

TORBUDT
I SVERIGE

TROPICAL ZOMBIES



RÆDSLERNES GRØNNE ZOMBIE-HELVEDE FYLDT MED SEX - VOLD - HÆRVÆRK

FØNIX FILM PRÆSENTERER EN BLOMFELDT PRODUKTION EN HENRIK SYLOW FILM "TROPICAL ZOMBIES OF THE DEEP JUNGLE" JONATHAN GHEEK
JANET GOODGIRL MICHAEL GOODGUY MARY-LOU BIMBEAU JD SOM SIG SELV DUNC SOM SIG SELV MANUSKRIFT H. SYLOW ILLUSTRATIONER P. SCHMIDT

TROPICAL ZOMBIES

scenarie

TROPICAL ZOMBIES
of the Deep jungle

En kult-klassiker af
Henrik Sylow

Revideret udgave af
Rasmus Rasmussen

Illustreret af Palle
Schmidt

TROPICULT
Det hele startede som
et splatterscenarie
på Fastaval i 1990.
Samme år blev det
bragt i
Rollespilsmagasinet
Saga, men i løbet af
fem år udviklede det
sig til en kult-klas-
siker. Tropical
Zombies of the Deep
Jungle er et af de
mest spillede, danske
rollespilsscenerer,
og har været et hit
blandt publikum siden
det kom frem. Den
oprindelige version
blev skrevet af
Henrik Sylow, også
kendt som Ernst
Blomfeldt, skurken
fra Fastavals live-
scenarier anno
1990/91.

Gennem de seneste par
år har scenariet
udviklet sig, blandt
andet med Palle
Schmidts noter til at
køre splatter og
Merlin Manns kliché-
spilpersoner. De er
alle med i denne re-
viderede udgave af
Tropical Zombies of
the Deep Jungle.

Join the cult!

SCENE 1-START, INTRODUKTION. HURTIGT
NÆRBILLEDE EFTERFULDT AF PANORAMA.

Fortæller: Har du nogenside siddet
og set en totalt dårlig video-splat-
ter, brækket dig over "skue-
spilspræstationerne", krummet tær
over papmaché-effekterne og kørt
lastbiler gennem hullerne i
manuskriptet?

SCENE 1
-MIDT, INTRODUKTION. ET VIEW UDOVER
JUNGLEN OG HELTENE.

Fortæller: For så er du advaret,
hvis du vil kaste dig ind i dette
scenarie, der til forveksling ligner
en talentløs og pinlig lavbudget
splatterfilm, hvor spillederen er
instruktør og spillerne skue-
spillere. Der var naturligvis ikke
råd til et manuskript, så rep-
likkerne, scenerne og slutningen må
improviseres. Kun én ting er sikker,
en masse zombies skal komme væl-
tende, flere legemsdele skal hugges
af, nogle pigebluser skal flås i
stykker og alle heltene skal opføre
sig så åndssvagt, at ingen lægger
mærke til det manglende plot. Og
husk: en ordentlig splatterfilm læg-
ger altid op til en fortsættelse...

Scenariet består af en tidslinie,
hvor plottets gang skitseres, et par
gode råd til hvordan man kører et
splatterscenarie og 6 udvalgte
spilpersoner, der er lige til at
kopiere og bruge. Det er ikke nød-
vendigt at bruge regler for at køre
scenariet, men du kan passende bruge
Basic Role Playing-systemet, som
også bruges til Call of Cthulhu.

Ha' en rigtig gyselig fornøjelse!

ZE PLOT!

Spilpersonerne overlever et busuheld i junglen. De
kommer til en skummel landsby og møder den gale
(og onde!) Dr. Heinrich Köster; en læge der under
Anden Verdenskrig arbejdede i den berygtede
Snauswitz lejr. Nu arbejder Der Doktor videre med
sine eksperimenter fra dengang. Igennem de sidste par
år er flere lokale forsvundet sporløst. De er alle endt i
Der Doktors fryserum. I 1985 skabte han sin første
zombie, nu er han klar til den store test. Det er dette
groteske mareridt vores helte rodes ud i...



