



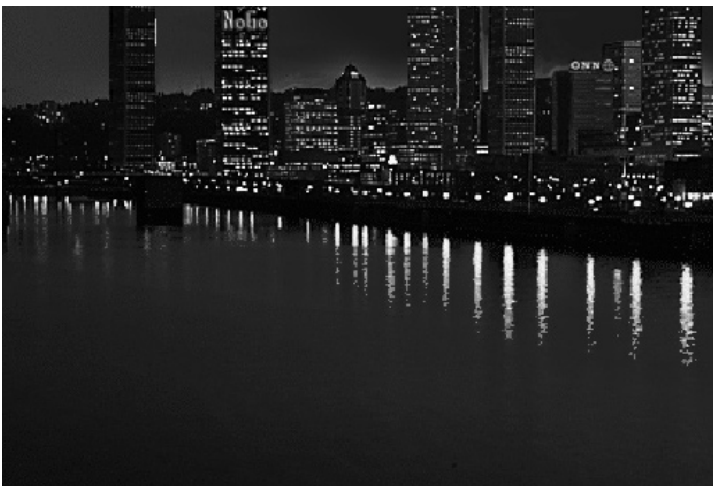
**Stumlords**  
the TV-show

# Slumlords

## the TV-show

### Revised Edition v1.5

Ett konventsscenario författat av Carl Johan "Calle" Ström, Mattias "Mmm" Falck och Martin "RipperDoc" Fröjd, med stor hjälp av Krister "Krille" Sundelin och Olle "Gardener" Johansson. Skrevs först på LinCon 2000 på cirka 24 timmar, och skrevs om till BSK 2000.



Se till att kontrollera med spelarna så att de är medvetna om att scenariot är mycket likt det på LinCon, så att ingen blir besviken. Visar det sig att någon/några redan har spelat scenariot, försök ordna det på bästa sätt. Ändra på scenariot är ett exempel. Se även till att de som eventuellt vill spela scenariot igen inte avslöjar något i förväg för de andra. Vi uppmuntrar folk till att spela igen och göra det bästa av det, för man spelar för att ha kul, inte sant?

#### Handouts

Handouts är de papper spelledaren ska dela ut till rollpersonerna. De är döpta efter scenen de figurerar i. Först och främst skall förstas rollformulären delas ut. Sedan följer Handout 1A (kontrakt) och Handout 2A (karta).

### SPELLEDARENS INTRODUKTION

Det är mörkt i lokalen. Ett lågt mummel ligger som en suggestiv ljudmatta i studio 31. Plötsligt startar den världskända gingeln, publiken formligen exploderar i ett unisont vrål. Spotlights tänds och fokuserar på programledaren som kliver ut på scenen med själsäkra steg. Ziff Ruben ler ett bländande leende och sträcker händerna i luften. Skriken från publiken blir om möjligt ännu intensivare, alla är i extas. Ziff går självsäkert fram mot publiken och sträcker ut sina händer mot den vrålande folkmassan. Han låter publiken snudda vid hans fingertoppar. Tjejer gråter och svimmar. Det har äntligen börjat...

[Ovanstående kan läsas för spelarna som introduktion]

### SYNOPSIS

Scenariot utspelar sig i en sluten slumlägenhet på två våningar. Spelarna deltar i den just nu mest populära TV-dokusåpan "Slumlords - the TV show". Programmet går ut på att låsa in personer i en liten slumlägenhet i 30 dagar. Alla deltagare är utvalda så att det skall bli så mycket konflikter som möjligt. För att öka på tittarsiffrorna så tillåts TV-ledningen att lägga in "element" som ökar underhållningsvärdet. Dessa kan vara allt från rutten mat, inget vatten till besök av diverse personer som ser till så att hemska (underhållande saker) sker. Någon får gärna dö under inspelningen, det lockar tittare...

Rollpersonerna är givetvis dessa personer. Under showens gång så kommer TV-ledningen att skapa situationer som är underhållande för tittarna och ofta förödande för rollpersonerna. De iscensatta händelserna sker främst under kvällen, då det finns flest tittare då.

Någonting går dock hemskt fel under inspelningen. Vänsterterrorister som motsätter sig denna kommersiella exploatering av oskyldiga människoliv, bryter in i det lilla komplexet. Rollpersonerna kommer antagligen att tro att detta är ännu ett spratt av TV-ledningen för att öka tittarsiffrorna. TV-ledningen hänger med på noterna då de snabbt inser att detta definitivt kommer att öka tittarsiffrorna. De ser till att underhålla terroristerna med fejkade polisbrytningar, förse rollpersonerna med vapen med lös ammunition etc.

Spelledaren skall tänka på att försöka eskalera händelserna successivt så att när terroristerna bryter in så skall de inte veta om det är del av showen eller inte. De skall börja tvivla när de upptäcker att terroristerna har skarp ammunition. Senare när de själva får lös ammunition skall de kanske åter få hopp om att det ingår i showen. Polisbrytningen med skojare som blir kanonmat är tänkt att skapa en känsla hos spelarna att någonting är totalt fel med alltihop.

