

# ZOMBIE HUNTERS ON BIKES

**Teil B**

WAZO

**SCRIPT**



## VORWORT

Die folgenden Kapitel skizzieren die Geschichte der Zombie Hunters on Bikes, beginnend kurz vor der Katastrophe bis zum vorläufigen Finale, der „Operation Brain Claim“, im Stile einer Anime-Serie.

Einige Szenen und Dialoge sind weiter ausgearbeitet als andere, in manchen Bereichen existieren noch erzählerische Lücken, die gefüllt werden müssen.

Bei allen geschilderten Ereignissen und Begebenheiten handelt es sich um reine Fiktion, alles ist frei erfunden. Real existierende Orte wurden ins Geschehen eingebaut, deren Beschreibung beruht jedoch größtenteils auf Imagination.

Die Hauptaufgabe dieses Scripts ist es, einen Eindruck vom nicht-optischen „Spirit“ der Kampagne zu vermitteln, sowie Inhalte zu liefern, die gestalterisch umgesetzt werden können.

Im Anschluß folgt eine Kurzvorstellung der Hauptdarsteller. Ähnlichkeiten mit existierenden Personen sind teilweise beabsichtigt, teilweise rein zufällig – dies betrifft sowohl Namen, als auch Aussehen, Charaktereigenschaften und ähnliches.



# ZOMBIE HUNTERS ON BIKES



## Stephen Fields

Selfmade-Billionär, Philantrop und Gründer zahlreicher NGOs. Machte seine erste Million mit Bike-Yoga. Hat kurz nach dem Impact die WAZO ins Leben gerufen. Er ist der Chef, lässt es sich jedoch nicht nehmen, sein eigenes Leben bei gefährlichen Missionen auf's Spiel zu setzen. Braucht seinen Kaffee!

## Henry Royce Baghri III.

Einst aufsteigender Stern am Himmel der Gehirn-Chirurgie und leidenschaftlicher Touren-Radler. Wurde von Professor Wang zum Team geholt, um nach dessen Arm-Amputation seine Aufgaben im Ausseneinsatz zu übernehmen.



## Taylor Barracus

Streetworker aus Brooklyn, NY. War niemals in einem Profi-Team und hat an keinem Wettbewerb teilgenommen, doch er hätte jedes Rennen gewonnen. Der schnellste Mann der Welt! Da er viel Energie verbraucht, muss er auch viel essen.

## Anita Golosa

Freestyle-BMX Weltmeisterin mit einem Abschluss in Philosophie der Australian National University in Canberra. Auf Re-Cups Bitte hin zögerte sie keine Sekunde, um aus Bogotá anzureisen. Benutzt die große Doppel-Axt – denn „manchmal muss man einfach ein Statement setzen!“





### **Ka Schrader**

Sehr alte Hexe und Fahrrad-Mechaniker. Hat vor einigen Monaten Hänsel und Gretel unter ihre Fittiche genommen und ausgebildet. Entwickelte einen Zaubertank, der 24 Stunden lang vor den Auswirkungen eines Zombie-Bisses schützt.

### **Margartete Metzler-Grimm-Swarowsky**

Mit allen Wassern gewaschene Göre aus dem Hexenwald. Nach dem Beitritt zur Cycling-Division wurden schnell ihre analytischen Fähigkeiten deutlich, und in weniger als einem Jahr ist sie zur Team-Leiterin der Silent-Squad aufgestiegen.



### **Hans-Kevin Metzler-Grimm**

Vorstadt-Rowdie und Bike-Nerd. Verbrachte mit seiner Patchwork-Schwester Gretel einige Zeit im Hexenhaus bevor sie nach Portland teleportiert sind. Unerschrockener Kämpfer mit der Stachel gespickten Keule. Scheint unverwundbar zu sein. Immer mit dabei: Katze Tama-Chan.

### **Tachibana Hanako**

Vormals Beschützerin von Tokyo, hat sich dann der Asien-Abteilung der WAZO angeschlossen. Nach dem Sieg Gojiras über Zombie-Gojira wechselte sie an die Westküste und ist nun an der Seite von Hänsel, Hexe und Speedy ein Mitglied der berühmten Crush-Crew.





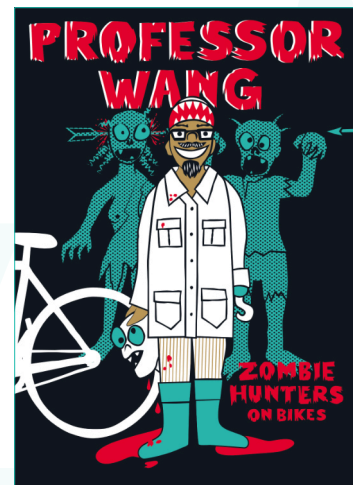
### Igor Starkov

Enthüllungs-Journalist und Vollblut-Kämpfer. Zwei Meter fünfzehn Muskeln, Hirn und Herz! WAZO Gründungsmitglied, operativer Arm und Rückgrat der Cycling Division. Bei allen beliebt. Sieht aus wie Duff-Man ohne Cape, Cap, Sonnenbrille und Spandex.

ZOMBIE  
HUNTERS  
ON BIKES

### Professor Wang

Wissenschaftlicher Leiter und Universal-Gelehrter der WAZO. Von Sputnik bei ersten Untersuchungen zum Zombie-Phänomen rekrutiert. Fährt nach Einbuße seines Armes nicht mehr Fahrrad und überläßt die Arbeit auf dem Schlachtfeld dem jüngeren Doc.



### DJ Stute

Weltbekannte DJane und Schach-Großmeisterin. Ihren richtigen Namen kennt niemand, Freunde nennen sie „DJ“ oder „Stute“, alle anderen DJ Stute, zusammen mit der landesüblichen Ehrenbezeichnung. Das strategische Mastermind der WAZO.

### Susanna Dreyfuss-Tomé

Organisations- und Beschaffungs-Genie. Arbeitete freiberuflich für die ganz Großen, die ganz kleinen dabei stets im Blick. Was sie nicht besorgen kann gibt es nicht, die Show, die sie nicht auf die Beine stellt, kann auch nicht gemacht werden.



## **KAPITEL 1**

### **OPERATION BRAIN CLAIM - PRELUDE ( 25.09.2026)**

Episode 1 geht sofort in die Vollen. Ohne weitere Einleitung befinden wir uns direkt im heftigsten Schlachtgetümmel. Der Soundtrack setzt mit „Zombie Hunters on Bikes (Main Title)“ ein, beginnend mit einem Schrei, ähnlich wie bei „Sabotage“ von den Beastly Boys, aber aus mehreren Kehlen. Die Musik ist treibend, brutal, Metall-mäßig mit harten E-Gitarren, eventuell einer verzerrten Elektro-Orgel, Hip-Hop und Rap Elementen, bombastischen Streichern. Tempo und Härtegrad wie bei „Ace of Spades“ von Motorhead. Der Gesang bleibt eher wenig, beschränkt sich auf wildes Geschreie und den Refrain „here come the Zombie-Hunters on bikes, they kill Zombies while riding their bikes ... usw.“ gesungen von einer kräftigen Frauenstimme. (Die ZHOB Signature-Melodie ist natürlich auch irgendwie eingebaut).

Zunächst sehen wir nur ein Gewimmel aus Zombie-Massen, die um den Bildschirmrand quirlen, die acht Helden der Mission Brain Claim fahren auf ihren Bikes mitten hinein, die Crush Crew and der Spitze, die Silent Squad folgt. Dann springen die Mitglieder der Crush Crew von ihren Rädern und beginnen das Gemetzel, während die Silent Squad das Chaos nutzt, um unbemerkt weiter zu fahren.

Dann geht es in Close-Ups: Speedy spießt noch ihm Fahren drei Zombie-Köpfe mit seiner Lanze aufeinander, dann springt er ab, zieht elegant die Lanze heraus, schwingt sie mit beiden Händen am Ende haltend im Kreis, wobei er einiges erwischt. Dann ein abrupter Stop, nun die Waffe mit der Rechten in der Mitte haltend, eine schnelle Bewegung nach vorne und gleich wieder zurück, dabei wird ein Zombie durchs Ohr das Gehirn perforiert.

Hana-Chan von vorne, mit dem böse grinsenden Gesichtsausdruck, zückt drei Shuriken und wirft sie auf einmal. Schnitt zu drei Zombies, die jeweils einen Shuriken in die Stirn bekommen und zusammenbrechen. Schnitt zurück zu Hana-Chan, die ihr Katana zieht und den nächsten Zombie köpft.

Schwenk zu Hänsel, der mit seiner Stachel-gespickten Keule nach links und rechts austeil und jeweils einen Zombie-Schädel in blutigen Matsch verwandelt. Dann noch ein weit ausladender Schwinger von unten gegen ein Zombie-Kinn, Blut und Hirn spritzt in den Himmel.

Großaufnahme von Hexe's Gesicht, das die Blutdusche abbekommt. Nach dem Öffnen der Augen schallendes Gelächter und sie/er stürzt sich in den

Kampf. Der erste Zombie verliert Klauen und Beine durch zwei rasche Streiche mit dem riesigen Küchenmesser, der zweite wird per Rückhand von links oben nach rechts unten diagonal geteilt. Dann zurück zum auf dem Boden kauernenden Torso des ersten, welcher noch den Knauf des Messers auf den Kopf geklopft bekommt.

Bunny fährt mit Ihrem BMX über eine Rampe aus Autos, macht einen Looping, verläßt dann das fliegende Rad, zieht dabei die Streitaxt vom Rücken und landet vor einen Zombie, der sodann in der Mitte von der Axt gespalten auseinander klappt. Das BMX landet neben Bunny, welche es mit der linken am Lenker greift, während sich die rechte Hand auf den Griff der Axt stützt.

