toten wieder erweckt. 3. Ein Voodoo-Schlangengott. 4. Einer, der sich wie in Trance bewegt oder handelt, »wie ein Zombie«. [Ein Wort westafrikanischer Herkunft]*



Was ist ein Zombie? Wie entstehen sie? Was sind ihre Stärken und Schwächen? Welches sind ihre Bedürfnisse und Begierden? Warum sind sie der Menschheit feindlich gesonnen? Bevor du irgendwelche Überlebentechniken lernen kannst, solltest du zuerst erfahren, gegen wen du dich zur Wehr setzt.

Als Erstes müssen wir Dichtung und Wahrheit trennen. Die wandelnden Toten sind weder das Werk »schwarzer Magie« noch einer anderen übernatürlichen Macht. Ihr Ursprung ist ein Virus, das *Solanum* genannt wird, ein lateinisches Wort, das Jan Vanderhaven benutzte, der die Krankheit als Erster »entdeckte«.



## **Solanum: Das Virus**

Solanum wandert durch den Blutkreislauf – von der ursprünglichen Eintrittsstelle zum Gehirn. Auf Wegen, die noch nicht vollständig entschlüsselt wurden, nutzt das Virus die vorderen Hirnlappen zur Vermehrung und zerstört sie dabei. Während dieser Phase kommen alle Körperfunktionen zum Stillstand. Durch Herzstillstand »stirbt« der infizierte Organismus. Das Gehirn freilich bleibt am Leben, jedoch im Schlafzustand, während das Virus seine Zellen zu einem komplexen neuen Organ mutieren lässt. Die entscheidende Eigenschaft dieses neuen Organs ist seine Un-

abhängigkeit von Sauerstoff. Durch Überwindung des Bedürfnisses nach dieser unendlich wichtigen Ressource kann das untote Gehirn sich alle komplexen Mechanismen des menschlichen Körpers zunutze machen, ist aber keineswegs davon abhängig. Ist der Mutationsvorgang abgeschlossen, reanimiert dieser neue Organismus den Körper zu einer Lebensform, die – physiologisch gesprochen – wenig Ähnlichkeit mit dem ursprünglichen Leichnam hat. Einige Körperfunktionen bleiben konstant, andere funktionieren auf eine modifizierte Weise, die restlichen werden völlig abgeschaltet. Dieser neue Organismus ist ein Zombie, ein Mitglied der lebenden Toten.

## **1. URSPRUNG**

Bedauerlicherweise ist es trotz intensivster Forschung bislang nicht gelungen, isoliertes Solanum in der Natur zu finden. In Wasser, Luft und Erdboden sämtlicher Ökosysteme aller Erdteile blieb die Suche negativ, ebenso in der entsprechenden Flora und Fauna. Während diese Zeilen geschrieben werden, dauert die Suche immer noch an.

## **2. SYMPTOME**

Nachfolgende Zeittafel veranschaulicht den Krankheitsverlauf eines befallenen Individuums (plus minus mehrere Stunden, je nach Konstitution des Individuums).

**Stunde 1:** Schmerzen und Verfärbungen (braun-purpur) des infizierten Bereichs. Sofortige Verschorfung der Wunde (sofern die Infektion von einer Wunde stammt).

**Stunde 5:** Fieber (38 – 39,5 Grad C), Schüttelfrost, leichte Demenz, Erbrechen, akute Schmerzen in den Gelenken.

**Stunde 8:** Lähmung der Extremitäten und des infizierten Bereichs, höheres Fieber (39,5 – 41 Grad C), zunehmende Demenz, Verlust der Muskelkoordination.

**Stunde 11:** Lähmung des Unterleibs, generelle Taubheit, verlangsamter Herzschlag.

**Stunde 16:** Koma.

**Stunde 20:** Herzstillstand. Null Gehirnaktivität.

**Stunde 23:** Wiederbelebung.

### **3. ANSTECKUNG**

Solanum ist hundertprozentig ansteckend und hundertprozentig tödlich. Zum Glück für die Menschheit kommt das Virus weder im Wasser noch in der Luft vor. Es sind niemals Fälle bekannt geworden, bei denen Menschen sich durch die Elemente der Natur infiziert hätten. Eine Ansteckung findet nur durch direkten Kontakt mit Körperflüssigkeiten statt. Der Biss eines Zombies ist zwar der bekannteste Ansteckungsweg, aber keinesfalls der einzige. Menschen haben sich schon angesteckt, indem sie offene Wunden an denen eines Zombies rieben oder nach einer Explosion mit dessen zerfetzten Überresten bespritzt wurden. Verzehr von infiziertem Fleisch führt jedoch (vorausgesetzt, die Person hat keine offenen Wunden im Mund) zu dauerhaftem Tod und keiner Infektion. Infiziertes Fleisch hat sich als äußerst toxisch erwiesen.