Det är upp till spelledaren att improvisera vad som händer under terroristernas belägring. Spelarna kan mycket väl lyckas med att övermanna terroristerna, gärna genom ett blodigt upplopp (sådant är bra för tittarsiffrorna). Utvecklingen kan också bli tvärtom så att alla spelarna stryker med i ett misslyckat försök att övermanna terroristerna (också bra för tittarsiffrorna).

TV-ledningen har inga ambitioner att försöka få stopp på terroristtattacken och släppa ut spelarna. De måste göra något själva. TV-ledningen kan ge lite hjälp genom att skicka in lite vapen av olika slag om de upptäcker att spelarna inte vågar göra något. Likaså kan de skicka upp lite läkemedel så att rollpersonerna kan läka sig själva så att de inte dör för fort. Spelledaren kan improvisera fritt med vad som skall skickas in till lägenheten.

## SCEN 1A - GENOMGÅNGEN

Rollpersonerna startar äventyret då de samlats i ett konferensrum i WorldNet:s kontor. Här finns både producenten Oliver Stein, programledaren Ziff Ruben och försäkringsmannen Rupert Trinity från Rictorius Insurances.

Genomgången innan inspelningen tar upp en mängd praktiska detaljer kring TV-programmet. Det första som händer är att rollpersonerna måste skriva på ett kombinerat kontrakt. Det säger bl.a. att rollpersonerna accepterar att bli filmade dygnet runt, att de inte får starta någon som helst rättslig process mot WorldNet och att de inte får fuska. Samma kontrakt ger dem även rätt till en liten försäkring från Rictorius, givetvis med skyhöga självrisker. Rollpersonerna måste givetvis skriva under, annars blir det inget avtal. De bör dock lyssna på Ziff Ruben (nedan) innan de skriver på. [Dela ut Handout 1A]

Programledaren Ziff Ruben visar sig vara en riktig skitstövel då kameran inte är igång. Hans ser rollpersonerna som sina "slavar" som endast skall utnyttjas för att skall kunna komma upp sig i karriären. Ziff Ruben talar om en mängd praktiska detaljer för rollpersonerna:

### Praktiska detaljer

- Lägenheten finns på en helt hemlig plats. Det går inte att lämna lägenheten under de 30 dagarna. Om deltagarna ändå skulle lyckas blir de polisanmälda för kontaktsbrott (räknas som fusk).
- Undantag till ovan är om deltagaren blir svårt skadad, eller mentalt eller fysiskt sjuk. Om så är fallet ska deltagaren avlägga en symbolisk avgift på 15 000 Euro.
- TV-ledningen kommer att lägga in ett antal element för att höja underhållningsvärdet. Ju fler element desto mindre underhållande själva deltagarna är.
- Deltagarna måste tala engelska, förutom enstaka ord på andra språk. Annars anklagas de för kontraktsbrott.
- Varje kväll kommer en omröstning ske, där deltagarna tillsammans med tittarna väljer ut den som varit bäst, respektive sämst under det senaste dygnet.
- Pengar kommer delas ut för tittarpopulära händelser. Varje deltagare får en pott som pengarna adderas till. Pengarna kan adderas som resultat av omröstningen eller vid andra tillfällen då TV-ledningen finner det passande. Pengar kan även dras av från potten.
- För att vinna slumlords ska man ha mest pengar i slutet. Man får då alla andras pengar. Ziff betonar att det brukar röra sig om summor över 100 000 Euro.
- Mat kommer dagligen levereras till lägenheten via en mathiss. Den kommer även leverera andra saker vid enstaka tillfällen.

Producenten Oliver Stein säger inte så mycket utan låter Ziff få som han vill. Det enda som producenten poängterar är att det är viktigt med tittarsiffrorna "denna gång". Man får lätt intrycket att det är Mr Stein som bestämmer i slutändan och att han har total koll på läget. Stein poängterar även att TV-ledningen kommer att göra allt för att någon inte skall komma till skada under inspelningen.

## SCEN 1B - INTERVJUER

Samtal i soffan (som filmas) med studiopublik. Ziff Ruben förvandlas till en slick presentatör. Så fort han är framför kameran så är han hur trevlig som helst. Han har ett riktigt 1000-dollars-leende. Varje rollperson skall presentera sig själv. Ziff Ruben ställer kniviga frågor och visa videoklipp för att ställa alla konflikter på sinspets.

**Dexter Hallway:** Visar filmklipp där Dexter Hallway är onykter och pratar högt. Ziff anmärker hur fänig han ser ut. Ziff ber Dexter att presentera sig själv och sin bakgrund.

**Veronica Mayfair:** Videoklipp ur något som verkar vara en porrfilm visas. Ziff ber Veronica att berätta om hennes favoritsysselsättningar. Varför kommer Veronica att vinna? Vad tycker hon om de andra deltagarna?

**Olga Glavodnikova:** Videoklipp från Olgas uppväxt i Ukraina visas. Ziff frågar om hennes politiska åsikter och skojar bort det hela. Han frågar varför Olga ställer upp i tv-showen.