Gretel fährt auf ihrem Fixed Gear an einer Reihe Zombies vorbei - freihändig, denn sie bedient ihre Heckenschere und schnippelt der Reihe feinsäuberlich die Köpfe ab. Dann bleibt sie stehen, macht einen perfekten Trackstand und grinst dabei in die Kamera. Die Schere vor ihrem Körper geht ritsch ratsch, auf und zu, auf und zu. Das nicht vom Pflaster verklebte Auge zwinkert.

Doc bewegt sich elegant und katzenhaft. Er sticht einem Zombie das Krummschwert durch's Auge, läßt es darin stecken, um mit der rechten Hand den Dolch aus dem diagonal über seiner Brust liegenden Gurt zu ziehen und diesen einem anderen, sich nähernden Zombie in die Brust zu schleudern. Dann greift er wieder zum Krummschwert und köpft damit den soeben gestoppten Unhold. Den Kopf legt Doc in seinem Fahrradkorb ab.

Re-Cup steht apathisch inmitten des Chaos. Beinahe hätte ihn ein Zombie erwischt, im letzten Moment wurde er von Hänsel gerettet. Endlich gelingt es ihm, den Kaffee-Becher zum Mund zu führen und einen tiefen Schluck zu nehmen. Schlagartig kommt Leben in ihn, er tauscht den Becher gegen das Metzger-Beil und startet seinen Angriff aus knochenbrechenden Tritten und Schädel-spaltenden Schlägen mit dem Hackmesser.

-> im Hintergrund dieser Szenen sieht man jeweils die anderen Helden im Kampf, Speedy wirbelt, Hänsel und Hana-Chan kämpfen Rücken an Rücken, Hexe versprüht eine magische Substanz, Bunny hüpfert mit dem Hinterrad auf Zombie-Köpfe, Doc blendet einen Zombie mit dem abgeclippten Vorder-Licht, Gretel macht eine Schere in den Magen stech- / Headbutt Kombination, Re-Cup steht rum ...

Dann Ende, der Screen wird schwarz, formatfüllend das Zombie Hunters on Bikes Logo. Eine Stimme vom Cast sagt „Zombie Hunters on Bikes“, und die aus fünf Tönen bestehende Erkennungsmelodie wird gespielt.

## KAPITEL 2

### INTRO (17. April 2025)

Das Licht geht an. Wir befinden uns in einem (Misch-)Wald, der im Frühlingsgrün erblüht. Durch die Baumkronen dringt das Licht der frühen Morgensonne. Waldesruh bis auf leise Geräusche der Natur, einige Waldbewohner hoppeln durchs Bild – Hase, Hirsch, Reh, Fuchs, Käfer oder dergleichen, ein Specht, man hört leise sein Klopfen.

Erzähler-Stimme aus dem Off: „Seit nunmehr sechs Monaten leben Hänsel, Gretel und Hexe abgeschnitten von der Außenwelt tief im Wald im Hexenhaus. Bei einem der Herbststürme wurde die Antenne beschädigt und es gab einen Kurzschluss im Kommunikationssystem. Wegen des schlechten Wetters kamen auch keine Wanderer oder Radfahrer vorbei und so überwinterten die drei ganz ohne Nachrichten vom Rest der Welt. Aber das machte nichts, sie konnten sich auch so sehr gut beschäftigen. Hänsel musste endlich einmal diese ganzen überflüssigen Pfunde abtrainieren, er verbrachte den ganzen Tag auf dem Hometrainer und mit anderen Übungen. Hexe versuchte ihn dabei so gut wie möglich zu unterstützen, denn sie fühlte sich verantwortlich dafür, dass er so zugelegt hatte. Außerdem half sie Gretel beim Lernen für die Fahrradmechaniker-Prüfung. Am Abend spielten sie meist Skat oder Hexe erzählte Geschichten von früher, als es noch keine Fahrräder gab. Es war eine schöne Zeit, doch so langsam wurde es den dreien auch etwas langweilig ...

Dann aus der Ferne andere Geräusche – Hämmern, sägen, das Quietschen von Metall auf Metall. Die Kamera bewegt sich durch den Wald auf die Geräusche zu. Das Hexenhaus wird sichtbar, der Lärm lauter, dann bricht er ab.

Schnitt ins innere des Hexenhauses. Hexe zugange mit Werkzeug. Schnitt zur Treppe, Hänsel und Gretel schlaftrunken, reiben sich die Augen. Schnitt Hexe. Ein fröhliches, kräftiges „Guten Morgen!“ in Richtung der beiden. Schnitt zurück. Ein zerknautschtes, muffeliges „Morgen“ aus zwei Kehlen. „Was machst du denn so früh am Morgen für nen Krach?“ fragt Gretel. „Ich repariere das Internet!“ antwortet Hexe mit Stolz. „Mit nem Konusschlüssel?“ entgegnet Hänsel ungläubig. „Ah, der ist für ein anderes Projekt“ sagt Hexe und macht eine Bewegung mit dem Kopf in Richtung eines Fahrrades, das im Montageständer hängt. „Nee, das Internet sollte jetzt fertig sein, kuckt mal, ob der Router wieder hochgefahren ist.“



### **KAPITEL 3**

**STEPHEN FIELDS** (07.12.2024)

Die Vormittags-Maschine der British Airways von London Heathrow nach San Francisco. Stephen Fields fliegt Holzklasse. Ein Platz am Gang. Die geringe Beinfreiheit macht ihm zu schaffen und sein Sitznachbar am Fenster – ein junger Asiate mit Rocker-Klamotten – schnarcht mit einer Schlafmaske über den Augen und einem aufblasbaren Kissen um den Hals. Er dünstet Alkohol aus. Zum Glück ist der Sitz in der Mitte unbesetzt geblieben, was die Sache etwas erträglicher macht. Stephen könnte sich ohne weiteres einen Platz in der Business Class, der First Class oder sogar einen Privat-Jet leisten, um diese Reise zu unternehmen, doch das ließe sich nicht mit seinem Ethos vereinbaren. Das auf diese Weise gesparte Geld wandert besser auf direktem Wege in eine seiner gemeinnützigen Stiftungen, beispielsweise den „Global Climate Council“, zu dessen Kongress er nun unterwegs ist. Endlich wird Kaffee serviert! Er läßt ihn sich in seinen abgegriffenen Re-Cup-Becher – dem er seinen Spitznamen verdankt – füllen. Schmeckt zwar fürchterlich, aber immerhin ist Koffein enthalten, welches seinen Lebensgeist weckt. Voller Tatendrang klappt er sein Notebook auf und beginnt zu arbeiten, während der Metall-Fan nebenan weiterhin tief und fest schläft.

Einige Stunden später. Hò Van Huy (hwee) ist ein prima Kerl! Nachdem der Vietnamese endlich aus seinem tiefen Schlaf erwacht war, kamen die beiden ins Gespräch und es stellte sich heraus, dass Huy nichts mit Motorrädern oder Metall-Musik am Hut hat. Der fröhliche Geselle steht zwar auf Rockabilly-Musik und ist Präsident eines Biker-Clubs, dessen Maschinen haben aber allesamt keinen Motor sondern sind getunte Chopper, Klappräder oder Mini-Velos! Huy war auf einer Einkaufstour in Europa und ist nun auf dem Weg zu Verwandten an der Westküste der USA, bevor er nach Asien zurückkehrt.

Das anregende Gespräch erfüllt Re-Cup mit Vorfreude auf sein eigenes Fahrrad, das in San Francisco auf ihn wartet: das Surly Crossscheck. Als das losging mit dem ständigen „in der Weltgeschichte herumreisen müssen“ hat er noch immer ein Rad mit im Gepäck gehabt, vor Ort entpackt und zusammengesetzt, um dann damit durch die Stadt oder ein wenig über Land zu fahren. Auf Dauer zu enervierend. So ging er dazu über, an strategisch geschickt verteilten Orten rund um den Globus Fahrräder zu „parken“. Teils bei Freunden, teils in Stiftungs-Lagerräumen oder in eigens angemieteten Garagen.

## KAPITEL 4

**HANA-CHAN** (14.12.2024 am Vormittag)

Hana-Chan stolziert gut gelaunt durch einen Teil Tokyos, in welchem noch ein Hauch der alten Stadt wahrzunehmen ist. Viele kleine Häuser bilden enge Gassen, ein kleines Geschäft reiht sich an das nächste, unterbrochen von Wohnhäusern, Bars und Restaurants. Sie trägt ihr übliches Outfit: der rot weiß gemusterte Glücks-Kimono mit rotem Obi, in dem ihr Katana steckt, das Shuriken-Täschchen über dem Po und schwarze Ballerinas an den Füßen. Wie jeden Morgen eine frische rote Blume im schwarzen Haar. Die Straße ist bevölkert mit Menschen, welche die Köpfe zusammenstecken und bewundernd tuscheln, sobald sie Hana-Chan gewahr werden. Das bemerkt sie wohlwollend und ihre Stimmung hellt sich noch weiter auf. Sie hat ohnehin schon Grund zur Freude: am Nachmittag wird sie endlich ihr Fahrrad aus der Werkstatt abholen können - mit neuen Laufrädern! Doch vorher hat sie hier noch etwas zu erledigen: der Besitzer eines Ramen-Ladens hat um ihre dringende Anwesenheit und Hilfe gebeten. Vermutlich wird es sich um irgendeine Art Küchen-Yōkai oder um einen Fall von Schutzgeld-Erpressung handeln, denk sie sich, keine große Sache und sicher noch vor dem Mittagessen erledigt.