Keine Informationen – ob historisch überliefert oder durch Laborversuche – gibt es über die Folgen von Geschlechtsverkehr mit Untoten, doch anhand des bisher über die Natur von Solanum Gesagten lässt sich eine hohe Ansteckungsgefahr ableiten. Eine Warnung vor so einem Akt wäre sinnlos, da die einzigen Menschen, die irreführt genug sind, so etwas zu versuchen, sicher kaum einen Gedanken für ihre eigene Sicherheit übrig haben würden. Viele behaupten, angesichts des geronnenen Zustands von Körperflüssigkeiten der Untoten müsse die Gefahr einer Ansteckung durch andere Kontakte als Bisse gering sein. Man sollte jedoch nicht vergessen, dass ein einziger Organismus allein ausreicht, den Zyklus zu beginnen.

### **4. INFektion ÜBER ARTENGRENZEN HINWEG**

Solanum ist für alle Lebewesen tödlich, unabhängig von Größe, Spezies oder Ökosystem. Wiederbelebung freilich findet nur bei Menschen statt. Studien haben gezeigt, dass das Solanum-Virus,

wenn es ein nicht menschliches Gehirn befällt, binnen weniger Stunden nach dem Tod des Wirtskörpers abstirbt, sodass der Kadaver sicher zu handhaben ist. Infizierte Tiere sterben, bevor sich das Virus in ihren Körpern vermehren kann. Ansteckung durch Insektenstiche, beispielsweise durch Moskitos, können ebenfalls vernachlässigt werden. Experimente haben gezeigt, dass alle parasitären Insekten einen infizierten Körper in 100 Prozent aller Fälle erkennen können und meiden.



## **5. BEHANDLUNG**

Hat sich ein Mensch erst einmal angesteckt, kann wenig zu seiner Rettung getan werden. Da Solanum ein Virus und kein Bakterium ist, sind Antibiotika nutzlos. Immunisierung, die einzige Möglichkeit, um ein Virus zu bekämpfen, ist gleichermaßen nutzlos, da selbst die geringste Dosis zu einer ausgewachsenen Infektion führt. Genetische Forschungen sind noch nicht abgeschlossen. Deren Ziele reichen von stärkeren menschlichen Antikörpern über eine stabilere Zellstruktur bis hin zu einem Antivirus, das entwickelt wurde, um Solanum zu identifizieren und zu zerstören. Diese und andere, radikalere Behandlungsmethoden befinden sich noch in den frühesten Stadien der Erforschung; Erfolge sind in unmittelbarer Zukunft nicht abzusehen. Erfahrungen auf dem Schlachtfeld führten dazu, dass infizierte Gliedmaßen – sofern der Biss dort stattgefunden hat – sofort amputiert wurden, doch derartige Behandlungsmethoden sind bestenfalls fragwürdig und haben eine Erfolgsrate von unter zehn Prozent. Mit aller Wahrscheinlichkeit ist ein Mensch ab der Sekunde dem Tode geweiht,

da das Virus in seinen Körper eindringt. Sollte sich der infizierte Mensch für Selbstmord entscheiden, so gilt es zu bedenken, dass das Gehirn zuerst ausgeschaltet werden muss. Es sind Fälle überliefert, bei denen gerade infizierte Subjekte, die nicht durch das Virus selbst zu Tode kamen, dennoch wieder belebt wurden. Diese Fälle treten meist dann auf, wenn das Subjekt nach der fünften Stunde der Infektion verstirbt. Wie auch immer, jede Person, die getötet wurde, nachdem sie gebissen oder sonst wie angesteckt wurde, sollte sofort beseitigt werden. (Siehe: »Entsorgung«, S. 39.)