**Alex Foreman:** Visar ett filmklipp där Alex Foreman misshandlar en homosexuell man (filmen är mycket skickligt fejkad, vilket gör att endast Alex Foreman märker skillnaden). Ziff ber Alex att presentera sig själv. Varför kommer han vinna?

**Hans Grüber:** Video som visar hur Alex Foreman och Hans Grüber kramas och håller handen i parken. Videon är naturligtvis fejkad men den ser verklig ut. Vad har fått dig att ställa upp? Vem tror du kommer att vinna?

## SCEN 2A - INLEDNINGEN

Rollpersonerna transporteras med en helikopter från studion till slumlägenheten. De har hela tiden en ögonbindel på sig, och är vaktade av ett par vakter. De slängs in via huvuddörren, som senast noggrant låses, med hjälp av elektroniska lås och stålbalkar. Alla andra utgångar (inklusive nödutgångar) är fysiskt blockerade.

Rollpersonerna får möjlighet att utforska kåken. Det första de borde upptäcka är att det bara finns fyra sängar. Detta kan bli ett problem då en av rollpersoner blir utan säng. Vem då? [Dela ut Handout 2A]

### Programmet

Slumlords har en egen kanal där filmerna sänds dygnet runt, förutom reklamavbrott. På kvällarna (20.00-22.00) visas dock Slumlords på den större Channel Three. I programmet blandas direktsändning med sammandrag från dagen. Varje kväll klockan 20.00 är det kvällssamling. Deltagarna hör detta en kvart i förväg i det interna högtalarsystemet. Alla ska då samlas vid det stora matbordet för omröstningen. Klockan 20.00 tar Ziff Ruben över. Deltagarna har hela tiden möjlighet att se programmet på teveapparaten. Ziff kör en kort introduktion och sedan är det dags för omröstning. Det finns två röstningsämnen varje dag. Den bäste deltagaren och den sämste. Både deltagare och tittare röstar. Deltagarna röstar genom att i tur och ordning säga högt vem de röstar på samt motivera. Tittarna röstar via nätet under hela dagen. Varje positiv röst från deltagare ger 1000 Euro. Den som får flest positiva deltagarröster vinner dagens omröstning, vilket gör att ytterligare 2000 adderas till potten. Den som får flest negativa röster måste ge halva sin pott till kvällens vinnare. Den som är mest populär hos tittarna får ytterligare 2000, medan den minst populära förlorar 2000 (dock aldrig lägre än noll). [OBS! Tittarrösterna bestäms godtyckligen av spelledaren, om det inte råkar vara några andra åskådare närvarande].

Ziff Ruben brukar krydda kvällssamlingarna med inblickar, tillbakablickar, intervjuer med deltagarna (där han brukar presentera otrevlig information som hittats om intervjuofret), intervjuer med tittare etc. Vad som behövs för att göra det underhållande.

### **SCEN 3A - PROGRAMMET BÖRJAR**

[Nu tar du som SL över helt. Nedan föreslås en mängd möjliga händelser under programmets gång. Blanda dem friskt, i vilken ordning du vill, om inget annat nämnts. Händer det för lite, dra igång ett reklamavbrott (läs nedan vad det innebär) som bestraffning, och dra sedan igång en händelse. Observera att långt ifrån alla händelser behöver användas, och att spelledaren kan hoppa vidare till Scen 4A närhelst det passar.]

### **SCEN 3X - BAKBLÅS I TOALETTEN**

Bakblås i toaletten. Innehållet sprutar ut över en oskyldig rollperson som använder sig av faciliteten. Kan med fördel användas som bestraffning.

### **SCEN 3X - OTREVLIG DUSCH**

Duschen funkade bara då och då. Ibland kan man få otrevliga överraskningar. Duschen är riggad och producenten kan bestämma vad som skall hända. Kan med fördel användas som bestraffning.

### **SCEN 3X - RÅTTINVASION**

Råttor invaderar lägenheten från avloppet. Veronica Mayfair blir livrädd och hysterisk.

### **SCEN 3X - KÖTT FÖR EN DAG**

Bara kött en dag - problem för vegetarianen Olga.

### **SCEN 3X - JUNKFOOD**

Bara junkfood en dag - problem för hälsofreaket Hans Grüber och vegetarianen Olga.

### **SCEN 3X - MURKET GOLV**

Någon faller genom golvet. Det murkna golvet har gett vika i ett av rummen på övervåningen. I själva verket så kan denna delen av golvet kontrolleras från kontrollrummet. Ob2T6 i skadeverkan i två slumpvisa kroppsdelar. Om spelaren lyckas med ett slag mot RÖR eller Hoppa så får rollpersonen endast en Ob1T6 i skada och dessutom i vilka två kroppsdelar som tar skada. Kan med fördel användas som bestraffning.

### **SCEN 3X - BESÖK**

Ziff Ruben kommer på besök och klagar på städningen. Om det inte snyggas upp dras 5000 euro från samtligas pott. Ziff säger också att tittarna kräver att den rollperson som vunnit den senaste tittaromröstningen skall få sova i rummet med dubbelsängen.