Es stellt sich heraus, dass der Ramen-Mann wegen eines auf der gegenüberliegenden Straßenseite neu eröffneten Gyoza-Ladens, welcher auch Suppe anbietet, unter Umsatzeinbußen leidet und etwas gegen die Konkurrenz unternehmen möchte. Eine ganz und gar profane Geschäfts-Angelegenheit und in keinster Weise eine Sache, wegen der man die Tachibanas hinzuzieht. Schon während der ersten Worte des Mannes musste Hana-Chan die Augenbrauen skeptisch zusammen ziehen und im Verlauf seiner Erzählung verflog ihre gute Laune völlig, um schließlich in Wut umzuschlagen. Sie ist nun so richtig stinksauer!

„Wegen so einem Furz rufst du mich her? Sag mal spinnst du? Bist du total bescheuert, völlig zurückgeblieben? Du Idiot! Weißt du nicht wer ich bin? Ich bin Hana, Beschützerin von Tokyo, ich kämpfe gegen Monster, Dämonen und Verbrecher! Wo ich arbeite fließt Blut - und zwar in Strömen! Was soll ich deiner Meinung nach tun? Ihm den Kopf abhacken? Wegen Gyoza? Bist du irre? Du kannst froh sein, dass ich wegen dieser Zeitverschwendung nicht DIR die Rübe absäble, du Wicht! Rindvieh! Jetzt schieb gefälligst erst mal ne Schüssel Miso-Ramen über den Tresen, gegen meinen Ärger. Ich reg mich auf! Volltrottel!“

Der Ramen-Mann zittert vor Angst und macht sich sofort geschäftig an die Arbeit.

„Mit extra Chashuu, falls du das hinbekommst, du Null!“

Die Suppe wird vor Hana-Chan auf den Tresen gestellt, sie taucht wütend mit den Ess-Stäbchen nach den Nudeln.

„... und Gyoza!“

Auch diese werden angereicht und nachdem sie gegessen sind, scheint sich Hana-Chan wieder etwas beruhigt zu haben.

„So, gut, jetzt geht es mir wieder besser! Deine Gyoza lassen zu wünschen übrig, aber die Nudeln waren ausgezeichnet ... Also, jetzt pass mal auf: Um deine Art von Problem kümmere ich mich nicht, aber ich könnte dir Dango-San vorbei schicken, damit er den Streit schlichtet. Das wird nicht ganz billig, er findet aber sicher eine Lösung. Falls du das möchtest, schick eine Nachricht an meine Assistentin. Ich muss jetzt los, hast Glück, dass ich eh noch hier in der Gegend verabredet bin ... „

Hana-Chan hat kaum den Satz vollendet, da bricht das Chaos aus: Ein lauter Knall von aussen, die Erde zittert wie bei einem heftigen Erdbeben, die Scheiben des Geschäftes bersten ins Ladeninnere, Staub und Qualm dringt ein, man hört Menschen schreien, Alarmanlagen gehen los, ein seltsamer Gestank liegt in der Luft ...

Die Kulisse vor dem Laden liegt in Schutt und Asche, etwa 100 Meter die Straße hinunter ist ein Krater zu sehen, aus welchem sich zunächst eine Klaue und dann die schreckliche Fratze eines Zombies nach oben schiebt ...

„Sieht so aus, als ob es hier heute doch noch Schwert-Arbeit gibt!“ sagt die staubbedeckte Hana-Chan und klickt ihr Katana lose ...



## KAPITEL 5

### IMPACT 1.Teil (17. April 2024)

Hänsel, Gretel, Hexe und die Katzen haben sich um den Computer geschart und mindestens drei Paar Augen starren gebannt auf den Bildschirm. (Bild: die drei von hinten / schräg hinten; eine Katze kratzt an Hänsels Bein, die schwarz weiße gähnt)

Nach sechs Monaten Nachrichten-Abstinenz sind alle gespannt zu erfahren, was es in der Welt neues gibt!

Doch seltsamerweise bleibt das Browser-Fenster bei den ersten aufgerufenen Seiten leer, andere Seiten sind offenbar kaputt und wirken verwaist bis tot. Erst nach einigem Klicken erreichen sie eine Adresse, auf der sich etwas zu tun scheint. Ein animiertes Logo, die Buchstaben W, Z, A und O, in Versalien, das O von rechts oben nach links unten von einem Dolch durchbohrt, ist zu sehen und darunter erscheint die Botschaft „geschätzter Mitmensch - gut, dass du am Leben bist! In Kürze wirst du weitergeleitet auf den Notfall-Kanal der WAZO“.

Wie angekündigt baut sich anschließend eine andere Website auf. Es dauert länger, als die drei es von früher gewohnt sind und die Seite sieht auch aus, als wäre sie aus der Web-Steinzeit - aber es funktioniert! In blauer, unterstrichener Schrift sind einige Menü-Punkte zu lesen. Gleich an erster Stelle steht „Was ist eigentlich passiert? Erklär-Video über die Ereignisse ab dem 13.12.2024 in geringer Auflösung“. Ohne sich weiter mit den noch folgenden Auswahlmöglichkeiten zu beschäftigen, wird dieser Link sofort geöffnet, denn die Neugierde ist übergroß.



## KAPITEL 6

### WAS WIR AUS DEM ERKLÄR-VIDEO ERFAHREN

1.) Ab dem 13.12.2024 schlugen über drei Tage hinweg auf der Nordhalbkugel der Erde mehrere Objekte außerirdischen Ursprungs auf. Der erste Einschlag erfolgte am Stadtrand von Brighton, UK.

Weitere Einschläge am 13.12.: drei im Atlantik, einer in Kanada, nahe den großen Seen, einer ungefähr in der Mitte zwischen Atlanta und Charlotte in den USA, einer im Yosemite Nationalpark und ein weiterer im Pazifik.

Am 14.12. folgten ein Einschlag im Ozean, dann ein Volltreffer in Tokyo. Sodann Einschläge in der chinesische Provinz Jilin, in Tibet, südwestlich von Nowosibirsk, in der Nähe von Astana in Kasachstan, in Sarow / Russland, sowie einer im Mittelmeer zwischen Zypern und dem Libanon.

Am sehr frühen Morgen des 15.12. Einschlag im schwedischen Malmbäck, unweit der Algerischen Mittelmeer-Küste bei Biskra, und ein weiterer Einschlag im Vereinigten Königreich auf der A74 an der Schottisch-Englischen Grenze bei Gretna. Es folgten zwei weitere Wasserungen im Atlantik und ein Einschlag in Bearspaw bei Calgary, Kanada.

Kurz darauf ging über Portland, Oregon ein weiteres, unterschiedliches, Objekt außerirdischen Ursprungs nieder. Genauere Angaben hierzu unter 5.)

2.) Bei den herabstürzenden Objekten handelte sich um relativ kleine mineralisch-organische Brocken, deren zerstörerische Kraft beim Einschlag nicht sonderlich groß war, einige brachen auch kurz vor dem Einschlag in mehrere Stücke auseinander. Es entstanden Krater von 5 - 10 Metern Durchmesser und Verwüstung im Umkreis von etwa 100 Metern.

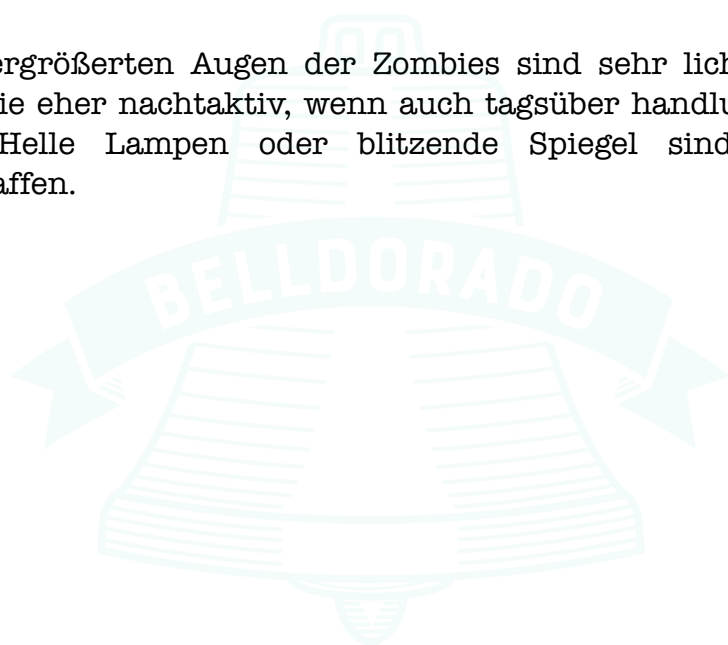
3.) Beim Aufschlag der Objekte wurde darin gebundene Alien-DNA freigesetzt, welche in Körper von sich in der Nähe befindenden Lebewesen eindrang. Noch lebende Menschen waren scheinbar nicht in Gefahr, doch bei Todesopfern durch die Einschläge gelang es der extraterrestrischen DNA, die toten Gehirne in Besitz zu nehmen und die zugehörigen Körper zu einer grausigen, neuen Lebensform zu erwecken - den Zombies.

4.) Diese „Ur-Zombies“ werden „Zombie-Lords“ genannt, ihre Anzahl ist begrenzt. Die Zombie-Lords haben die Macht, sich noch am leben befindliche Menschen durch das Einbringen ihrer DNA (Bisse, Berührung offener Wunden etc - muss direkt stattfinden, diese DNA überlebt nicht lange an der Luft) ebenso in Zombies zu verwandeln. Im Gegensatz zu den so erschaffenen Zombies verfügen Zombie-Lords über Intelligenz und können auf bislang unbekannt Weise miteinander kommunizieren. „Normale“ Zombies geben ebenfalls das Zombie-Gen weiter, sind aber dumm und handeln rein instinktiv. Sie scheinen jedoch durch die Zombie-Lords gesteuert werden zu können.