SCENE 1: TIRSDAG FORMIDDAG

Den slidte bus hopper og bumper ned ad vejen. De
seks amerikanske high-school elever kører igennem
Amazonjunglen. Når ferien er slut, skal de hjem
og skrive en stil om turen. Det skulle blive en tur for
livet.

Det regner kraftigt og bussen er fyldt med
svenskere. Chaufføren bander, og forklarer at de må
køre en omvej, fordi vejene er for mudrede. Langsomt
sneglers bussen sig op af en snæver bjergvej.

På vej over en bakke sætter bussen sig fast.
De seks amerikanere er de eneste der er ædru nok til
at stige ud og skubbe, så de må ud i regnen og stå i
mudder til anklernerne.

Mens de skubber, træder chaufføren på
speederen, og de bliver oversprøjtet med mudder.
Pludselig giver bussen et ryk og suser afsted. Da de
seks kommer på benene, ser de bussen forsvinde ud
over en skrænt. Bussen bliver mindre og mindre for
deres øjne, for til sidst at forsvinde med bragen og
knagen i det grønne helvede under dem. En fugleflod
letter, og de bølgende trætoppe falder langsomt til ro
igen. De seks skoleelever står og glør lidt dumt på
hinanden.

El Abrorigio

Kort efter at spilpersonerne er kommet sig over at se
deres svenske medrejsende styrte i døden, begiver de
sig ud i regnen. Efter lang tids vandren finder de
endelig et skilt. Nogle blade dækker det meste af skil-
tet, så det ser ud som om der står "El Ciudad Grande
27..." Men fjerner man bladene, vil der stå 270 miles.
Uden mad og drikke må de fortsætte gennem junglen.

Om aftenen ser de et lys langt borte. Kort
efter støder de på endnu et skilt, hvorpå der med
spinkle bogstaver står "El Abrorigio 1 miles".



TROPICAL ZOMBIES



"J.D."

PART: The Reckless Rebel
SEX: Hetero
AGE: 21
NATIONALITY: Californian

STR 15 DEX 13
INT 11 CON 14
APP 15 POW 15
SIZ 13 EDU 10

Selected Skills

Movie Clichés 65% Sit Casually on Motorcycle 55% "Weltschmerz" 75% Mechanical Repair 55% Camouflage 35% Sneak 45% Climb 40% Dodge 35%

Selected Weapons

Fist 55% (1d4 Dam) Switchblade 65% (1d4 Dam) Handgun .3860% (1d10 Dam)

Baggrund

J.D. er den rodløse, unge mand, der søger efter en identitet i en rundtossede verden. Han er små-filosofisk uden brug af for mange stavelser. Verden har været hård ved ham, og nu er han hård mod den. Han klæder sig i alt for store læder-jakker og har lige så skodesløs omgang med kvinder, som med sin brylcreme. Han sidder tit på sin Harley Davidson og ser eftertænksom ud, men ingen har set ham køre på den. Hans store forbilleder er Luke Perry og en hvis James Dean. Det faktum at der bag hans facade af sten banker at hjerte af guld, samt den endeløse række af klich'er han lægger op til, kan garantere ham overlevelse et godt stykke hen ad vejen.

Citat

"Crusoe had more friends - but I'm better-looking!"



"Jonathan Gheek"

PART: The Nerd
SEX: None
AGE: 17
NATIONALITY: Asian American

STR 7 DEX 10
INT 18 CON 9
APP 9 POW 8
SIZ 9 EDU 18

Selected Skills

All Academic Skills 65% Role Playing Games 85% Computer Science 85% Video Games 75% Thai Chi 65% Goofy Laughter 75% Sneak 65% Spot Hidden 45% Dodge 40%

Selected Weapons

Rubber Band 45% (0-1 Dam) Bite 35% (1d2 Dam) Tai Chi 65% (Special Dam: makes opponent laugh - stunned 1 d4 rounds)

Baggrund

Jonathan bærer tykke briller, iklæder sig stor-flippede skjorter og har altid kuglepen, notesblok eller regnemaskine ved hånden. Han er et omvendt leksikon og omtrent lige så støvet og kedelig. Jonathans asiatiske herkomst skyldes udelukkende Hollywoods regler om minoritets-repræsentation i produktionerne. Hans fjollede grin, manglende situationsfornemmelse og kiksede tøj-stil sætter ham i fare for at relativt tidligt dødsfald.