### **SCEN 3X - ACIDPARTY**

Mitt i natten sätts plötsligt en mycket intensiv och högljudd acid-rave-musik på. Huset fylls av festande och påverkade människor. Alla människor är neddrogade och kan inte kommunicera med rollpersonerna. De dansar med yviga rörelser under tystnad eller nonsensmummel. De är riktigt höga. Samtliga har kläder som är mestadels svarta. Det senaste modet, bågglösa solglasögon, transparent hår etc.

### **SCEN 3X - ELAVBROTT**

All elektricitet försvinner plötsligt, förslagsvis när folk är som mest upptagna att använda den. Alla rum blir kolmörka, all eventuell värme försvinner, etc. Elavbrottet pågår i Ob1T6 timmar.

### **SCEN 3X - SKOTTLOSSNING**

Alla väcks abrupt under natten vid ljudet av skottlossning. Långa salvor ekar utanför huset i kombination med tunga smällar. När en passande rollperson går i närheten av fönstret smäller det till stort samtidigt som en skottsvalva passerar fönstret. Smattret är öronbedövande och flera hål öppnas i väggen (detta är styrt av producenterna). Det är kolmörkt utanför om man tittar genom hålen, och på morgonen har hålen fyllts igen utifrån.

### **SCEN 3X - FAST I TRÄNINGEN**

När en rollperson tränar smäller det plötsligt till och maskinen denne använder faller delvis ihop, vilket resulterar i att rollpersonen hjälplöst sitter fast under vikterna. Det gör tämligen ont, men det värsta är hjälplösheten. Det krävs en halvtimmas lirkande för att komma loss utan hjälp, annars går det på några plågsamma minuter. Kan med fördel användas som bestraffning.

### **SCEN 3X - SANERING**

Vid ett passande tillfälle, exempelvis natten, smäller dörren upp och in stövlar två stora män i svarta skyddsdräkter. De bär med sig stora tryckbehållare med medföljande spruta, och efter att ha stängt dörren efter sig traskar de omkring och sanerar allt och alla. Ämnet som används är ofarligt, men svider en del vid hudkontakt och bidrar med en alkoholliknande doft, som gör alla deltagaren lite småberusade de närmsta timmarna. Männerna lämnar efter att ha sett till att allt luktar pyton och de ser noga till att ingen slinker ut.

### **SCEN 3X - GAMMAL MAT**

Under dagen serveras bara väldigt gammal mat. Det kryper insekter i en del av maträtterna, men mest smakar det bara surt och illa. Gräver man noggrant i maten finner man näringsrika och goda NutriComp™ tabletter, som stillar allas hunger och gör dem glada, förutsatt att de hittar tabletterna.

### **SCEN 3X - GRATIS SPRIT**

Starksprit serveras endast som dryck under dagen. Denna händelse bör endast tas in om det är mycket långtråkigt.

### **SCEN 3X - GÖMDA SKATTER**

Under natten har ett antal studioarbetare varit inne och gömt värdesaker av alla de slag. Ta en titt på förslag till belöningar ovan. Dessa har gömts på de underligaste ställen. Förslagsvis hittar någon en sak, och det skall göras tydligt att det kan finnas mer. Producenterna hoppas på en actionfylld skattjakt där det gäller att hitta mest först.

### **SCEN 4A - TERRORISTERNAS ANFALL**

Vilken dag detta sker är upp till spelledaren. Det beror helt på hur länge man har spelat innan. Terroristerna bryter sig in genom fönstrena i gymmet med hjälp av rep från taket. Repen lossas dock av tv-teamet nästan omgående så terroristerna eller rollpersonerna har ingen möjlighet att ta sig ut denna väg. Terroristerna är emot den kommersiella exploateringen av oskyldiga människor och tänkte således bryta TV-sändningen och tvinga TV-bolaget att sluta med sådana här dumheter. (De tänkte inte på att de just genom att göra detta använder oskyldiga människor för att på samma sätt som TV-bolaget nå sin egen agenda). Terroristerna är vänliga men bestämda mot deltagarna. De inser dock ganska snabbt att de har gjort bort sig (en aning) då de inte har möjlighet att ta sig ut. [Innan de gjort för mycket, släng in lite av händelserna nedan. Ta de som passar i den ordning som passar. Allt för underhållningsvärdet!]

### **SCEN 4X - VAPEN**

Producenten skickar in ett vapen. Detta exempelvis dyka upp i mathissen. Spelledaren väljer hur farligt vapnet skall vara. Det kan vara allt från knivar till skarpladdade automatkarbiner. Var dock försiktig så att det inte går till överdrift. Se nedan för förslag på vapen och använd reglerna från grundboken vid behov. Denna scen är delvis med för att få rollpersonerna osäkra på om terroristerna är med i showen eller inte.

Exempel på eskaleringsstege av vapen från mathissen:

1. Teaterdolk. En mycket välgjort teaterdolk som lär göra användaren mycket förvånad.
2. Batong. En vanlig polisbatong av modellen otrevlig.