Zombies werden von Lärm angezogen. Laufende Motoren bringen sie in Rage und sie geraten in einen regelrechten Bluttausch. Ihre Kraft und Geschwindigkeit wird dabei vervielfacht. Elektrische Felder wirken auf sie wie ein Leuchtfeuer. Schußwaffen sind ausser bei einem Kopfschuss wirkungslos und wegen des entstehenden Lärms kontraproduktiv.

Der Zombie-Körper ist nahezu unempfindlich gegenüber Verletzungen. Diese führen lediglich zum Verlust motorischer Fähigkeiten falls Muskeln, Sehen, Gliedmaßen durch- oder abgetrennt werden. Das Gehirn kontrolliert den Körper. Wird der Kopf abgetrennt, so stirbt der Körper, der Kopf jedoch lebt weiter. Das Gehirn der Zombies ist ihre Schwachstelle. Wird es angestochen oder mit einer stumpfen Waffe verletzt, zerfließt es schnell zu Schleim.

Die stark vergrößerten Augen der Zombies sind sehr lichtempfindlich, daher sind sie eher nachtaktiv, wenn auch tagsüber handlungsfähig und gefährlich. Helle Lampen oder blitzende Spiegel sind praktikable Sekundär-Waffen.



5.) Der über Portland niedergegangene Gegenstand ist von anderer Herkunft als die Zombies, vermutlich hat er diese gejagt und bis zur Erde verfolgt. Es handelt sich um eine ca. 80cm durchmessende Kugel aus einem unbekanntem Material, welches teils organisch wirkt, im nächsten Augenblick dann metallisch. Oder diese Eigenschaft scheint sich mit dem Standort des Betrachters zu verändern, auch ist es möglich, dass zwei Menschen die Struktur zur selben Zeit unterschiedlich wahrnehmen. Es ist eindeutig lebendig, kommuniziert aber nicht. Es fühlt sich gleichzeitig warm und weich an, aber auch glatt und kühl. Die Kugel liegt in einer flachen, kreisrunden Senke, die sie in einen größeren Parkplatz gebrannt hat, so scheint es. Der Teer ist im Umkreis von 20m wie zu Glas geschmolzen. Auch wenn die Kugel den Eindruck erweckt, leicht wie ein Ballon zu sein, lässt sie sich nicht bewegen.

Der erste Mensch, der die Kugel entdeckt hat war ein Mitarbeiter eines lokalen Kugellager-Fabrikanten und hat ihr den Namen „THE BEARING“ gegeben.

Nachdem sich die Zombies bis Weihnachten entlang der Westküste ausgebreitet hatten, wurde festgestellt, dass THE BEARING offenbar eine abschreckende Wirkung auf Zombies hat (03.01.25) und eine kreisrunde Zone der Sicherheit im Umkreis von etwa 26km rund um die Stadt erzeugt. Daher wurde ab dem 12.01.2025 auch das Hauptquartier der WAZO in Portland errichtet. Rund um THE BEARING wurde dabei eine Zeltkonstruktion aufgebaut, damit man es von der Witterung geschützt studieren kann. Mehr zur WAZO unter 6.)

6.) Die „World Anti Zombie Alliance“ – kurz WAZO – wurde vom Selfmade-Multimiliardär und Philanthropen Stephen Fields kurz nach Ausbruch der Zombie-Epidemie ins Leben gerufen. Der offizielle Gründungstag ist der 31.12.2024.

Stephen Fields nutzte sein Vermögen und seine guten Verbindungen um in aller Eile ein Netzwerk und Bündnis aus Wissenschaftlern, Wirtschaft und Industrie, sowie geeigneten Kämpferinnen und Kämpfern (siehe 7.) zusammenzustellen. Althergebrachte Politik und Militär dürfen der WAZO beratend zur Seite stehen, haben jedoch keinerlei Machtbefugnis, denn es muss oft schnell entschieden, und sinnvoll gehandelt werden.

Neben dem Hauptquartier in Portland, in welchem auch die Nordamerika-Abteilung untergebracht ist, gibt es weitere Abteilungen in Asien und Europa. Die Europa-Abteilung musste jedoch im März 2025 evakuiert werden.

7.) Vorgehensweise der WAZO im Kampf gegen die Zombies.

Das Herzstück der Truppe sind unerschrockene Cyclistas, welche auf ihren Fahrrädern ins Zombieland vorstoßen und dort unter Einsatz ihres Lebens die sorgfältig im Strategie-Zentrum der WAZO geplanten Missionen erfüllen. Sie werden mit speziell entwickelten, sehr leisen Helikoptern zu so nah wie möglich am Einsatzgebiet gelegenen Landezonen transportiert, um dann von dort lautlos auf zwei Rädern zum Ziel zu gelangen. Die Missionen dienen teils der Informationsbeschaffung, sind aber oft auch rein kämpferischer Natur. Dabei kommen verschiedenste Hieb-, Stich- und Keulenwaffen für den Nahkampf, sowie Bögen und Armbrüste für den Fernkampf zum Einsatz. Mut, Intelligenz und unbedingtes Beherrschen der Waffen und seines Schlachtrosses auf Pneus sind die Voraussetzung dieses Jobs. Die Verlustrate unter diesen Kämpfern ist sehr hoch, daher sucht die WAZO ständig nach weiteren Freiwilligen.

... ab dieser Stelle wurde das Video unterbrochen, es ist unbekannt, ob es noch mehr Inhalte gibt.

## **KAPITEL 7**

### **IMPACT 2.Teil** (17. April 2025)

Nach dem Betrachten des Videos im Hexenhaus.

Hänsel: „Da müssen wir hin!“

Gretel: „Ja genau! Da will ich mitmachen! ... Aber wie kommen wir da hin?“

Hexe: „Ich bin ganz eurer Meinung! ... also, es gibt da etwas, das ihr über dieses Haus noch nicht wisst: alle 100 Jahre kann ich es magisch an einen anderen Ort teleportieren. Und nächsten Monat ist es wieder so weit – In der Walpurgisnacht geht es auf nach Portland!“ Auf Hexe's Gesicht breitet sich ein breites Grinsen aus und die Augen leuchten voller Tatendrang „Wir müssen Vorbereitungen treffen! Ihr beiden bringt schon mal alle Fahrräder auf Vordermann, ich muss Hexen-Kram erledigen. Ich bin total aus der Übung, ich glaube, da brauch ich etwas länger ...“

Die folgenden Tage sind erfüllt von freudiger Geschäftigkeit und Werkelei. Hexe verteilt ab und an Aufgaben an die beiden anderen, um dann wieder für Stunden in der Hexenküche zu verschwinden. Hänsel und Gretel haben im Freien einen Grill aufgestellt und sorgen für das Essen. Jede freie Minute verbringen sie trainierend auf ihren Rädern, um für die kommenden Ereignisse fit zu sein. Die Tage vergehen wie im Flug.



## KAPITEL 8

**DJ STUTE** (20.12.2024)

DJ Stute verläßt gerade die Austin Grandmaster Chess Academy, wo sie ihr „Frühstück“ verspeist hat – weitaus befriedigender, als der Besuch im „Chess Club“ am Vorabend, absoluter Etikettenschwindel, der Laden – als das inoffizielle Smartphone klingelt. Wer kann das sein? Nur ganz wenige haben diese Nummer ... Sie zückt das Gerät und vom Display lächelt ihr ein bleiches Gesicht mit Augenringen und Dreitagebart unter einer Revoluzzer-Armeekappe entgegen. „Re-Cup!“ entfährt es ihr verwundert und sie nimmt das Gespräch entgegen.

„Hey, Re-Cup, alte Hütte, was verschafft mir das Vergnügen!?“

„Hi Stute, wo bist du gerade? Ich hab was dringendes mit dir zu besprechen ...“

„Texas. Ich muss mich finanziell gesundstoßen, hab nen Gig auf der Weihnachtsfeier der Ölbarone ...“

„Vergiss das, du musst sofort zu mir nach San Francisco kommen. Bitte! Wegen der dieser Zombie-Sache? Das wird ganz übel, das hab ich im Gefühl, wir müssen das selbst in die Hand nehmen. Ich schicke dir nen Jet.“

„Oh Mann!“ denkt DJ Stute „Ich brauche das Geld ...“ aber in Bruchteilen von Sekunden hat ihr außergewöhnlicher Verstand die Situation analysiert und gefolgert, dass es keine andere Lösung gibt, als umgehend Re-Cups Bitte nachzukommen. Was nicht allzu schwer war: erstens hat er noch nie falsch gelegen, wenn er etwas „im Gefühl“ hatte, zweites würde er niemals einfach so einen Jet die Umwelt versauen lassen, nur um eine einzelne Person zu transportieren und drittens ist ihr eigentlich selbst seit Tagen schon bewusst, dass sich diese Zombie-Geschichte nicht auf die übliche Art und Weise aus der Welt schaffen lassen wird.

„Gut, ich geh nur rasch ins Hotel und hole meine Sachen, dann mache ich mich auf den Weg zum Flughafen. Schick mir Zeit und Ort ...“

„Mach ich. Sobald du an Bord bist, machen wir eine Video-Konferenz. Wir brauchen einen Plan und eine Strategie. Ich muss jetzt noch ein paar andere Leute anrufen ... bis dann ... Ciao ...“

Und schon hat er aufgelegt.

## KAPITEL 9

### BUNNY (20.12.2024)

Unmittelbar nach seinem Gespräch mit DJ Stute schickt sich Re-Cup an, eine weitere Verbündete im Kampf gegen die Zombies zu gewinnen: Anita Golosa, alias „Bunny“, die amtierende Freestyle-BMX Weltmeisterin mit einem Abschluss in Philosophie der Australian National University in Canberra. Theoretisch versiert, praktisch fokussiert, präzise und fehlerfrei auf zwei Rädern, beziehungsweise oft genug auf nur einem. Sie muss einfach mit dabei sein! Das Problem ist jedoch, dass sie kein Mobil-Telefon benutzt und er ihren derzeitigen Aufenthaltsort nicht kennt. Bleibt also nur eine E-Mail, in der Hoffnung, dass Bunny diese lesen wird.