## **6. WIEDERBELEBUNG BEREITS VERSTORBENER**

Man hat angedeutet, dass jüngst verstorbene menschliche Leichname wieder belebt werden könnten, würde man ihnen Solanum nach ihrem Dahinscheiden injizieren. Das ist ein Trugschluss. Zombies schenken totem Fleisch keine Beachtung und können das Virus somit nicht übertragen. Experimente, die während und nach dem Zweiten Weltkrieg durchgeführt wurden (siehe: »Überlieferte Angriffe« S. 235 ff.), haben gezeigt, dass es vergeblich ist, einem Kadaver Solanum zu injizieren, da ein zum Stillstand gekommener Blutkreislauf das Virus nicht ins Gehirn transportieren kann. Injektionen direkt in das tote Gehirn wären gleichermaßen nutzlos, da die abgestorbenen Zellen nicht auf das Virus reagieren könnten. Solanum *erschafft* kein Leben – es verändert es.

# **Eigenschaften der Zombies**

## **1. KÖRPERLICHE LEISTUNGSFÄHIGKEIT**

Zu oft schon wurden den Untoten übermenschliche Kräfte nachgesagt: ungewöhnliche Kraft, unglaubliche Geschwindigkeit, Telepathie usw. Die Geschichten reichen von durch die Luft fliegenden Zombies bis zu Exemplaren, die wie Spinnen an vertikalen Oberflächen emporklettern.

Derlei Eigenschaften entbehren nicht einer gewissen Drama-

tik, allerdings ist der individuelle Ghul alles andere als ein magischer, allmächtiger Dämon. Vergiss niemals, dass der Körper des Untoten in jeder praktischen Hinsicht der eines Menschen ist. Die Veränderungen beschränken sich lediglich darauf, wie dieser neue, wieder belebte Körper von dem nun infizierten Gehirn benutzt wird. Ein Zombie kann unmöglich fliegen, es sei denn, der Mensch, der er einmal gewesen ist, hätte es gekonnt. Das Gleiche gilt für die Projektion von Kraftfeldern, Teleportation, das Durchschreiten von soliden Objekten, die Verwandlung in einen Wolf, Feueratem und eine Vielzahl weiterer mystischer Eigenschaften, die den wandelnden Toten zugeschrieben werden. Man stelle sich den menschlichen Körper als Werkzeugkasten vor. Das somnambule Gehirn hat diese Werkzeuge, aber *ausschließlich* diese Werkzeuge, zu seiner freien Verfügung. Es kann keine neuen aus dem Nichts herbeizaubern. Aber es kann, wie man noch sehen wird, diese Werkzeuge in unkonventionellen Kombinationen benutzen oder ihre Beständigkeit über die Grenzen normaler Menschen hinaus steigern.



### **A. Sehen**

Die Augen eines Zombies unterscheiden sich nicht von denen eines normalen Menschen. Sie können – je nach ihrem Verwesungszustand – noch optische Signale ans Gehirn übermitteln; wie das Gehirn diese Signale jedoch interpretiert, steht wieder auf einem anderen Blatt. Was die optischen Fähigkeiten der Untoten angeht, so ist sich die Forschung uneins. Sie können, genau wie Menschen, Beute auf eine gewisse Entfernung erkennen, allerdings ist man nicht sicher, ob sie einen normalen Menschen von ihresgleichen unterscheiden können. Eine Theorie besagt, dass die Bewe-



Max Brooks

## **Der Zombie Survival Guide**

Überleben unter Untoten

Taschenbuch, Broschur, 320 Seiten, 12,5 x 18,7 cm  
107 s/w Abbildungen  
ISBN: 978-3-442-47423-3

Goldmann

Erscheinungstermin: Oktober 2010

Zombies sind längst unter uns. Ein Grund mehr, vorbereitet zu sein!

Der Zombie Survival Guide ist der Schlüssel zur erfolgreichen Abwehr von Untoten, die eine ständige Bedrohung für den Menschen darstellen. Mittels hilfreicher Illustrationen und umfassender Informationen deckt dieser Überlebensführer das ganze Spektrum möglicher Angriffs- und Abwehrtechniken ab. Er gibt Ratschläge zu zombiesicherem Wohnen, erläutert Physiologie und typische Verhaltensmuster von Zombies und beschreibt die wichtigsten Utensilien im Kampf gegen diese hinterhältigen Gegner.

 [Der Titel im Katalog](#)