Citat

"I'm not bothered by spots. I think they look nice!"



"Mary-Lou Bimbeau"

PART: The Cheerleader
SEX: Overdressed
AGE: Young
NATIONALITY: Southern Belle

STR 10 DEX 15
INT 6 CON 13
APP 18 POW 13
SIZ 13 EDU 8

Selected Skills

Beauty Science 65% Shopping 85% Hysterical Screaming 90% Tear Clothes In Strategic Places 80% Spontaneous Posing 75% Senseless Giggle 75%

Selected Weapons

High Heels 75% (1d6 Dam) Nails 65% (1d4 Dam)

Baggrund

Mary-Lou bliver aldrig Nobel-prisvinder, men derfor kan man jo godt have en beskeden drøm om at blive centerfold en dag! Hun har allerede cementeret sin position som førende cheerleader, og for en sikkerheds skyld går hun i seng med alle, der påstår at være film-producenter - man ved jo aldrig, hvornår man rammer rigtigt! Mary-Lous brystmål er omvendt proportionalt med hendes intelligenskvotient, hvilket nok skal sikre hende en god position i det amerikanske samfund. Desværre indbyder hendes promiskuitet, sparsomme beklædning og hang til stoffer til statuerende dødsfald.

Citat

"Like, Oh my Gaaawd! Like, what an awesome butt!"



"Janet Goodgirl"

PART: The Sensible Girl
SEX: Only safe
AGE: 23
NATIONALITY: East-coast

STR 12 DEX 14
INT 15 CON 12
APP 16 POW 16
SIZ 13 EDU 15

Selected Skills

First Aid 55% Library Use 45% Psychology 45% Sewing & Knitting 75% Moralize 70% Political Correctness 85% Hysterical Screaming 45% Spot Hidden 65% Listen 50%

Selected Weapons

Mace/gas-spray 55% (Special Dam: 1d2 + stun 1d4 rounds)

Baggrund

Janet er historiens forsigtig-lise. Hun er fornuftig, moraliserende og eksponent for familie-værdierne. Hun er en dødelig blanding af Emma Gad og Barbie-dukken. På trods af hendes totale utælelighed er hun altid vellidt. Janet bruger sin tid på godgørende arbejde og syning (hun syr alt sit tøj selv). I kraft af sin position som moralsk vogter, dydsmonter og nervøst anlagt uskyldighed er hun så godt som sikret overlevelse.

Citat

"Cigarettes can seriously damage your health!"



"DUNC"

PART: The College Hunk
SEX: Masculine
AGE: 22
NATIONALITY: American as apple-pie

STR16 DEX15
INT5 CON17
APP15 POW12
SIZ17 EDU 7

Selected Skills

Spot Hidden 35% Sneak 40% Football Strategy 45% Beer Drinking 85% Cow Tipping 75% Drive Pick-Up Truck 70% Dirty Rhymes 55% Bad Language 85% Dodge 50%

Selected Weapons

Tackle 65% (1d4 Dam) Shotgun 55% (4d6 Dam) Handgun .45 50% (1d10+2 Dam)

Baggrund

"Dunc" er naturligtvis quarter-back på skolens 1. hold. Hans far kom hjem fra Vietnam med skrammer på sjælen, men også en masse gode idéer til børneopdragelse. Der er to måder at gøre tingene på: The Hard Way og The Faggot Way - og Dunc er lidet tolerant overfor homoseksualitet. Hans fritidsinteresser er øl-driking og cow-tipping (den ædle kunst i beruset tilstand at vælte opretstående, sovende køer!). Favorittransportmiddel: Ford Pick-Up. Hans brovtende, berusede og hjernedøde attitude inviterer til tidligt dødsfald.