Bunny sitzt hinter dem Schreibtisch in ihrem neuen Büro in Bogota. Das Büro ist klein, dafür ist der Tisch um so größer: ein zweieinhalb Meter breites Monster aus dunkelbraunem Tropenholz mit einer Lederoberfläche in British racing green. Messing-Nieten an den Rändern. Den passenden Sessel dazu hat sie abgestoßen und durch etwas zeitgemäßeres ersetzt. Das Büro ist bis auf Schulterhöhe mit dem gleichen, dunklen Holz getäfelt, die Lamellen-Jalousien der beiden Fenster zu ihrer Rechten ebenso aus dem gleichen Material. Die Türe in der linken Wand ist dick gepolstert und mit Leder bespannt. Hohe Decke, die Kanten abgerundet, weiß gestrichen. Auf dem Sims hinter ihr stehen ihre diversen Pokale, Medallien hinter Glas, und verschiedenste BMX-Devotionalien. Die Wand ihr gegenüber ist ein einziges, großes Bücher-Regal, jeder andere freie Quadratzentimeter des Raumes ist mit BMX-Postern und Fotografien bedeckt. Auf dem riesigen Schreibtisch befindet sich nur ihr mobiler Computer, eine aufgeschnittene Energydrink-Dose mit Stiften darin, sowie ein 15mm Ringschlüssel aus Japan. Bunny ist in das philosophische Kreuzworträtsel vertieft, als sie der Computer wissen lässt, sie habe ein neue E-Mail erhalten ...

Die Nachricht ist von Re-Cup, sieht sie in der Vorschau. „Ob es wohl um den neuen Sponsoring-Vertrag geht?“ fragt sie sich, doch nachdem sie den Inhalt überflogen hat, verzieht sie besorgt das Gesicht und eine Schublade auf, um ein großes, altmodisches Telefon daraus auf den Tisch zu wuchten.

Re-Cup nimmt ihren Anruf nach dem zweiten Läuten entgegen.

„Ich komme“ eröffnet Bunny das Gespräch ohne Einleitung, „kann aber ein wenig dauern – du weißt, keine Flüge mehr in die Staaten und die Mauer in México ist dicht. Ich frage meinen Vater nach einer Möglichkeit.“

„Super, Bunny! Wir brauchen deinen philosophischen Ansatz bei dieser Sache!“

„Wer ist denn noch dabei?“

„DJ Stute für die Strategie, die kennst du, Susie the Sorcerer kennst du auch, die ist für die Ressourcen verantwortlich. Dann noch Igor Starkov, der Enthüllungs-Journalist, der ist ein Vollblut-Kämpfer! Er bringt einen Professor Wang mit, soll eine absolute wissenschaftliche Koriphäe sein ...“

„Gut, werde ich dann ja sehen ... Kann sein, du hörst nichts mehr von mir bis ich ankomme. Ich versuche mich zu beeilen.“

„Alles klar, bring mir was von dem guten Kaffee da mit, wenn möglich!“

„Ha, ha, ha, okay ... bis dann!“



## KAPITEL 10

### ZOMBIE-ATTACK (29.04.2025 am Vormittag)

Die Vorbereitungen für die anstehende Teleportation des Hexenhauses sind in vollem Gange. Gretel schneidet mit einer großen Heckschere Gebüsch rings um das Haus zurück, denn es muss ein runder Freiraum geschaffen werden. Hänsel hat alle gläsernen Fensterscheiben ausgebaut, in einen großen Jutesack gesteckt und bearbeitet diesen nun mit einem Basballschläger. Die Scherben sollen dann kreisförmig um das Haus verteilt werden, damit der magische Prozess leichter von statten geht. „Wie hast du das gemacht, als es noch kein Glas gab?“ fragte er Hexe, als er die Anweisungen für seine Arbeit bekam. „Ich hatte schon immer Glas!“ antwortete Hexe stolz. „Und ohne wäre es eh einfacher gewesen, weil dann die guten Energien immer hätten fließen können ...“ Danach begann Hexe, sich mit einem gigantischen Messer in der Küche zu schaffen zu machen. „Bitte erst mal nicht stören! Ihr kommt da draußen ja alleine klar, oder?“

Also schnippelt Gretel fleissig Grünzeug und Hänsel vertieft sich in die Zerstörung des Glases. Es ist ein fröhlicher Morgen, der allmählich auf Mittag zu geht, als sich plötzlich etwas zu ändern scheint. Die Katzen bemerken es zu erst, sie heben die Köpfe, schnuppern, die Ohren zucken, dann wandern ihre Blicke in Richtung des Pfades, welcher vom Fluss hoch führt. Die Tiere des umgebenden Waldes sind schlagartig verstummt, und obwohl die Sonne weiterhin scheint, wirkt der Tag dunkler und nun auch kühler. „Was ist denn jetzt auf einmal los?“ fragt Gretel und macht ein genervtes Gesicht. Hänsel hebt die Schultern und breitet die Arme mit nach oben gerichteten Handflächen aus „Keine Ahnung ...“

Man hört die Zombies, bevor man sie sehen kann: ein unheilvolles Schlurfen, Stöhnen und gelegentliches Gegrünze eilt ihnen den Pfad entlang voraus. Kurz darauf kann man sie auch sehen, eine Gruppe von etwa acht oder zehn abgerissenen Gestalten mit aufgequollenen Köpfen, auf denen Reste von Haarwuchs fettig struppig nur spärlich die schrundige Haut verdecken. Die Augen deformiert, verfärbt und auf ein mehrfaches der ursprünglichen Größe angewachsen, offen stehende Münder, darin Zahn-Fragmente - man kann den Gestank, der daraus hervordringt förmlich sehen. Klauenartige Hände, monströse Füße, welche teilweise die Schuhe gesprengt haben. Die in Fetzen herabhängenden Reste der Kleidung lassen erahnen, dass es sich wohl dereinst um eine gemischtgeschlechtliche Gruppe Wanderer, einen Förster und ein paar Bauern handelte. Ein ehemaliger DHL-Fahrer scheint auch dabei zu sein. Ein Anblick zum Fürchten!

Hänsel ist in heller Aufregung und möchte schon schreien „Hexe! Zombie-Attacke, komm schnell!“, doch Gretel ermahnt ihn rasch: „Pssst, die werden doch von Lärm angezogen!“ Hänsel nickt mehrmals schnell und eilt rasch ins Haus um Hexe zu informieren.

Dann machen sie die Zombies fertig. → näher beschreiben.

Der Kampf war zwar nur von kurzer Dauer, aber heftiger Intensität. Unsere drei Helden stehen abgekämpft und keuchend inmitten von Blutlachen, zermatschten Zombie-Körpern und abgetrennten Gliedmaßen. Nichts bewegt sich mehr, ausser der Katze Tama-Chan, die die Augen des leblosen DHL-Zombies wütend mit ihren Krallen bearbeitet. Hänsel wirft einen nachdenklichen Blick auf seine Baseball-Keule. „Nicht schlecht, aber da fehlen noch Stacheln!“ murmelt er.

„Wir sind hier nicht mehr sicher ...“ läßt sich Hexe vernehmen „... höchste Zeit, dass wir verschwinden. Bis es so weit ist, mache ich uns einen Zaubertrank, der zumindest vor einer Zombie-Infektion schützen kann. Dazu brauche ich ein lebendes Zombie-Gehirn – so wie dieses“ Hexe zieht den Arm hinter dem Rücken hervor und hält einen weiblichen Wanderer-Zombie-Kopf an den kläglichen Resten des ehemals langen, blonden Haares in die Luft. Der Kopf gibt wütend sabbernde Grunzlaute von sich und versucht vergebens in Richtung Gretel zu beißen. „Intakt!“ jubiliert Hexe. Da gibt die Kopfhaut des Zombies nach, Hexe hält nur noch den räudigen Mopp in der Hand, während scheins in Zeitlupe der Kopf zu Boden fällt und mit der Stirn auf einem Prachtexemplar von Stein aufschlägt. Es folgt ein Geräusch ähnlich einer platzenden Wassermelone und aus Nase und Augen des Schädels trieft ein widerlicher Schleim ... „Scheiße!!!“ entfährt es Hexe, während Gretel in ihr gefürchtetes, schadenfrohes Gelächter ausbricht in das Hänsel sogleich einstimmt. Hexe ist sauer, kann sich das Lachen aber auch nicht verkneifen, und prustet los. „Mist, also kein Zaubertrank für uns“ meint Hänsel, nachdem sie sich wieder beruhigt haben. „Keine Panik, Alter“ beruhigt ihn Gretel. „Ich habe auch einem den Kopf abgeschnippelt, der muss irgendwo dahinten im Gebüsch liegen ...“

Der Kopf wird gefunden, der Trank gebraut, das Teleportations-Ritual am nächsten Tag durchgeführt – verpasse auf keinen Fall die Episode „WALPURGISNACHT“, wenn du wissen möchtest, was genau alles passiert!

## KAPITEL 11

### DER TEE-ZIRKEL (17.01.2025)

Stephen „Re-Cup“ Fields, Professor Wang, Chef-Strategin DJ Stute und Susie the Sorcerer (Material-Beschaffung, Human-Resources) sitzen gemeinsam im Wintergarten.

Sofern sie nicht von ihren anderen Aufgaben in Beschlag genommen sind, haben es sich die vier zur Gewohnheit gemacht, sich täglich um 15:30 Uhr zum lockeren Informationsaustausch bei einer Tasse Tee zu treffen.