3. Kalashnikov AKM, nedmonterad. Innehåller ett magasin lös ammunition.
4. Hermes Zero-G med dumdumskott. Ett fyllt magasin.
5. Pumphagelgevär Kaliber 20 med hagelskott.
6. 2 magasin skarp ammunition till Kalashnikov. Helmantlad.

#### **SCEN 4X - INBRYTNING**

TV-ledningen har beslutat sig för att inte försöka avstyra terroristtattacken, eftersom det är det bästa som hänt programmet någonsin. De inser dock underhållningsvärdet av att ha en polisinbrytning. Den måste givetvis misslyckas varför de klär upp ett antal B-skådisar till poliser. De beväpnar dem sedan med lösa skott och skickar in dem för att sätta stopp på terroristerna. Har terroristerna visat sig vara alltför farliga redan innan kommer producenten inte gå med inbrytningen, med tanke på skådespelarnas liv. Skådespelarna kommer vara omedvetna om faran och utföra sin inbrytning, vilket kommer sluta i ett blodbad. Studioarbetare kommer försöka rädda skådisarna om möjligt, men deras högsta prioritet är att se till att dörren är stängd så att ingen kommer ut

#### **SCEN 4X - GAS UR VÄGGEN**

Detta är en passande händelser om terroristerna visat sig vara farliga. Ur väggen strömmar det lite omärkligt ut berusande gas, som gör att alla invånare i huset börjar bete sig lite konstigt. Berusningen varar i Ob1T6 timmar.

#### **SCEN 4X - INRE TRUBBEL**

En eller flera terrorister närmar sig en eller flera av deltagarna, när de andra terroristerna inte ser på. De anser att de andra terroristerna är för galna, och de vill slå sig ihop med deltagarna för att göra sig av med de andra, galna terroristerna.

#### **SCEN 4X - FÖRVILLAD STUDIOARBETARE**

På något mystiskt sätt ramlar en studioarbetare in genom dörren (han kanske snubblade eller dylikt). Dörren stängs kvickt, men studioarbetaren är strandsatt där inne. Terroristerna kommer genast inleda ett förhör, där studioarbetaren först vägrar säga något för att sedan kväka ur sig att han tvingades in av kapitalisterna för att höja underhållningsvärdet (detta är sant, hela hans erkännande går ut på att höja underhållningsvärdet). Tyvärr för terroristerna kommer studioarbetaren mest verka komisk för alla tittare, som kanske tror att han ljuger eller åtminstone inte är allvarlig.

#### **SCEN 4X - UTTALANDE**

Terroristledaren bestämmer sig för att göra ett uttalande. Han ser till att det är god sändningstid, och börjar sedan mala på om mänskliga rättigheter, kapitalister, kränkningar och dylikt. Kanske får han stöd från deltagarna.

#### **SCEN 4X - HOT**

Terroristerna börjar tröttna på att vara instängda, så de hotar med att skjuta gisslan (deltagarna har därmed slutat vara politiska fångar hos ett utsugarföretag och istället blivit användbara resurser). Detta kommer formuleras som ett klassiskt terroristhot, och de vill ha helikoptrar och åtalsfrihet och hela köret. Denna händelse kommer antagligen leda till nästa händelser, nedan.

#### **SCEN 4X - POLISEN LÄGGER SIG I**

Antingen har poliserna själva luskat ut att något är i görningen, eller så har någon studioarbetare tjallat. I vilket fall kommer polisen och utför en klassisk inbrytning. Med största sannolikhet lyckas de, och med detta är scenariot över.



## BESKRIVNING AV SLUMHUSET

Beskrivningarna nedan passar till Handout 2A, kartan som spelarna får.

Byggnaden som TV-programmet utspelar sig i är lokaliserat någonstans på någon hemlig plats i slummen. Lägenheten är helt isolerad från omvärlden och det är omöjligt att ta sig ut därifrån på annat sätt än genom dörren som rollpersonerna kommer in genom.

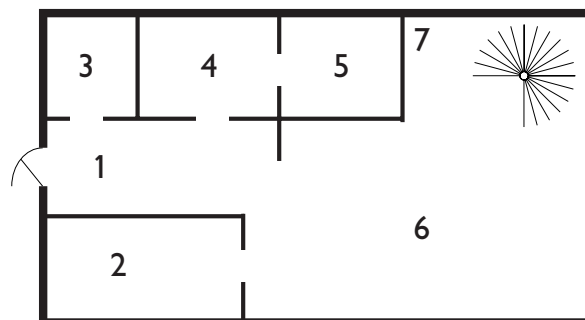
Genom lägenhetens skitiga delvis trasiga fönster kan man se en mycket trång gränd. Det är 55 meter ner till gatuplan, alla försök att ta sig ned är dömda att sluta i ett fatalt fall. Det är 30 meter upp till taket från lägenheten och väggen är minutöst polerad för att hindra alla klättringsförsök.