Citat

"PARTY ON, you faggots! >BURP< I'm wasted!"



"Michael Goodguys"

PART: The Ideal Son-in-Law
SEX: Post Marital
AGE: 21
NATIONALITY: American

STR14 DEX14
INT14 CON14
APP14 POW14
SIZ14 EDU14

Selected Skills

First Aid 55% Library Use 45% Listen 50% Psychology 45% Moralize 70% Athletic Moves 45% Swim 50% Personal Hygiene 65% Political Correctness 85%

Selected Weapons

Fist 55% (1d4 Dam) Fencing Foil 35% (1d6 Dam) Rifle 65% (2d6+3 Dam)

Baggrund

Michael er god, bund-reel og omtrent ligeså nuanceret som Barbies Ken. Han er altid på de svages side og kæmper, naiv som han er, altid for retfærdigheden. Michael er enhver svigermors drøm, og høflighed er hans mellemnavn. Han siger nej til rusmidler og kører aldrig uden sikkerhedssele. Selvom han er en konstant plage, kan alle vældigt godt lide ham - og han svigter aldrig en ven. Michaels anmassende venlighed, sans for amerikanske værdi-normer og evne til at få en morale ud af alt er en næsten sikker garant for overlevelse.

Citat

"Drinking can seriously damage your health!"

Det meste af handlingen udspiller sig i El Abrorigio. Det er en meget lille by med en lille cantina, en butik, en kirke og et lokumsskur. Resten af husene er små og faldefærdige, og befolkningen har ingenting af interesse. De taler portugisisk og en smule tysk, men har som regel ikke noget at sige. De passer sig selv og er ligeglade med, hvad der foregår omkring dem. Indbyggerne i El Abrorigio kan fortælle, at der kommer en helikopter fra byen hver lørdag.

Zum Blauen Bug

Det første sted de kommer til er cantinaen. Den ejes af en fed, gammel mand ved navn Hugo Sanchez, og hans halvfede kone Maria. Den hedder "Zum Blauen Bug" og er tilfældigvis indrettet med seks værelser på anden etage. Stedet er nydeligt indrettet i traditionel stil, maden er god og vinen er krydret. Drikkelsen består af Kaktusbrændevin, der indeholder lige dele træsprit og spiritus. Hvis heltene ser sig for, vil de dog opdage nogle tyske ølflasker, af mærket "Hoffmeister Bier", bag baren. Datoen på flasken siger 1948, men øllet smager helt friskt.

På Zum Blauen Bug vil spilpersonerne høre om Der Doktor. Han vil kunne hjælpe dem, hvis de er kommet til skade, og desuden har han en CB-radio. Han kommer til byen hver formiddag, men bor i et hus fem kilometer derfra. Og hvis de spørger til de tyske øl, får de at vide, at de også stammer fra Der Doktor. Han beskrives som en god mand, der har gjort meget for byen og dens indbyggere.

SCENE 2: ONSDAG & TORSDAG

I de følgende dage har heltene mulighed for at snakke mere med de forskellige lokale. De besøger byens turistattraktioner og lærer mere om Der Doktor.

Butikken

Byens eneste forretning drives af en gammel, senil, halvfed herre ved navn Julio. Butikken er fyldt med alle mulige mere eller mindre ubrugelige ting. Julio ved ikke hvad tingene koster, og kigger hele tiden i sin lille, blå bog.

SJOVE TING FRA BUTIKKEN:

Et VHS-kamera. Ved nærmere undersøgelse kan man opdage et blodpletet navneskilt med navnet Adam West.

Ure og læderpunge. Fra Casio til Rolex. Pungene er tomme, men ganske pæne.

Bag butikken gemmer der sig en gammel, slidt mejetærsker. Den fungerer stadig, og kan bruges i slutscenen.

I kælderen gemmer der sig flere sjove ting:

Creditcards. Og andre personlige papirer (pas, kørekort osv.) fra en række forskellige personer. Blandt navnene findes Adam West, Lucy West, Jörn Eriksson, Mary Eriksson, Daniel Jameson og Ernst Blomfeldt.

