

Tropical Zombies of the Deep Jungle.

Et splatter-eventyr til Call of Cthulhu. Splatter er en genre for sig, og som eventyr bør det spilles filmisk og med sans for det overdrevne. Keeper bør smøre tykt på og spillerne skal helst agere med en grad af tåbelighed, der kendetegner hovedpersonerne i den slags film. Overse f.eks. vigtige spor til det er for sent.

Læn jer tilbage og gør jer klar til en hårrejsende, nervepirrende og gyselig oplevelse.

FORHISTORIE

Heinrich Köster var under 2. verdenskrig læge i koncentrationslejren "Snauswitz". Efter krigen flygtede han til sydamerika, hvor han gemte sig i en lille by ved navn "El Aborigio", som ligger dybt inde i Amazonjunglen. Her har han siden sin ankomst studeret i at lave det ultimative menneske. Til dette formål har han læst en del okkulte ting, og han er bl.a i besiddelse af bogen "Der Menschliche Faktor", der er en Frankenstein "gør-det-selv" bog. I området omkring El Aborigio, er der siden 1948 forsvundet ca. 30 mennesker. Dem har Köster, der blandt de lokale går under navnet "Der Doktor", slået ihjel. Han gemmer deres lig i sit hemmelige fryserum. Efter meget arbejde, er det lykkedes ham at skabe det ultimative menneske; En kvinde som han døbte Ilse. Dette var i 1985.

INDLEDNING

Spillerne er taget på bustur for at se på nogle gamle steder i Amazonjunglen. På vej hjem starter en styrtbyge, der gør, at hovedvejen bliver oversvømmet. Chaufføren

vælger derfor en omvej, men kører galt. Alle dør, undtagen spillerne. Når de vågner efter ulykken, er byen standset. De vil opdage, at der ifølge det lokale træskilt, er 270 km til den

nærmeste by. Uanset hvad spillerne gør herfter, vil de om aftenen opdage lys inde i skoven. De vil også opdage et andet gammelt træskilt, hvorpå der står; "El Aborigio 1 miles".

EL ABRORIGIO

Byen har 30 indbyggere og en "Cantina", der udover at hedde "Zum Blauen Bug", også har 6 værelser. Toilettet bag huset er byens eneste. Der er også en altnulig-handel og en kirke. Resten af byen består af faldefærdige træhuse. Dem er der 8 af.

ZUM BLAUEN BUG

Cantinaen bliver ledet af Hugo Sanchez, en ældre fed herre, og hans kone Maria Sanchez, en ældre halvfed dame. Cantinaen er på 50 kvadratmeter, og har udover en bar ca. 7 borde med stole, hvoraf de 3 altid er optaget af en fuld bums, der sover.

Alt sammen er pænt og gammelt. Maden er udmærket, dog måske en smule for krydret. Drikkelserne består af kaktusbrændevin, der indeholder lige dele træsprit og spiritus. Et Spot

Hidden rul, vil dog afsløre nogle flasker tysk øl, af mærket "Hoffmeister Bier", bag baren. Hvis spillerne vil betale nok, må de gerne købe et par flasker. Et nyt Spot Hidden vil afsløre, at datoen på ølflasken siger 1948, men øllet smager helt friskt. Hvis spillerne udspørger folk i cantinaen, vil de kunne få følgende oplysninger:

- 1) Øllet kommer fra Der Doktor
- 2) Der Doktor bor 5 km uden for byen
- 3) Der Doktor har en CB-radio.
- 4) Der Doktor kommer ind til byen hver formiddag
- 5) Der kommer en forsyningshelikopter inde fra byen på lørdag.

Ved andre spørgsmål; improvisér!



Soveværelserne er små, og møblementet består af en seng, et bord og en stol. Der vil også være et parfugleedderkopper tilstede. De vil dog ikke gøre spillerne noget, men bare løbe rundt og sige BØH.

ALTMULIGBUTIKKEN

Butikken er det mest sikre sted i byen, idet huset er bygget af ler. Udenfor på døren, hænger der en stor, rød postkasse, hvorpå der står "PÅST".