Hela lägenheten är i extremt dåligt skick. Golven och taken bågvar och är fulla av läskiga sprickor. Det syns tydliga märken av slagsmål i de flesta rummen i form av knytnävstora hål i de murkna gipsväggarna. På en del ställen (köket exempelvis) syns kulhål från ett hagelgevär. Detta är det naturliga resultatet av tre års intensiva och mycket lyckade säsonger av programmet. Alla platser i huset täcks av dolda videokameror. Det finns inte en kubikmillimeter som inte bevakas av kontrollrummet. Alla kameror kan även användas på natten, tack vare ljusförstärkning och IR-filer och IR-lampor. Allt som sägs och görs hamnar på tape.

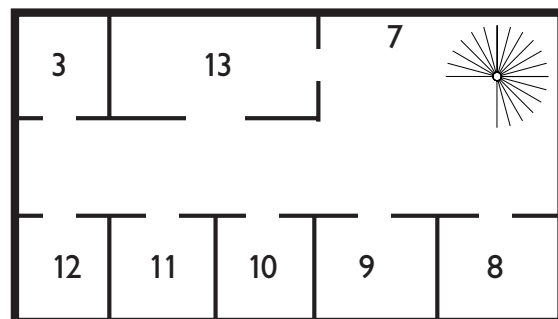
- 1 Hall. Ett kallt rum, med en halvtrasig stol och en byrå.
- 2 Köket. Här finns redan från början mängder med odiskade tallrikar och bestick. I kylskåpet finns ingen mat. Bara is i kylfacket. I köket finns det dessutom en mathiss, varmed TV-ledningen kan skicka upp saker till rollpersonerna. Den är på tok för liten för att rymma även den minsta människan (0,4 x 0,4 x 0,4 m). Det finns kulhål från ett hagelgevär i luckan till mathissen. Det finns även spår från en liten eld mitt på köksgolvet.
- 3 Toalett. Här finns en toalett som är i dåligt skick och saknar sittring. Toaletten kan manövreras från kontrollrummet och fås att spruta ut allt sitt innehåll vid lämpligt tillfälle. Ledningen kan även släppa in djur den här vägen, råttor, ormar med mera. Spelledaren väljer detta tillfälle med omsorg.
- 4 Omklädningsrum. Detta rummet innehåller endast en lång bänk och en rad med rostiga krokar. I plastmattan på golvet syns tydliga frätskador.
- 5 Duschrummet. Här finns en rad duschar som mer hör hemma i en bilverkstad än i en lägenhet. Dessa kan endast startas med speciella poletter. Ledningen kan styra duscharna genom att reglera tempera turen, få dem att skaka, låta och spy sörja. Det vanligaste är dock rent klart ljummet vatten.
- 6 Samlingsrum/matsal. Här finns ett stort bord med 7 stolar i varierande kvalitet. I hörnet finns gammal fätölj som endast rymmer en person. Här finns mycket tydliga spår av slagsmål, hål i väggarna med mera. Det finns en liten TV på en byrå, som undertill är fylld med uråldriga serietidningar och tantsuskromaner.
- 7 Trapphus. Trappan knarrar alltid oroväck ande när man går i den. Fönstrena ut till gränden är mycket skitiga och svåra att se ut genom. De går inte att öppna utan att man har sönder dem.
- 8 Sovrum. Innehåller en säng med en botten som liknar en hängmatta. Har madrass, täcke och kudde. En garderob utan dörr står efter kortväggen.
- 9 Sovrum. Detta rum har en tunn madrass på golvet. Inget täcke. Endast ett skitigt lakan och en väldigt fluffig och trevlig kudde. Det finns en skrivbordshurts i ett hörn.
- 10 Sovrum. Detta sovrums innehåller en dubbelsäng med en

madrass av hög kvalitet, samt rena täcken och kuddar. Det finns en rymlig garderob efter den ena väggen och ett sängbord. Väggarna i detta rum är fulla av erotiska samlarklistermärken från tug gummit "Chew and Screw". Ett sexualstimulerande tuggummi.

- 11 Sovrum. Detta rum har ingen säng men däremot en hel hög med små kuddar och en tunn plyschfilt. På väggen finns sprayad graffiti som säger "Kill the world - Rule the world"
- 12 Sovrum. Detta rum innehåller en helt okej säng med alla tillbehör i okej skick. I rummet finns ett sängbord och en garderob.
- 13 Gym. Här finns en trappmaskin, en motionscykel, en boxningspåse och en bänkpressmaskin (som tillåter en att träna de flesta muskler). Allting är väl förankrat i golvet. En egenskap hos samtliga maskiner är att det för ett fasligt oväsen när de används. Det är svårt att sova i de när liggande sovrummen om någon använder dessa maskiner. Fönstren ut mot gränden är skitiga och går inte att öppna utan att man har sönder dem. I det här rummet finns det skotthål i väggarna. (Efter att terroristerna tagit sig in så är båda fönstren sönderslagna och det snöar in då och då.)



Undervåning



Övervåning

## REKLAMINSLAG

Om spelarna någon gång skulle bli inaktiva, släng in ett reklaminslag. Ju fler reklaminslag desto sämre är det och tittarsiffrorna sjunker därefter. Var "frikostig" med reklaminslag, för hela meningen med programmet är att det händer saker!

