

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 Kriegführung 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 auf der preisgekrönten website www.zombiesurvivalguide.com.

*Von Max Brooks außerdem bei Goldmann lieferbar:
Wer länger lebt, ist später tot. Operation Zombie (46539)*

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.



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC-zertifizierte Papier *München Super* für Taschenbücher
aus dem Goldmann-Verlag liefert Mochenwangen Papier.

3. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung 11/2004

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: Design Team München

Umschlagillustration: Design Team München

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Satz: DTP im Verlag

V. B. - Herstellung: Str.

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-45809-7

www.goldmann-verlag.de

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

Inhalt

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

Schusswaffen	67
Das schwere Maschinengewehr · Die Maschinenpistole · Das Schnellfeuergewehr · Das Jagdgewehr · Das halbautomatische Gewehr · Die Schrotflinte · Die Pistole · Rimfire-Waffen Kaliber .22 · Zubehör	
Sprengstoffe	79
Feuer	79
Molotow-Cocktails · Übergießen · Der Bunsenbrenner · Der Flammenwerfer	
Andere Waffen	83
Säure · Gift · Biologische Kriegführung · Zoologische Kriegführung · Stromschläge · Strahlung · Genetische Kriegführung · Nanotherapie	
Rüstung	88
Plattenpanzer · Kettenpanzer · Der Hai-Anzug · Helme · Kugelsichere Westen · Kevlar-Schutzkleidung · Eng anliegende Kleidung und kurzes Haar	
ÜBER DIE VERTEIDIGUNG	95
Die Privatwohnung (Verteidigung deines Hauses)	96
Vorbereitung, Teil 1: Das Haus · Vorbereitung, Teil 2: Vorräte · Einen Angriff überleben · Unmittelbare Verteidigung	
Öffentliche Räume	111
Bürogebäude · Schulen · Krankenhäuser · Polizei-reviere · Geschäfte · Supermärkte · Einkaufszentren · Kirchen · Lagerhallen · Kais und Docks · Schiffswerften · Banken · Friedhöfe · Rathäuser und Stadthallen	
ALLGEMEINE REGELN	120
Die Festung	122
Militäranlagen · Gefängnisse · Ölbohrplattformen	
AUF DER FLUCHT	131
ALLGEMEINE REGELN	132
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	
Ausrüstung	139
Fahrzeuge	141
Die Limousine · Der Geländewagen · Der Lastwagen · Der Bus · Der Panzerwagen · Das Motorrad · Zusätzliche Ausrüstung für Kraftfahrzeuge · Alternative Transportmittel	
Geländearten	149
Wald (gemäßigt/tropisch) · Ebenen · Felder · Berge · Sumpf · Tundra · Wüste · Stadt	
Alternative Transportmittel	158
In der Luft · Zu Wasser	
ALLGEMEINE REGELN	164
Mache dich mit deinen Wasserwegen vertraut · Bleibe in tiefen Gewässern · Spare nicht mit Vorräten · Achte auf dein Ankertau	
ÜBER DEN ANGRIFF	167
ALLGEMEINE REGELN	168
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	
Waffen und Ausrüstung	175
Transport	177
Geländearten	177
Wald · Ebenen · Felder · Tundra · Hügel · Wüste · Großstadt · Dschungel · Sumpf	
Strategien	183
Anlocken und vernichten · Die Barrikade · Der Turm · Mobile Türme · Der Käfig · Der Panzer · Die Stampede · Motorisierter Schlag · Luftschlag · Der Feuersturm · Unterwasserkämpfe	

LEBEN IN DER WELT DER UNTOTEN	201
Die Welt der Untoten	203
Neubeginn	205
ALLGEMEINE REGELN	207
Schare 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	
Geländearten	221
Wüste · Berge · Dschungel · Gemäßigte Wälder · Tundra · Pole · Inseln · Auf dem Meer	
Dauer	231
Was dann?	234
ÜBERLIEFERTE ANGRIFFE	235
60.000 v. Chr., Katanda, Zentralafrika	235
3000 v. Chr., Hierakonpolis, Ägypten	236
500 v. Chr., Afrika	237
329 v. Chr., Afghanistan	238
212 v. Chr., China	239
121 n. Chr., Fanum Cocidi, Kaledonien (Schottland)	240
140-41 n. Chr., Thamugadi, Numidia (Algerien)	241
156 n. Chr., Castra Regina, Germanien (Süddeutschland)	242
177 n. Chr., namenlose Siedlung nahe Tolosa, Aquitania (Südwestfrankreich)	243
700 n. Chr., Frisia (Nordholland)	243
850 n. Chr., unbekannte Provinz in Sachsen (Ostdeutschland)	244
1073 n. Chr., Jerusalem	245
1253 n. Chr., Fiskurhofn, Grönland	246

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

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

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 eingereicht in das Heer der Angreifer und in schwärzige, 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.

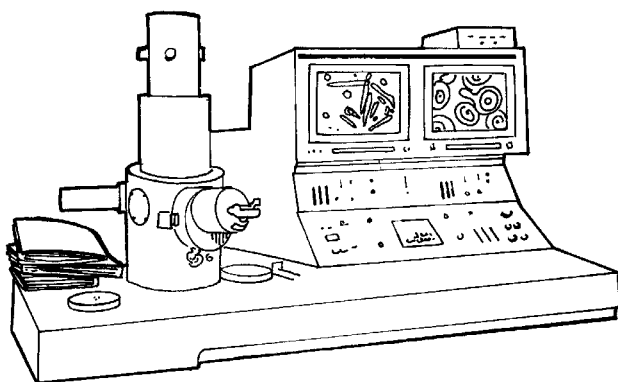
Obskurer Hindu-Text, cirka 1000 v. Chr.

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 irregeleitet 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-

UNVERKÄUFLICHE LESEPROBE



Max Brooks

Der Zombie Survival Guide

Überleben unter Untoten

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 320 Seiten, 12,5 x 18,3 cm

107 s/w Abbildungen

ISBN: 978-3-442-45809-7

Goldmann

Erscheinungstermin: November 2004

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.