Ejeren af butikken er en gammel senil, halvfed herre, ved navn Julio. Han aner ikke hvad varerne koster, medmindre han slår op i sin bog. I butikken kan man få stort set alt. Der er følgende procentchance for at han har:

Relevante ting: 75% (Keeper's subjektive valg)

Irrelevante ting: 25%

Hvis spillerne roder butikken igennem, vil de med Spot Hidden kunne finde følgende:

1) Et VHS-kamera. Endnu et Spot Hidden, vil fortælle, at det tilhører en Adam West, hvilket står på et blodstænket navneskilt.

2) En Dunhill guldlighter, hvor der på siden er indgraveret; "From Lucy to Adam".

3) Forskellige ure, lige fra Casio til Rolex.

Hvis spillerne vælger at bryde ind i butikken om natten, vil ejeren ligge sanseløst beruset. Med Spot Hidden, vil de kunne finde mange interessante ting i hans kælder.

1) Ca. 30 creditcards med forskellige navne; Adam West, Lucy West, Daniel Jameson, Frank Erikson, Mary Erikson, Charles M. Schultz osv.

2) Kørekort og andre papirer fra ovennævnte personer.

3) Noget dyrt tøj.

Spørger man Julio hvor han har det fra, vil han fortælle, at han har fået dem af budet indefra byen, mod betaling i Chuc-Chuc planter.

Hvis spillerne vælger at drikke ham fuld, vil han derimod fortælle, at han har fået tingene af Der Doktor, der har fået dem af venner, der har besøgt ham.

KIRKEN

Kirken er af hvidkalket træ, og er protestantisk, ikke katolsk. Inde i kirken er der bænke, et meget tydeligt selvlavet alter og en døbefond.



Hvis spillerne viser ham nogle af de sjove ting fra butikken, vil han nægte kendskab til dem, men et succesfuldt Psychology-rul vil afsløre at han lyver, og finder situationen meget ubehagelig.

RESTEN AF BYEN

Resten af byen består af træhuse, hvor indbyggerne ikke ved noget om noget som helst. De har ingenting af interesse, men taler både portugisisk og tysk (50/30). Hvis de udspørges om præsten og Der Doktor, vil de svare:

- 1) At det er gode folk.
- 2) At byen skylder dem alt.
- 3) At de er meget gode venner

DER DOKTORS HUS

Fra byen går der en sti ud til doktorens hytte. Som sagt er der 5 km, hviket man let kan klare på en times tid. Efter 3,5 km er der en hængebro, der går over en 10 meter bred, piratfiskhærgeret flod.

Hytten ligger i en lysning, og er ca. 100 kvadratmeter stor. Den har en veranda, en stue, 2 soveværelser og et laboratorium. Ved siden af huset står et lokumsskur, med et hjerte malet på døren. På den anden side af huset er der en nedgang til kølerummet.

Der Doktor er uhyggeligt fed. Han sveder konstant og er derudover ekstremt nærsynet. Han bærer derfor altid et par briller på tykkelse med hinkesten. Af påklædning kan

Bibelen, der ligger på alteret er tysk, og dateret; "Snauswitz, 1941"

Bag kirken bor præsten. Han er en gammel tyk mand med fuldskæg. Hans navn er Helmut Führerfreund, og han er ganske rar. Han vil gerne servere te og småkager. Hvis spillerne udspørger ham, kan de få følgende at vide:

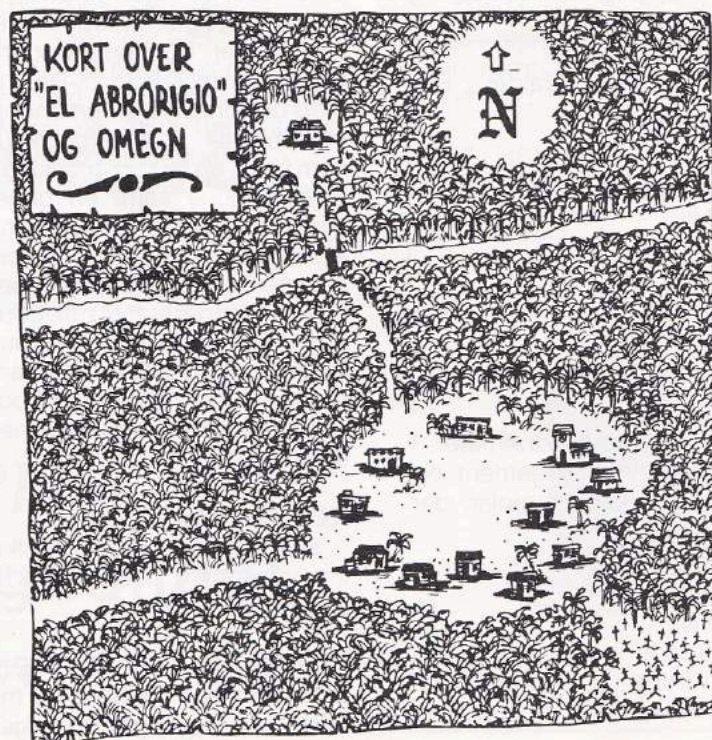
1) Han kom til byen i 1930'erne som missionær.

2) Han har fået bibelen af Heinrich Köster.

3) Heinrich Köster er læge, og studerer tropesygdomme.

4) De spiller skak sammen hver søndag efter kirketid.

5) Han har fået kagerne af Heinrich Köster.



Der Doktor - Heinrich Köster
 170 cm / 200 kg / Skaldet / Blå øjne
 STR 7 DEX 6 INT 13 HP: 15
 CON 10 APP 7 POW 16 MP: 16
 SIZ 20 SAN ? EDU ?

SP: Absolute Nothing

Skills:

Disease : 62 Psychology : 20
 Poison : 56 Spot Hidden : 48
 Intimidate : 90 Hide : 25
 Genetics : 30 Be Nice : 90
 First Aid : 85 Elec. Repair : 40
 Ride Bicycle : 51 Mythos : 15
 Surgery : 50

Luger Pistol : 40 / 1d8

Fist : 25 / 1d3 + 1d4



nævnes: hvid skjorte, hvide bukser, hvide sko, hvid kittel og sort slips. Desuden er Der Doktor altid glatbarberet.

Han er meget flink, og giver gerne te og småkager. Han kan da også godt finde på at byde på en øl, hvis der er varmt nok; dvs. over 45 grader. Hvis spillerne stiller spørgsmål, vil de kunne få følgende svar:

- 1) Han holder ting konserverede ved at sætte dem i sit kølerum.
- 2) Strømmen får han fra sin generator, der kører på benzin, som han får indefra byen.
- 3) Han kender ikke noget til videokameraet osv.
- 4) Han studerer tropesygdomme.
- 5) Han vil gerne vise huset frem.

Der Doktor har også en assistent. Assistenten er en yngre italiener, der er ufatteligt grim, halvfed og pukkelrygget.

Assistenten- Lucio Fulci
 150 cm / 100 kg / Skaldet / Blå øjne / Pukkelrygget

STR 10 DEX 8 INT 8 HP: 14
 CON 12 APP 5 POW 5 MP: 5
 SIZ 15 SAN ? EDU ?

Skills:

Opvarte : 65 Brawling : 30

Han kan kun sige "Si", og han kan derfor kun svare på spørgsmål, som han kan svare "Si" til. Han forstår dog 26 sprog.

STUEN

Stuen er ca. 40 kvadratmeter. I midten står et sofaarrangement, og væggene er dækket af reoler, der er fyldt med bøger om:

- 1) Neuropsykologi
- 2) Hættemåger
- 3) Genetik
- 4) Fysiokirurgi
- 5) Neurokirurgi
- 6) Muskelfysiologi

- 7) Fordøjelsessystemet
- 8) Goethe
- 9) Schiller
- 10) Nietzsche

Ved den ene væg er der dog et skrivebord, hvorpå der står en skrivemaskine. Ved siden af står en gramfon, og en pladesamling af Wagner.