Mærketøj. Til både piger og drenge.

Der er mange spændende ting i butikken. Foruden grimme lamper og gamle kommoder, gemmer der sig også nogle nyere ting. Hvis heltene er grundige, kan de finde nogle sjove ting (se ovenfor).

Julio fortæller at han får sine ting af en ung mand fra byen, mod betaling i Chuc-Chuc planter. Hvis spilpersonerne drikker ham fuld vil han fortælle, at han har fået nogle af de nyere ting af Der Doktor, som fik dem fra nogle venner.

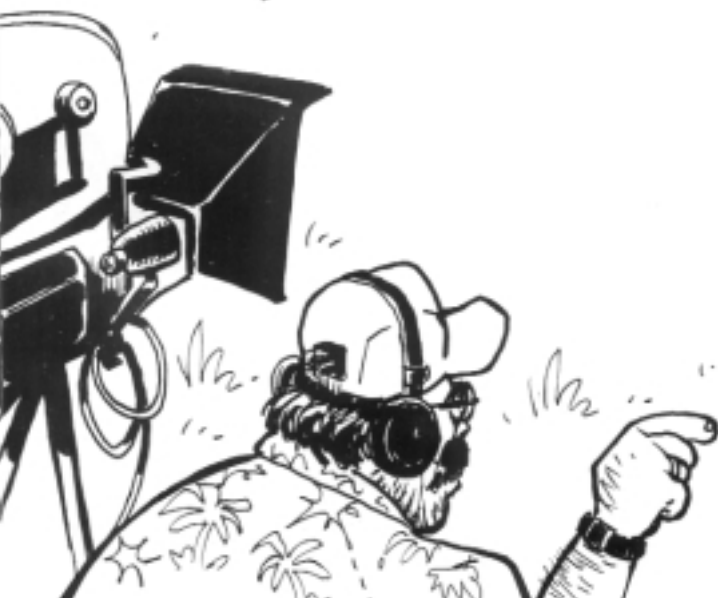
Kirken

Kirken er af hvidkalket træ, og er protestantisk, ikke katolsk. Indeni står der fire rækker med bænke, et hjemmelavet alter og en improviseret døbefond. Bibelen, der altid ligger på alteret, er på tysk og dateret "Snauswitz, 1941".

Bag kirken bor præsten. Han er en gammel, tyk tysker med fuldskæg. Hans navn er Helmut Führerfreund, han er vældig flink og vil gerne servere te og småkager for heltene.

Han fortæller at han kom til El Abrorigio som missionær i 1930'erne. Han er en god ven af Dr. Heinrich Köster, som han spiller skak med hver søndag efter kirke. Om Dr. Köster kan Helmut fortælle, at han er læge og studerer tropesygdomme. Kagerne har han forresten fået af den gode doktor.

Hvis man viser Helmut nogle af de sjove ting fra butikken, vil han nægte ethvert kendskab til dem.





Hvis nogen spørger til de gamle øller, kagerne eller alle de andre friske ting doktoren har, vil han fortælle om sit fryserum, hvor han opbevarer altting. Der Doktor har også en assistent. Han er en yngre italiener ved navn **Lucio Fulci**, der kan beskrives som ufatteligt grim, halvfed og pukkelrygget.

Stuen

Stuen er et lille værelse, med et sofaarrangement i midten og bogreoler langs væggene. Disse er fyldt med bøger om neuropsykologi, hættemåger, genetik, fysiokirurgi, neurokirurgi, muskelfysiologi og fordøjelsessystemet. Ved den ene væg står også et lille skrivebord med en skrivemaskine, en grammofon og en Wagner pladesamling.

DER DOKTORS HUS

Fra El Abrorigio går en smal sti til doktorens hus. På halvvejen skal man over en gammel hængebro, der skrøbeligt dingler over en flod fyldt med glubske piratfisk.

Hytten ligger i en lysning og er ganske stor, sammenlignet med landsbyens huse. Der er en veranda, en stue, to soveværelser og et laboratorium. Ved siden af huset står doktorens eget lokumsskur med et hjerte på døren. På husets bagside er der en nedgang til kælderummet.

