

Ett fall för Harry Shlark

Ett äventyr till Mutant:UA
Av: André Nordin

Samanfattning

Det hela började för fyra år sedan då ett gäng drömmare valde att bege sig ut på ett arbete i zonen som skulle ge dem nog med pengar för att uppfylla sina drömmar. Jobbet var dödligt men med tanke på hur mycket krediter de kunde tjäna så var det kanske värt att fånga en så kallad Björn-galt. Allt gick bra fram tills psimutanten Jollmer Honk hittade automaten och insåg att han kunde använda den med hjälp av en mekamoj som han funnit på plats.

Gruppen insåg genast att han verkligen inte kan få ha kontroll på en sådan skapelse och ger sig på honom för att ta mekamojen ifrån honom detta slutar med att Jollmer och autmaten faller båda ner för en ravin och försvinner ur åsyn från äventyrarna.

R.L.X. fick ta hand om mekamojen då gruppen splittras ett tag senare, han var beslutsam över att finna automaten igen och avvärja denne så den kunde bli en vanlig medborgare i samfundet, eller ge honom jobb i armen.

. Under tiden sattsade Djuva på sångkariär, Gunno tog sig snabbt fram i Bodybombning, Willhelm skaffade klubb ute på Hundängen.

Fyra år senare hittas R.L.X. sönderskjuten på Klubb Raskens i Hindenburg, bredvid honom ligger Klubbens ägare Willhelm död på golvet sönder slagen med ett skjutvapen i handen. Fallet förklaras fort som ännu ett fall av automatkräftans och Willhelm firas som en hjälte då han offrade sej själv för att få ner den dödliga automaten. Djuva finner inte detta troligt då hon vet hur noga R.L.X. varit med att inte skaffa nya programvara eller andra typer av optioner då automaten varit otroligt rädd för de sjukdomar automater kan råka ut för.

Hon misstänker mord på både R.L.X. och Willhelm, nån kan ha smittat automaten så att den gick bärsärkagång på Willhelms klubb eller så är det nån som har gjort så att det ska se ut som det, hon anlitar ett gäng privatsnokar för att ta reda på vad som hänt hennes gamla vänner.

Tidslinje för äventyret

Onsdag – Jollmer spårar R.L.X till Klubb Raskens och hamnar tillslut i en vild strid med sina gamla Zonfarare och de klubbens gäster. Han vinner och lägger iordning allt så det ska se ut som att automaten och hunden dödat varandra, använder sina krafter till att vägleda polisen till denna slutsats.

Torsdag – Djuva förstår att något är fel och försöker tala med Gunno Braj men hans manager Ivan Vurping låter henne inte tala med honom.

Fredag – Djuva tar kontakt med Snokarna och ber dem hålla henne under beskydd och kolla upp fallet. Harry och de andra kollar på Raskens och finner dagboken. När de läser dagboken byter vi rollpersoner och spelar det de läser fram till och med slutet av striden då Jollmer och automaten faller ner i ravinen, detta berättar spelledare då det är enklare så men försök fixa till det så att det passar in.

Söndag – Gunno Braj dyker inte upp till matchen mot Sånn ”Käften” Moss, han ligger död i sin genomsökta lägenhet. Polisen misstänker att Käften ligger bakom mordet och tar in honom på förhör, han släpps fort då han har hela familjen (mor och syster) och sin manager som alibi. Käften går vidare till nästa match.

Måndag – Djuva förstår att hon är den sista och gömmer mekamojen i en hatt som hon sedan ger till Harry.

Tisdag – På kvällen gör Jollmer inbrott där Djuva befinner sig och kidnappar henne för att få reda på vart mekamojen befinner sig. Det gör inget om Snokarna befinner sig på

samma plats eller råkar vara i närheten, Jollmer har med sig sina tre vänner Finke, Benke och Gusten, dessa tre är fysiskt muterade människor och beskrivs senare.

Onsdag – Jollmer får reda på att det är Snokarna som äger den för tillfället och beslutar sig för byteshandel, de får tjejen och han får den meningslösa mojängen.

Torsdag – På kvällen sker det byteshandel i hamnen och hur allt kommer att sluta är helt på Snokarnas axlar, Djuva vill verkligen inte att Jollmer ska få mekamojen.

Drömmar och ledtrådar

Theofield har förmågan att känna av saker som kommer hända, sånt som just händer och vad föremål har använts till. Detta ska användas som de större ledtrådarna till hur problemet kan lösas utan att göra så mycket snokande. Dessa drömmar kan t.ex. vara syner av Gunno Braj som blir överfallen av tre fula mutanter eller hur Willhelm och R.L.X. och de andra på klubben blir nertagna av en liten ful främling (Jollmer).