- 1T20 Reklaminslag
- 01 Jag förklarar krig mot kluvna hårtoppar, slitet hår och ingen glans! L'Oreal - för att jag är värd det!
- 02 Visst är det något speciellt med en Mac Tofu, en stor Spike och en SoyFries. Ta familjen med och bjud dem på en särskild festmåltid. Livet har sina goda stunder.
- 03 Always Coca-Cola.
- 04 (Om du kan, spela "The Best" med Tina Turner) Nu är det bevisat! 59% anser att TofuWhopper är godare än MacTofu! Gril lat är godast!
- 05 Hermann Foster is back. "We're screwed!" And so is his partner. "Hai! So desu!" And the bad guys. "So what are we gonna do?" And the big guns! "Let's bring out the artill lery! <kachunk>" Hermann Foster, Hiroko Shima, and Juan Tagliari in Psyche Div III - Retirement Party!
- 06 Vad saknas i den här bilden? Nej, inte videofonen. Den är bara så liten att den inte syns. Med ny hologramteknologi har Nippon Telecom gjort det omöjliga - en skärm lös bärbar videofon. Nippon Telecom 2690, marknadens minsta bärbara videofon. - Men vad är det som saknas i den här bilden?"
- 07 Zeiss. För den som vill ha en verkligare verklighet. Cyberoptik för den verkligt kräsne.
- 08 Inget är gott nog för en man som vill komma hem till familjen oskadad. Gio Ponti förenar mode med säkerhet. Unna dig det bästa, unna dig en Ponti-skyddsväst.
- 09 En resa i lyxig tyngdlöshet. Alla bekymmer bara flyter bort. En lätt och njutbar resa till Lugnets hav. En dröm blir verklighet. Pan Am Interorbital - the sky is no longer the limit!
- 10 Nu har Tyrell ökat farten på nätsurfandet ännu mer. Tack vare ny NCX-teknologi och virtuella processorer kan du surfa ännu snabbare än tidigare och spela spel som du inte trodde var möjliga. <dodong dodong> Intel inside.
- 11 Under förra århundradet satte man tele fonen i en låda. Man betalade bara för den tid man pratade. Nu har Orange gjort om det. Med en liten telefon i en låda och med Orange Telecoms nya abonnemang så betalar du bara för den tid du pratar. Orange - re-inventing the telephone.
- 12 När vi bygger stridsflygplan utgår vi alltid från piloten. Vi sätter honom i ett säkert säte som skyddar honom från stötar. Vi bygger in sätet i en cockpit som tar upp kraften från skador, förser honom med ett styrsystem som hjälper honom att styra planet och med en motor som ger honom kraften att göra de skarpaste undanmanövrer. Vi bygger bilar på samma sätt. Saab Joulianta 3-22.
- 13 Behöver du ett snabbt kapitallån? Missade du bankens öppettider? Med Lombard Direct är ett snabbt lån bara tio knapptryckningar borta. Slå bara 0800-2-15000 för att ordna ett snabbt lån mellan 800 och 15000 euro. Lombard Direct 0800-2-15000
- 14 En gång i tiden hade man mindre än tusen linjer på en skärm. En löjligt låg upplösning. Flimriga bilder. Ingen interaktion eller multimedia alls. Sedan kom den nya TVstandarden, men det blev ändå inte bättre. Varför? Jo, därför att en TV blir inte bättre än programmen som sänds på den. Orbital Networks - kvalitetssändningar för en med veten publik.
- 15 Dustbowl '59 - den tuffaste tävlingen i världen. Följ den sällsynt spännande kampen i årets uppgörelse. På väg upp, Red Callahan med 1.620.000 dollar i prispengar. Jordan

Michaels, den som satte fast den ökände Mexikanska Spindeln, Amerikas mest efterlyste man. Tim O'Hara, sårad två gånger under säsongen men ändå bland toppförarna med mer än en miljon dollar i prispengar. Alla dessa och många mer i Dustbowl '59! Endast på EuroNet!

- 16 Colgate och Braun presenterar en ny revolutionerande tandkräm, Colgate Micro. I varje klick tandkräm finns hundratals små mikromaskiner som aktiveras av saliven och som sedan borrar bort tandsten och plack långt efter att du borstat tänderna. Du märker dem inte, men de fortsätter att borsta tänderna även när du inte gör det längre. Colgate Micro - för bättre munhygien.
- 17 Har ditt hem ett säkerhetssystem från Sendai? Eller är du orolig för vad som händer hemma? Ett komplett säkerhets system från Sendai gör att du inte behöver oroa dig och kan koncentrera dig på jobbet, på en romantisk middag och på en god natt sömn. Sendai Electronics - oroar sig åt dig.
- 18 Årets influensa heter Melbourne. Årets botemedel, liksom förra årets, heter UMB. Vissa saker ändrar alltid på sig. Andra för blir som de är. UMB - god hälsa i en ask.
- 19 Tre enkla steg för att göra din drömmresa. Ett: gå till simple.travel.com. Två: tala om vart du vill åka. Tre:... det finns inget steg tre. Simple Travel - enkla resor för vanligt folk. Inget krångel. Inga problem. (det finns inget steg tre...)
- 20 Jag hade inte kunnat klara av min rörelse utan DHL. Jag har leverantörer över hela världen, och de behöver mina komponenter. De litar på mig. Det skulle de inte göra om jag inte kunde lita på leveransfirman. DHL - vi håller vad du lovar.