SOVEVÆRELSENERNE

Disse er små værelser, hvor der er en seng, et skab - indeholdende hvidt tøj og sorte slips - samt en kommode, hvorpå der står et vaskefad og toiletsager (barberkniv osv.). Ved siden af sengen står en Ole Lukøje lampe.

LABORATORIET

Dette rum er lige så stort som stuen. Der er ingen vinduer. Langs den ene væg er et laboratoriebord med kolber, bunsenbrændere osv. Under bordet står to 25-liters dunke med benzin. Langs den anden væg står masser af elektronisk udstyr, som f.eks. en bzzzzz-maskine og en ping-maskine samt en generator. Midt i rummet står et operationsbord af metal og med afløb, og over dette hænger en operationslampe. Ved siden af bordet står et rullebord med forskellige kirurgiske instrumenter. Under rullebordet er der en lem, man vil kunne finde med Spot Hidden. Denne fører ned til det hemmelige fryserum.

KØLERUMMET

Her står der masser af ølkasser, koservesdåser, kasser med småkager osv.

DET HEMMELIGE FRYSERUM

Her hænger ligene af 30 mennesker. De hænger på kødkroge og er

overtrukket med gennemsigtige plasticposer. På kvinderne kan det tydeligt ses, at der er sket kirurgiske indgreb (hak en hæl og hug en arm osv.). Der kræves Sanity-check - 1d2/0 - for at se dette syn.

I et hjørne står en dragkiste, hvori der ligger en masse noter om forsøg på at genopbygge mennesker. Her ligger *"Der Menschliche Faktor"* også. Finder spillerne det hemmelige fryserum for tidligt i scenariet, vil Der Doktor nok stikke af og gemme sig, for derefter at gennemføre sine skumle planer, ganske som planlagt.

DER MENSCHLICHE FAKTOR

Den er på tysk, giver +4 Mythos, - 1d8 SAN, er x3 spellmodifiser og indeholder:

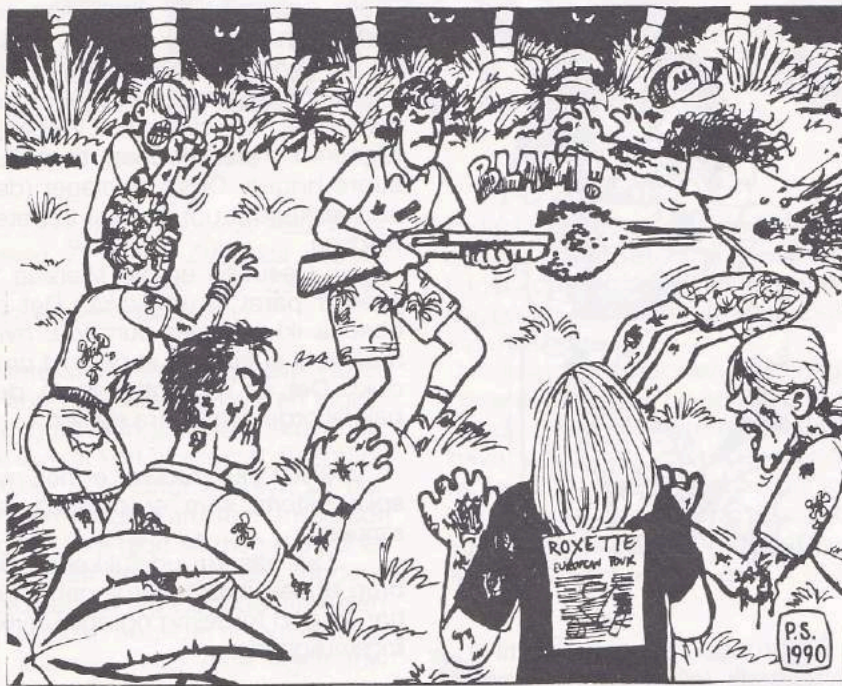
- 1) Create Zombie
- 2) Control Zombie
- 3) Call Shub-Niggurath
- 4) Command Seagull
- 5) Transfer Lifeforce

TIDSLINIE

Vognen med forsyninger kommer lørdag, d. 14. september, klokken 12.00. Spillerne kører galt om tirsdagen, så de har onsdag, torsdag og fredag til at undersøge.