Susie: „Ich habe die miesen Faschisten von HarWest\* genötigt, uns ihre vier LoSonic-Heli Prototypen zu überlassen. Die Ryushima\*\* -Leute sagen, sie bekommen sie so hin, dass sie nahezu lautlos operieren. Morgen kommt ein Team aus Nagoya und fängt mit dem Umbau an. Wir nennen die Helis dann „Dragonflies“.

Re-Cup: „Ah, RAT, die verstehen ihr Handwerk!“

DJ Stute: „Beste Kopfhörer!“ und „Wer hat bei HarWest jetzt das sagen, nachdem die Harveys und die Westinghouses zombiefiziert wurden? ... Na ja, der alte Harvey war ja vorher schon Zombie ... (höhnisches Lachen, begleitet vom Klopfen der rechten Faust auf die Lehne ihres Rollstuhles)“

Susie (lacht): Ich habe mit Gray Maduro gesprochen, dem ehemaligen Leibwächter vom dicken Westinghouse. Der hat alle Codes und konnte an den richtigen Stellen Druck machen ... Guter Typ eigentlich, fährt auch Rad ... Wir bekommen auch einige langstreckentaugliche Senkrechtstarter, dann sind wir nicht mehr auf Start- und Landebahnen angewiesen.“

Professor Wang: „Gut, das ist gut! Ich muss nach Tibet schnell. Gelegenheit ein Lord zu studieren!“

DJ Stute: „Wir gehen die Operation im Anschluß noch einmal durch, ich habe da so meine Bedenken ...“

Professor Wang: „Es muss sein, auch wenn Risiko!“

Re-Cup: „Gut, das besprecht ihr dann ohne uns - jetzt noch zu einer anderen Sache ...“

Dann wird diese Szene absoftend ausgeblendet, das Gespräch wird zu leisem, unverständlichen Murmeln.

\* Spin-Off aus dem „Dämonen-Zyklus“ - nordamerikanisches Unternehmens-Konglomerat in Familienhand. Rüstung, private Sicherheit, Automobil, Medien, Luftfahrt und alles, bei dem man durch Ausbeutung der Erde viel Geld verdienen kann. Hat massiv Dreck am Stecken

\*\* ebenfalls aus den „Dämonen“: RAT - Ryushima Audible Technologies - Unternehmen aus Japan. Hörgeräte, Aufnahmetechnik, Audio-Software, Nummer Eins in Sachen Akustik.

## KAPITEL 12

### DAS DRAMA VON LHASA (26.01.2025)

Die Operation in Tibet artet zu einem völligen Desaster aus. Es scheint fast, als hätten die Zombies die Aktion vorhergesehen und sich entsprechend darauf vorbereitet. Die WAZO verliert 8 Scouts, annähernd drei Teams der Cycling Division, zwei Wissenschaftler und einen der neuen Jets. Die vollständige Zivilbevölkerung Lhasas wird zu Zombies. Professor Wang gelingt unter Einsatz seines Lebens die Flucht, aber nicht ohne Verlust: von einem Zombie in die linke Hand gebissen, kann er die Infektion nur verhindern, indem er sich selbst sofort den Arm oberhalb des Ellbogens abtrennt. Sputnik kann ihn gerade noch an Bord des verbliebenen Jets zerren, bevor die Flut der Zombies Lhasa vollständig überschwemmt.

Zurück im Hauptquartier:

„Mit ohne diesem Arm kann ich nicht arbeiten da draussen!“ Professor Wang klingt verzweifelt „Muss kämpfen, Fahrrad fahren können, aber so geht nicht.“

Er liegt auf einem Roll-Bett, der verbundene Armstumpf fängt wieder an zu bluten, im anderen Arm steckt die Nadel eines Tropfes. Um ihn herum stehen der besorgt aussehende Re-Cup, Sputnik und ein Pfleger der Notaufnahme. „Doktor Luiz kommt gleich, wir kriegen das hin!“

Der Professor scheint gar nichts mehr wahrzunehmen. „Ersatz, Ersatz“ brabbelt er mit schwacher Stimme „aber wer? Wer kann ...?“ dann ist nur sein erschöpftes Atmen zu hören. Kurz darauf wird sein Blick wieder klar, die Stimme fester „Baltimore! Der junge Baghri!! Re-Cup, wir müssen ...“ doch diese Anstrengung war zu viel für ihn und er wird ohnmächtig.

Einige Stunden später, erwacht aus der Narkose, berichtet er Re-Cup von Henry Royce Baghri III. , einem jungen Gehir-Chirurgen und begeisterten Radler aus Baltimore, und bittet ihn, alles in Bewegung zu setzen um herauszufinden, ob dieser noch lebt und zum Team stoßen könnte.



## KAPITEL 13

### HENRY ROYCE BAGHRI III (31.01.2025)

Henry Royce Baghri der Dritte hat mit seinem Leben abgeschlossen. Ihm ist klar, dass es aus dieser Situation kein Entrinnen geben kann. Zwar hat er mit dem Krummschwert, das er kurzerhand aus einer der zerschlagenen Vitrinen im zweiten Stock des Völkerkunde-Museums von Baltimore gegriffen hat, schon einigen dieser Biester den Gar ausgemacht, doch die Übermacht der Zombies ist einfach zu groß.

Erschöpft und einer Pause bedürftig hat er sich in diesen Raum, dessen Tür einen stabilen Eindruck machte, geflüchtet, dieselbe rasch hinter sich zugeschlagen und mit einem daneben stehenden Stahlspind verrammelt. Es scheint eine Art Aufenthaltsraum der Hausmeister oder des Reinigungspersonals gewesen zu sein – ein Tisch, ein paar Stühle, ein kleiner Fernseher und eine winzige Teeküche in einer Ecke. Auf dem Tisch stehen einige Getränkeflaschen. „Gepriesen sei der Herr!“ entfährt es ihm, er hat dabei aber keinen Bestimmten im Sinn, denn im Grunde genommen ist er ein Atheist. Gierig leert er eine Flasche Mineralwasser auf Ex und zerrt im Anschluß einen Schokoriegel, der in einer Schale auf dem Tisch lag, aus der Verpackung um ihn sofort heißhungrig zu verschlingen.

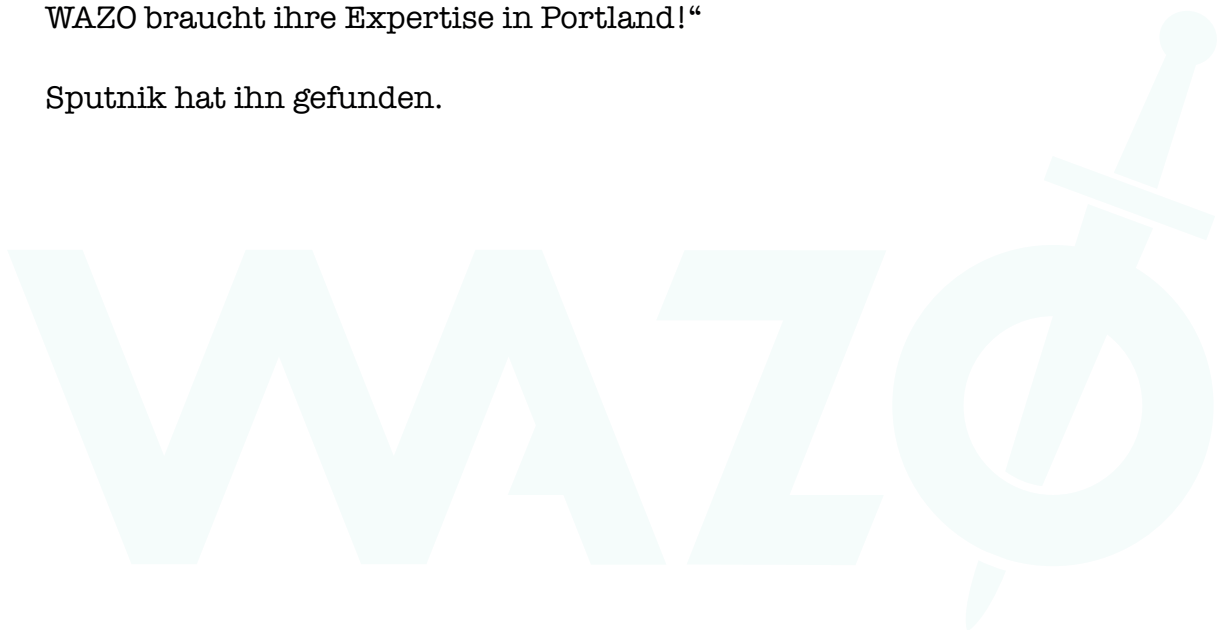
Einige Minuten später sitzt er mit gebeugtem Haupt auf einem der Stühle, den Krummsäbel zwischen die Beine geklemmt. „Ich hätte das Greg Lemond nicht verkaufen sollen“ denkt er und wundert sich gleichzeitig, dass ihm in einem Augenblick wie diesem so etwas profanes durch den Kopf geht. Noch vor einigen Tagen hatte er das beste Leben, das man sich vorstellen kann: die Arbeit als Gehirn-Chirurg am Johns Hopkins Hospital, die tolle Wohnung, das Radfahren, Martha ... dann kamen die Zombies und alles ist auseinander gebrochen. Martha wurde vor zwei Tagen gebissen und es gibt sie nun nicht mehr. Er würde am liebsten alles hinschmeissen, aber gleichzeitig verspürt er diese rasende Wut in sich und der Haß auf die Bestien, die ihm das alles genommen haben, läßt ihn aufspringen und schreien „Ich werde hier nicht kampflos aufgeben, verdammt!“

Vom Gang her ist Lärm zu hören – Gurren, Poltern, das Schaben von Körpern an der Wand, irgend ein metallischer Gegenstand fliegt klirrend auf den Boden – sie kommen! Henry zückt das Krummschwert, hält es in der rechten Hand. Mit der linken holt er eine weitere Waffe – einen schönen, antiken Dolch – aus der Musette, die ihm um die Schulter hängt. Er ist bereit für das letzte Gefecht.