## Terry Que

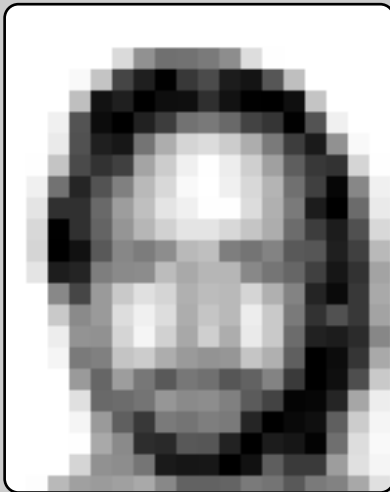
*Terroristledare.*

*31 år gammal kanadensare.*

**Allmänt:** Hängiven vänstersympatisör och humanist, som verkar mot megaföretagens exploaterande av människan. Han har ända sedan början av Slumlords avskytt allt som haft något att göra med det, och han har ansett att deltagarna inte vet vad de gör mot sig själva, att de behöver räddas. Därför tog han med sig sina bästa vänner, för att göra något mer dramatiskt än vad han är van vid, en terroristattack. De ska ta sig in i studion för att rädda deltagarna, framföra sina åsikter och förstöra för TV-bolaget.

Terry är sponsrad av producenten Oliver Stein, utan att ens veta det. Han tror att han har fått utrustningen av sin farbror, men det är bara en fasad för Mr Steins planer. Dessa går ut på att massivt höja tittarsiffrorna och när han ändå håller på, kanske skämma ut Ziff Ruben, som han hyser personligt agg mot.

**Beteende och utseende:** Terry är en tystlåten och blyg person, som dock brinner mycket starkt för sin tro. Han är tyvärr mycket naiv och tror lite för mycket på människors inneboende godhet. Terry har en barnlig kalufs och stora blå rådjursögon. Han har ett mycket diskret och försiktigt yttre och det är endast när han är uppeldad av sin övertygelse som han förändras. Då kan han få en nästintill vansinnig uppsyn, och agera vilt med hela kroppen. Terry har som de andra terroristerna sin mörkblåa stridsdräkt på sig och en svart rånarhuva.



STY	13	Cool	11
TÅL	12	Tur	13
RÖR	15	Turordning (TO)	38
PSY	10	FÖR	
PER	12	BF	
VIL	16	Skadekolumner	6
UTB	12	Chockvärde	10
SYN	16	GrundskadaOb1T6+2	
HÖR	14	Stridsvana	6

Engelska	11
Tyska	7
Automateld	8
Dra vapen	7
Gevär	10
Pistol	11
Agera	9
Dyrka läs	8
Fingerfärdighet	10
Flyga helikopter	11
Första hjälpen	8
Genomsöka	10
Gömma	8
Hoppa	9
Kasta	9
Klättra	9
Köra bil	10
Samband	8
Smyga	9
Taktik	6
Övertalning	13

## Typisk terrorist (4st)

*20-års åldern, nordamerikan.*

**Allmänt:** Följer hängivet Terry, oavsett vad han gör.

**Beteende och utseende:**

Hotfullt och mycket klichéartat.

De har ju egentligen inget annat än filmvana när det gäller terrorism.

Har på sig sina mörkblå stridsdräkter och svarta rånarhuvor.

STY	14	Cool	12
TÅL	13	Tur	10
RÖR	12	TO	35
PSY	11	FÖR	
PER	9	BF	13
VIL	13	Skadekolumner	6
UTB	11	Chockvärde	13
SYN	11	GrundskadaOb1T6+2	
HÖR	11	Stridsvana	6

Engelska	11
Automateld	9
Dra vapen	9
Gevär	12
Pistol	11
Agera	7
Fingerfärdighet	10
Första hjälpen	8
Genomsöka	10
Gömma	8
Hoppa	9
Kasta	9
Klättra	9
Köra bil	10
Samband	8
Smyga	9
Taktik	6

### Utrustning:

EuroProducts MSPU IIA/II SKY:5/6 Halvstelt -5 TO C-skyddad

H&K MP3000 A3 5,7mmFN, 10-80-175-300m, Mag K:50, EAB 14, Eldh 4/2/12. Har ammunitionräknare, elektronik, fällbar kolv, EMP-skydd, lasersikte, målidifikation, rekyldämpare. 4 kassetter.

SIG-Sauer P525 5,7mmFN, 5-30-60-140m, Mag M:18+1, EAB 13, Eldh 4/-/. Har cyberlänkstöd, elektronik, tritiumsikte. 3 magasin.

De har även komradio, headset, IR-goggles, 6 rökhandgranater samt broschyrer för deras aktionsgrupp, Röd vänster.