Der Doktor er uhyggeligt fed. Han sveder konstant og er ekstremt nærsynet. Derfor bærer han altid briller på størrelse med hinkesten. Doktoren går altid rundt i stramt, hvidt tøj, kittel og et bredt, sort slips.

Han er vældig flink overfor heltene, og byder gerne på te og småkager. Han kan endda finde på at byde på en øl, hvis det ellers er varmt nok. Han fortæller gerne om sine studier i tropesygdomme og vil gerne vise sit hus frem. Til gengæld kender han heller ikke noget til de sjove ting fra butikken.

Soveværelserne

Disse er simple værelser, med en seng, et skab (fyldt med ens tøj) og en kommode. Ved siden af sengen står en Ole Lukøje lampe.

Laboratoriet

Dette rum er på størrelse med stuen, men virker større. Her er ingen vinduer, og langs den ene væg står bunsenbrændere, kolber osv. på et langt bord. Under bordet står to 25 liters dunke med benzin. Langs en anden væg står der masser af elektronisk udstyr, som f.eks. en bzzzz-maskine og en ping-maskine samt en generator. Midt i rummet står et operationsbord i metal, og over det hænger en lampe. Ved siden af bordet står et rullebord med kirurgiske instrumenter. Hvis man leder længe nok, kan man finde en hemmelig lem under rullebordet. Det fører ned til doktorens hemmelige fryserum.





Fryserum

Huset har to fryserum. Det ene er fyldt med ølkasser, konservesdåser og småkager. Det andet er hemmeligt. I det hemmelige rum hænger et halvt hundrede lig på kødkroge, overtrukket med plast. På flere af kvinderne er der gjort tydelige indgreb (hak en hæl og hug en arm). Det er et frygteligt syn der kræver hysteriske pigeskrig.

I et hjørne af rummet står en dragkiste. Her gemmer doktoren sine noter om forsøg på at genopbygge mennesker. Her ligger bogen "Der Menschliche Faktor" også.

Finder heltene fryserummet for tidligt i scenariet, vil doktoren stikke af, og gennemføre sine planer fra junglens dyb.

SCENE 3: TORSDAG AFTEN & NAT

Henfra begynder tingene at tage fart. Skummelhederne bliver flere og flere, og nu er det for alvor at hovedpersonerne kommer i livsfare.

Torsdag aften lyder der et skrig ovre fra et af husene. Da heltene kommer derover, ser de en mandsperson, der er i færd med at æde en kvinde. Dette er naturligvis en zombie. Han vil æde videre og kun angribe, hvis han selv bliver angrebet. Han kan kun standses hvis man smadrer hans hjerne, og han kan smitte andre med zombievirus ved at bide dem. Dette vil forvandle offeret til zombie i løbet af få timer. Præsten vil straks efter denne grusomme episode kontakte doktoren, som kommer ind til byen for at undersøge fænomenet.

Zombien er omkring tredive år, veltrænet og på den ene arm kan man læse tatoveringen:

I LOVE LUCY.

Hvis spillpersonerne stiller alt for nærgående spørgsmål eller har opdaget det hemmelige fryserum, vil Der Doktor sende sin perfekte skabning efter dem. Det er zombien Ilse, som han vil sende om natten for at myrde heltene. Hun vil virke ganske smuk og forførende, indtil hun smider tøjet. Så vil den uheldige spillperson opdage, at hun er syet sammen af forskellige dele fra flere lig.

SCENE 4 : ZOMBIESTORM

På nuværende tidspunkt burde et par af spillpersonerne være ude af billedet. Dette er klimaks og slutningen på filmen.

Fredag d. 13. kl. 20:00 starter den onde doktor sin zombiestorm. Tidligere forsvundne lokale beboere dukker op igen og forvandler hurtigt halvdelen af El Abrorigos befolkning til zombies. Resten bliver ædt. Senere dukker flere zombies frem fra byens kirkegård.