Die Türklinke bewegt sich, der Spind wackelt. Erneut. Dann wirft sich etwas gegen die Tür, die in ihren Angeln zittert, der Spind kippt beinahe zur Seite. Ein weiteres Rammen gegen die Tür, und sie fliegt mit samt dem Spind in den Raum. Eine monströse Silhouette zeichnet sich gegen das hereinfallende Licht ab. „Oh Gott, ist das ein Riesen-Zombie!“ denkt Henry und weicht zurück. Und dann, das Monster spricht! „Doktor Baghri? Die WAZO braucht ihre Expertise in Portland!“

Sputnik hat ihn gefunden.



## Kapitel 14

**WALPURGISNACHT** (01.05.24 0:00 Uhr bzw. 30.04., neun Stunden zuvor)

Mitternacht im Hexenhaus. Hänsel, Gretel und Hexe sitzen, ein gleichschenkliges Dreieck bildend, am runden Tisch in der Wohnküche. Direkt auf dem Tisch stehen brennend drei dicke, schwarze Kerzen inmitten von seltsamen Symbolen und Schriftzeichen, die Hexe mit weißer Kreide darauf gezeichnet hat. Draußen ist es stockdunkel und außer den Kerzen leuchtet auch im Inneren des Hauses keine weitere Lichtquelle. Hexe nimmt einen tiefen Zug aus einem sehr alt wirkenden Silberkelch, steht auf, hebt die Arme und beginnt in einer unbekanntenen Sprache magische Worte zu rezitieren. Hänsel und Gretel bekommen es ein wenig mit der Angst zu tun, würden sie Hexe nicht so gut kennen, könnten sie sich tatsächlich richtig gruseln. Doch es überwiegt die Aufregung und die Spannung, ob die Teleportation nach Portland gelingen wird.

Bis zum Beginn des Rituals war der Abend recht unspektakulär verlaufen: ein frühes Abendessen, danach 30 Minuten auf der Rolle für Hänsel, während Gretel mit der Gartenschere Kampfübungen machte und Hexe den Tisch vorbereitete. Wegen der herausgenommenen Scheiben war es empfindlich kühl im Haus und so trugen sie Wollpullover und hatten das Feuer im Kamin entzündet, vor dem sie dann bis kurz nach elf Karten spielten. Plötzlich fiel es Hexe siedend heiß ein: „Wir müssen noch die Luft aus allen Reifen raus lassen! Schnell, an die Arbeit ihr zwei!“

Hänsel kommt es vor, als würde Hexe nun schon seit Stunden Zaubersprüche aufsagen, draußen wird es schon wieder hell, denkt er sich. Gretel ist eingeschlafen, Kopf auf dem Tisch, ein Speichelfaden zwischen Mundwinkel und einer ganz besonders magisch aussehenden Rune auf der Platte. Plötzlich werden die Katzen, welche bislang still in einem Korb am Kamin lagen, aktiv. Augen auf, Köpfe hoch und in alle Richtungen gedreht, dann springen sie auf, laufen zu den Fenstern links und rechts neben der Tür und hüpfen auf die Fensterbretter um hinauszuschauen.

„Voila, Forest Park in Portland! Um die halbe Welt in 15 Minuten!“ jubelt Hexe.

„Wie, was 15 Minuten?“ möchte Hänsel wissen „Ist doch schon längst wieder hell geworden, das waren Stunden!“

„Du vergisst die Zeitverschiebung, mein Lieber! Es ist jetzt 0 Uhr 21 nach unserer alten Zeit, aber 15:21 Uhr am vorigen Tag hier an der Westküste.“

„Sind wir schon da?“ lässt sich nun auch Gretel vernehmen, deren Kopf immer noch auf dem Tisch ruht, die Augen geöffnet, wenn auch verquollen.

„Nicht lang rumgetrödelt jetzt – auf geht’s zur WAZO!“ ruft Hexe.

## KAPITEL 15

### DIALOG (03.02.2025 abends)

Das Bild bleibt schwarz, nur Geräusche

Mann (mit russischem Akzent, versucht wie ein New Yorker zu klingen):  
„3334 Meilen!“

Frau (Stimme verstellt wie ein Mann): „Die rechne ich erst mal in  
Kilometer um, dann wird es kürzer ...“

Mann (unterdrückt ein Lachen, es kommt nur ein kurzes Quietschen aus  
dem Kehlkopf): „... bei nem lockeren 50er Schnitt ...“

Frau (kichert): „... schlafen kann ich tagsüber während dem Fahren -  
Augen auf, Augen zu, Augen auf ...“

Mann (zieht bei geöffnetem Mund die Luft ein): „Zwei Flaschen Wasser und  
die Framebag voll Schokoriegel ... muss reichen.“

Frau (lacht los): „Bei Detroit erst mal durchs Zombie-Gebiet ...“, macht das  
Geräusch einer fliegenden Gewehrkuugel nach

Mann (stimmt ins Lachen ein, alles weitere mit lachender Stimme): „Klar,  
Wetter war bisschen ungünstig ...“

Das Stimmernverstellen haben beide längst aufgegeben, das Gespräch  
wandelt sich zu unkontrolliertem Gelächter mit einzelnen Einwüfen wie  
„die Lanze hab ich ...“ oder „... aus dem Sattel abgestochen ...“, gefolgt von  
um so lauterem Wiehern der anderen Stimme.

Der Ton wird langsam runtergefahren, gleichzeitig erhellt sich die Szene.  
In Zeitlupe sieht man Sputnik vor Lachen gekrümmt auf dem Boden liegen  
und mit der flachen Hand auf den Boden klopfen, Tränen in den Augen. Er  
trägt einen weißen Trainingsanzug mit roten Längsstreifen an Armen und  
Beinen und brandneue Joggingschuhe. Susie the Sorcerer sitzt mit dem  
Rücken an der Wand neben ihm und hat Schnappatmung.

Die zwei beruhigen sich allmählich, wie üblich bei so einem Lach-Flash, mit  
kurzen Nachlächern und Geschnaufe. Die Lautstärke und das Tempo  
werden wieder normal.

Susie: „Also, der Typ ... Speedy ... der ist vielleicht ne Nummer ...“

Sputnik: „Ja, aber man kann sagen, was man will, irgendwie hat er es ja  
geschafft hierher ... und schnell ist er, ganz ohne Zweifel!“

Susie schiebt ihren Rücken an der Wand hoch „Ja. Na ja, cool, dass er da ist  
... Komm, wir müssen zur Besprechung!“ und reicht dem Riesen am Boden  
ihre Hand nach unten.

## KAPITEL 16

### SPEEDY (19.01.2025)

Taylor "Speedy" Barracus hat eine Entscheidung getroffen: Er wird nach Portland fahren und ein Zombie Hunter werden. Denn mit dem Streetworken wird hier spätestens in drei Wochen Feierabend sein, maximal wird man noch zombifizierte Kids endgültig von der Straße holen können ... „3334 Meilen“ denkt er, und rechnet das rasch in Kilometer um: „5365 und ein bisschen was ... macht die Strecke auch nicht kürzer, hört sich aber besser an“ – seit seiner Zeit in Paris hat er Geschmack gefunden am metrischen System. „Will ich das in unter fünf Tagen schaffen, müsste ich nen 50er Schnitt fahren, das wird bei diesem Wetter eher nichts. Dann kann ich eben nicht mit nach Tibet ... schlafen muss ich ja auch noch, das mach ich vielleicht besser tagsüber, wenn die Zombies nicht aktiv sind. Aber trotzdem immer Augen auf, sonst sind die schnell für immer zu! Mein Onkel soll mir ein passendes Rad zusammenbauen, mit der großen Framebag für Schokoriegel und genug Flaschenhaltern für mindestens zwei Liter Wasser, das wird nicht reichen, ich muss unterwegs auffüllen.“

Am darauffolgenden Tag fährt er los. Er kommt gut voran. In der Gegend um Detroit ist die Zombie-Dichte jedoch so hoch, dass er nur mit Geschwindigkeit einer Begegnung entgehen kann. Vollständig in Zombie-Hand scheint diese Gegend jedoch nicht zu sein, denn irgendwer schießt auf ihn, die Gewehrkugel saust nur haarscharf an seinem Gesicht vorbei.

Dann verläuft die Fahrt ruhig bis er in Bozeman, Montana seine ursprünglich geplante Route verlassen muss und gezwungen ist, ins Ortsinnere zu fahren. Dort stößt er wieder auf Zombies und eine Hatz durch die Straßen der Stadt beginnt, bis er die Quälgeister endlich auf dem Lance Drive abschütteln kann und sich seinen Teil dabei denkt.

Zehn Kilometer vor dem Ziel ist der Sattel seines Rades abgebrochen (hier muss ein Englisch Wortspiel mit "to stab" oder so rein), er muss den Rest der Strecke stehend fahren, doch am frühen Morgen des 03.02.25 kommt er endlich im Hauptquartier der WAZO in Portland an.

→ Speedy ist wirklich der schnellste Radler aller Zeiten, auch wenn er nie an einem Wettbewerb teilgenommen hat, der dies bestätigen könnte. Er sagt immer die Wahrheit und ist absolut kein Aufschneider, jedoch hat er eine etwas undeutliche Aussprache (Untertreibung) und das führt oft zu Missverständnissen. Als Sputnik und Susie herausfinden, dass sie Speedy ungerechtfertigter Weise für einen Angeber gehalten haben, sind die beiden so beschämt, dass sie ihm die Lanze schenken, die fortan zu seiner Signature-Waffe werden soll. Speedy ist in keinster Weise nachtragend und die drei haben viel zu lachen und werden gute Freunde.