Torsdag aften lyder der et skrig ovre fra et af husene. Når spillerne kommer derved, vil de se en mandsperson, der er igang med at æde en død kvinde. Det er naturligvis en *ZOMBIE*. Han vil blot æde videre og kun angribe, hvis han selv bliver angrebet. Præsten i byen vil straks efter denne grumme episode køre ud til Der Doktor, som så vil komme





ZOMBIES

STR 18 DEX 9 INT 1
 CON ? APP 1 POW 1
 SIZ 10 SAN ? EDU ?
 HP : 3 (Head)
 Armor : 2 (Head)
 NB ! Kan kun dræbes ved at ødelægge deres fysiske hjerne.
 Grapple : 30 (STR/STR)
 Bite : 50 (1d6, plus zombie virus)
 MOVE : 1/4 af normalt.

ILSE

STR 12 DEX 12 INT 1
 CON ? APP 14 POW 1
 SIZ 15 SAN ? EDU 2
 HP : 3 (Head)
 Armor : 2 (Head)
 Ellers som Zombie ovenfor..

ind til byen for at undersøge fænomenet.

Zombien er ca. 30 år, 180 cm høj og har en sportslig krop. På hans ene arm er der en tatovering, hvor der står; I LOVE LUCY.

Han kan kun standses, ved at man ødelægger hans hjerne, og han kan desuden smitte folk med zombievirus, hvis han bider dem. Dette vil forvandle offeret til zombie indenfor få timer.

Hvis spillerne undersøger det hemmelige fryserum, eller stiller alt for nærgående spørgsmål, vil Der Doktor sende Ilse, sin perfekte skabning. Hun vil komme om natten og prøve på at dræbe spillerne. Hvis de ser hende nøgen, vil de opdage, at hun er syet sammen af de legemsdele, der manglede på ligene fra fryserummet. Hun koster 1d6/1 i

Sanity.

Der Doktor vil starte sin zombie-storm fredag, d. 13. kl. 20.00. Byen vil blive overfaldet af 30 zombier, der vil gøre 15 af byens indbyggere, incl. krofatter og kromutter, til zombier. Resten bliver ædt. Udover det, vil ligene fra byens kirkegård blive vakt til live igen. Dette giver 50 ekstra zombier, så nu skulle der gerne være 95 af disse aggressive liggnaskere. Det eneste sikre sted i byen, er altmuligbutikken. Her er der benzin, shotguns, samt 50 skud.

Det er logisk, at spillerne vil prøve at få fat i Der Doktor, når dette kaos bryder ud. Hvis de ved, han er skurken, vil de få ham til at standse sine planer, og hvis de tror, han er god nok, vil de have ham til at hjælpe dem mod zombierne.

Hvis spillerne stikker af mod Der

Doktors hytte, vil de let kunne løbe fra zombierne. Det er først, når de kommer over på den anden side af hængebroen, de opdager, at de 50 svenske turister, der var med på busturen, nu også er blevet til zombier.

Hos Der Doktor sker følgende: Assistenten er død, idet det var hans livskraft, der fik Ilse på benene. Der Doktor har låst sig inde på sit laboratorium, hvor han vil forsvare sit liv og sine notater. Hvis han dør, skal hans hjerne ødelægges, ellers forsætter zombie-forbandelsen for evigt. Ødelægges hans hjerne, vil alle zombierne dø. Bussen vil komme næste dag, og vi har en happyending..

TEKST : HENRIK SYLOW
 TEGNINGER : PALLE SCHMIDT

MASSER AF FIGURER, SPIL OG TILBEHØR

KIG IND HOS OS

Flensborg
 boghandel

Stændertorvet 4 · 4000 Roskilde