TROPICAL ZOMBIES

Zombierne vælter frem og ingen flugt er mulig. Kun de mest sindssyge forslag fra spillernes side kan redde dem. Zombierne kan bombarderes med kokosnødder, ølflasker eller gamle cykler. Kulisser kan væltes ned over dem, eller de kan fyres af bøjedede palmetræer. Man kan også hakke zombierne ned med mejetærskeren, der vil sprede dem i stumper og stykker, indtil den bryder sammen - midt i en klynge zombier.

Den eneste mulighed er at søge mod doktorens hus. Hvis spillerne ved han er skurken, vil de slå ham ihjel; hvis ikke kan han måske hjælpe dem?



DEN RIGTIGE SPLATTER-STEMNING

Dette scenarie er opbygget som en rigtig B-film. At spille det bør give samme fornemmelse, som den du får når du ser en splatterfilm. For at få den rigtige stemning frem, kan man benytte sig af flere forskellige tricks. Først og fremmest skal det hele køres filmisk, dvs. med slowmotion, dårlige kulisser og film-kiks.

For eksempel kan en mikrofon pludselig stikke ned i billedet, eller man kan se kameramandens skygge på væggen. Zombierne er dårligt sminkede og landsbyen ligner en model.

På grund af det lille budget, dukker de samme skuespillere også op flere gange. Bartenderen i "Zum Blauen Bug" vil til forveksling ligne buschauføren, og senere dukker han op med et farvet overskæg og runde briller som ejeren af butikken. Af og til kommer han til at blande rollerne sammen.

"Skuespillet" kan træde frem på flere måder. Hvis spillerne ikke rigtigt ved hvad de skal sige eller gøre, kan en biperson spytte replikker ud, som skuespillerne tydeligvis har glemt (hvor bor Der Doktor? eller "Hvad mener de med, at de ikke har nogen øl?"). Dialogerne må gerne lyde som om de bliver læst op af et dårligt manuskript. Også selv om et sådant ikke findes. I ekstreme tilfælde kan spillelederen bryde ind med et "Cut!" og scenen tages om.

Man kan bruge nogle sideklip for at understrege stemningen. Hver gang spilpersonerne går forbi kirken, ser man et nærbillede af kirketårnet og et tordenskrald høres. Ude i junglen lyder vilde brøl fra løver og tigre, og man kan ikke gå til ro, uden af finde et krybdyr på værelset. Alle den slags scener akkompagneres af hysterisk underlægningsmusik.

Selvom spilpersonerne ikke er til stede, skal de stadig følge med i noget af handlingen. F.eks. hvis heltene har været nede i den onde doktors hemmelige fryserum. Ved aftenbordet taler de om, at det var godt de ikke blev opdaget. Klip til doktorens fryserum, hvor denne finder nördens digitalur liggende på trappen. Klip tilbage til spilpersonerne, hvor nörden spørger, om nogen har set hans ur.

Ved at køre scenariet på denne måde, kan man spille det igen og igen. Det betyder ingenting, at spillerne kender plottet eller ved hvem skurken er. Det er ligesom at kkalde en videofilm på, som man har set utallige gange før.

Hos Der Doktor sker der følgende: Assistenten er død, idet det var hans livskraft der fik Ilse på benene. Dr. Köster har låst sig inde på sit laboratorium, hvor han vil forsvare sit liv og sine notater. For at stoppe zombierne må heltene ødelægge doktorens hjerne, da det vil få alle zombierne til at falde døde om igen.

Men det er lettere sagt end gjort, for i doktorens hus venter den sidste, og største, udfordring. Her støder heltene på de svenske turister, de rejste sammen med i begyndelsen af scenariet. De er rådne, smadrede og sultne, og først når de er ude af verden, kan Dr. Heinrich Köster få sin tur.

Inde på doktorens laboratorium bryder ting i brand, og mens doktoren nægter at dø, nærmer ilden sig benzindunkene. Først når hans onde hjerne ødelægges dør han, og i samme sekund som den sidste spilperson forlader huset, sprænger det i luften.

Samtidig med at de overlevende betragter røgen lette, kryber de første solstråler ind over junglen. I det fjerne høres lyden af en helikopter.