## KAPITEL 17

### ZOMBIE HUNTERS! (30.04.2025)

Nach der gelungenen Teleportation des Hexenhauses machen sich Hänsel, Gretel und Hexe auf die Suche nach dem Hauptquartier der WAZO. Die drei pumpen ihre Reifen auf und fahren auf ihren Rädern grob in die Richtung, in der sie das Zentrum des Widerstandes gegen die Zombies vermuten. „Hey, kuckt mal - Germantown Road!“ bemerkt Gretel auf dem Weg. Vom ersten, sehr hilfsbereiten Passanten, den sie treffen, bekommen sie eine genauere Wegbeschreibung. „Solche wie euch sieht man in letzter Zeit öfter, das ist gut so! Danke, dass ihr diesen gefährlichen Job für uns alle macht! Gute Fahrt und passt auf euch auf!“ sind seine Worte zum Abschied.

Das Hauptquartier ist nicht ein einzelnes Gebäude, denn um in der Nähe von THE BEARING etwas zu bauen fehlte der Platz, die Zeit und das Baumaterial. Statt dessen besteht es aus vielen einzelnen Gebäuden, die bereits vorhanden waren. Viele Unternehmen stellen ihre Ressourcen und Räumlichkeiten in den Dienst der WAZO und dem gemeinsamen Versuch, die Menschheit zu retten. Auch einige Zeltkonstruktionen wurden errichtet, überall wurde improvisiert, selbst nicht mehr benötigte Transport-LKWs wurden zu Labors, Besprechungszimmern oder Wohnräumen umgebaut. Es herrscht reges Treiben und um sich in diesem Durcheinander zurechtzufinden, wurde ein neues Leitsystem mit Schildern und bunten Linien auf dem Boden geschaffen. Daher ist es für Hänsel, Gretel und Hexe ein Leichtes, den Weg zum Rekrutierungen-Büro zu finden. „Herzlich Willkommen bei der WAZO! Füllt bitte als erstes diese Bewerbungs-Bögen aus, dann sehen wir, wie es weiter geht.“ begrüßt sie der dürre Rothaarige hinter dem Empfangstresen. „Alles klar!“ sagt Hexe „Ich habe einen Zaubertrank entwickelt, durch den man 24 Stunden lang immun gegen das Zombie-Gift wird - kann ich das da auch irgendwo reinschreiben?“

Ein hünenhafter Typ, der mit dem Rücken zu ihnen steht und mit einer Sekretärin schäkert, erstarrt, als er unbeabsichtigt diese Worte mithört. Er dreht sich um und sagt mit einem breiten Grinsen im Gesicht „Hey Leute, ich bin Sputnik! Ich hab das mit dem Zaubertrank gehört - ich glaub‘ wir können die Sache hier ein wenig abkürzen. Vergesst den Papierkram, wir gehen gleich zum Chef!“

Hänsel ist schwer beeindruckt: „Boah, der ist ja noch größer als du!“ raunt er Hexe zu, während er nach oben zu Sputniks Gesicht starrt.

„In der Zwischenzeit geben wir eure Fahrräder schon mal in die Werkstatt, ihr bekommt alle neue, lärmfreie Hinterrad-Naben, falls ihr noch keine habt. Ich weiss, das wird euch nicht schmecken – die meisten schrauben lieber selbst an ihren Rädern. Aber wir haben es jetzt eilig und Top-Leute für die Arbeit, keine Panik!“

Sputnik führt die drei zu Re-Cup, Professor Wang kommt auch dazu. Hexe erzählt vom Zaubertrank, ihrem Kampf vor dem Hexenhaus und der Teleportation. Auch von ihren früheren Abenteuern berichten die drei und können den Führungsstab der WAZO rasch von ihrer Eignung für die Aufgaben als Zombie Hunter überzeugen.

Das Gespräch dauert noch ein paar Minuten an, dann beendet Re-Cup es mit den Worten „Na dann, meine Lieben, ich muss mich jetzt anderen Aufgaben widmen. Sputnik hier wird euch unter seine Fittiche nehmen. Willkommen bei der Cycling Squad – Ihr seid jetzt Zombie Hunters on bikes!“



## Kapitel 19

### SPUTNIKS LETZTER RITT (09.09.25)

Heute liegt Trauer wie eine dicke Schicht aus Schnee über dem Hauptquartier der WAZO – Sputnik ist nicht von seiner letzten Mission zurückgekehrt. Verluste mussten sie im Verlauf des Kampfes gegen die Zombies schon einige hinnehmen – Porthos, 5-O, LaReina, die Zwillinge und viele andere – doch der Tod von Sputnik reißt eine außergewöhnlich tiefe Lücke in die Gemeinschaft. Besonders hart trifft es Speedy und Susie the Sorcerer, waren die drei doch ein fast unzertrennliches Gespann geworden, das legendäre, dreifache S.

Der große, der mächtige, unbezwingbare Sputnik - tot! Das Unvorstellbare ist eingetreten. Bei den zahlreichen Missionen, an denen er bislang teilgenommen hat, war er immer der Fels in der Brandung gewesen, der Mann, der alles unter Kontrolle hat. Der, dem es möglich ist auf die anderen Acht zu geben, weil ihm selbst kein Übel etwas anhaben kann. Doch dieses mal war alles anders. Was als Standard-Materialbeschaffungs-Mission begann, entpuppte sich als Stich in ein Wespennest. An die hundert Zombies mussten sich über Wochen im Keller des ... verborgen gehalten haben, denn den Scouts, welche das Gebäude ausgespäht hatten, war keinerlei verdächtige Aktivität aufgefallen. Doch sobald Sputnik das Lastenrad geparkt hatte und mit dem Beladen begann, schossen sie aus allen Richtungen hervor und stürzten sich auf ihn. Seltsamerweise ignorierten sie die anderen Team-Mitglieder und ihre geballte Wut konzentrierte sich auf Sputnik. Es schien beinahe so, als würden sie ihn hassen, als wäre das einzige Ziel ihres Bestrebens die Vernichtung dieses besonderen Zombie-Jägers. Und so blieb es nicht bei einem simplen Biss, Sputnik wurde von der Meute in Sekunden buchstäblich zerfetzt und in tausend Stücke gerissen. Seinen schockierten Kameraden blieb nur noch die Flucht, es gelang ihnen mit Müh und Not, die Landezone zu erreichen und im Hauptquartier über das furchtbare Geschehen zu berichten.

Professor Wang, Re-Cup und DJ Stute sprechen darüber, was wohl hinter dieser Sache gesteckt haben könnte. Wie war das möglich? Ist das Schwarm-Intelligenz oder oder ist etwa ein Zombie-Lord in L.A.? Könnte er so einen Plan entwerfen? Und die niederen Zombies zur Durchführung instruieren? Das muss unter allen Umständen herausgefunden werden ...

**KAPITEL 18**

**OPERATION GOLDEN ARROW** (08.06.2026)

Einschub-Episode mit völlig anderen Darstellern als bei den anderen Folgen. Dem Archery-Team gelingt es mit Hilfe der Scouts Chicken und Frosty, den Zombie-Lord von L.A. mit einem Sender zu markieren und so die Operation Brain Claim möglich zu machen.





## KAPITEL 20

### HANA-CHANS REDE ANLÄSSLICH MISSION #100 (09.08.2026)

Hochgeschätzte Kollegen, Freunde und Mitstreiter im Kampf gegen die Zombies,

Anlässlich meiner einhundertsten Mission bei der Nordamerika-Abteilung der WAZO möchte ich mich zutiefst bei Ihnen allen für die großartige Zusammenarbeit bedanken.

Zunächst aber gilt meine aufrichtige Anerkennung und mein Dank Gojira-Sama. Er hat mein Heimatland gerettet und beschützt es nun – Dank ihm kann ich heute hier sein!

Nach meinem Wechsel aus Tokyo wurde ich hier so herzlich aufgenommen und sofort als vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft akzeptiert. Dafür fühle ich mich Ihnen überaus verpflichtet. Meinen besonderen Dank spreche ich Herrn Recup-Sama aus, welchen ich bereits die Ehre hatte, in der Asien-Abteilung kennenlernen zu dürfen. Ohne ihn gäbe es die WAZO nicht und die Menschheit wäre sicherlich bereits verloren. Ebenso hervorheben möchte ich meine Kameraden aus der Crush-Crew –, Hexe-San, Speedy-San und Hänsel-Kun, sowie die Damen und Herren der Silent-Squad, mit denen wir viele gemeinsame Missionen bestritten haben. Und nicht zuletzt danke ich selbstverständlich THE BEARING dafür, dass wir hier in Portland ein sicheres Leben führen, uns von den anstrengenden Einsätzen erholen, und auf neue Missionen vorbereiten können!

Ich hoffe, Sie alle bleiben gesund und der Sieg über die wandelnden Toten kann bald errungen werden. Lassen Sie uns gemeinsam unser Bestes geben!

Tachibana Hanako, ポルトランド、2024年8月9日

Danach Party mit Sake, Bier und Shōchū, Sushi und anderen Leckereien. Hana-Chan verteilt Erinnerungs-Tenugui an die Anwesenden. Darauf steht auf Japanisch „100 Missionen Nordamerika-Abteilung WAZO Cycling Division - Vielen Dank für die gute Zusammenarbeit“ und der Monat (weil nicht klar war, an welchem Tag die Party stattfinden kann), sowie Ihr Name. Hana-Chan Shuriken Muster in Rot auf weißem Stoff, Illustrationen von Godzilla und anderen wichtigen Ereignissen in blau, die Fahrräder der Crush-Crew unten. Und alle Logos.