Dessa drömmar eller visioner kan eller bör göras lite psykedeliska så som drömmar gärna är. vad han kan få ut av att ta på föremål beror ju på vad han rör vid men t.ex. repen som de tre mutanterna använde vid inbrottet hos Gunno så kan han känna allt från deras inbrott till hur de har använts i hamnen. Han kan även få visioner om en kidnappning eller ett bortförande av någon och undliga drömmar där han befinner sig i hamnen. Kanske kan han även se hur hela Pyrisamhället står i lågor och en undlig och ful liten Gollum kopia sitter och skrattar över förödelsen. Man kan hitta på mycket roligt så det är bara att leka på. Kanske ser Willhelm att Gunno inte kommer till matchen i en dröm och detta kan leda dem till att kanske kolla upp honom före eller samtidigt som mördarna utför sitt dåd, detta skulle kunna leda till att snokarna snokar efter likt de duktiga snokar de är och upptäcker gömmet i hamnen innan Jollmer har kunnat kidnappa Djuva.

Exempel på saker man kan finna är följande:

Repen, dessa är sådana rep som man använder för att sätta fast båtarna nere i hamnen, de är täckta med slagg och stinker hamn.

Vittnen, dessa kan berätta vad de vet men hur mycket det ger beror på vad snokarna har klurat ut sedan tidigare. Tänk på att inte ge vittnes målen för lätt, de måste få känna att de gör något, spelare tycker om sånt.

Bitar av kläder, av detta kan de kanske spåra någon av de tre lagbrytarbusarna eller kanske självaste Jollmer Honk.

Zonen

Överallt i zonen kan man höra underliga ljud så som klickanden, knakanden och pysanden. Vad dessa ljud är får äventyrarna aldrig reda på men kan ge spelledaren en chans att få till en otrygg stämning där ute i Zonen. Växtligheten är inte vad den en gång var och man kan behöva se sig för vart man sätter foten så att inte mossans små munnar biter av den. Hur Zonen ser ut är helt upp till spelledaren, jag har skrivit ner några tänkbara platser men det enda som behövs är att de tillslut ska ta sig fram till Automaten, vars den än befinner sig. Enklare sätt att beskriva Zonen är att bara ändra lite färger på växterna/sanden/ himlen/vattnet eller nu vad man kan tänka sej men minns en sak Zonen ska inte bli en knarkdröm eller för humoristisk, Zonen är en otrevlig plats och inget man skämtar om.

Skogen

Den skog äventyrarna färdas igenom påminner väldigt mycket om en vanlig svensk tätbevuxen skog. Löv- och Barrträd som byter av varandra, mossa som täcker stora gråa stenar. Vad som skiljer sig är de långa hängväxterna som slingrar sig ner från det tak som trädkronorna bildar. Här och där i mossan är det vatten pölar, dessa pölar är helt bottenlösa och i vissa bor det varelser som mer än gärna hjälper till med att dra ner se stackare som råkat gå ner sig i vattnet.

Lagomt till natten anländer äventyrarna till en plats där träden fallit likt ett kalhygge, där ute bland de döda träden kan de skåda en ekoxe, denna gigantiska varelse är död sedan länge men på håll kan inte ens de mest råbarkade hårdhudarna till zonvandrare vara säker. Ekoxens svartblåa pansar skimmrar i solljuset, på den sida som är vänd ifrån äventyrarna är oxen uppspliten och kroppen är totalt ihålig. Den gamla ekoxen blev för länge sedan dödad och urholkad av en Björn-galt, där inne kan man fortfarande se spår av galten så som pälstussar och rivmärken. Platsen är en utmärkt plats för att slå läger på, bara inte Björn-galten återvänder.

Väder och vind

Under vandringen i zonen råkar vandrarna ut för vädrets makter, det börjar med att himlen fylls av mörka moln, djuren blir tysta runt om kring och tillslut så kan man höra hur ljudet av smattrande regndroppar öka i styrka. Tillslut överröstas regnet av ett pysande och frätande ljud, äventyrarna märker i och med smärtan snabbt vad som är på gång, regnet är frätande syra som sakta men säkert håller på att fräta söner deras hud, kläder och packning.

Nu gäller det för vandrarna att söka skydd undan regnet och en smärtsam död. Vad kan de söka skydd i? Kanske finns det några ruiner i närheten där de kan finna något roligt eller så står det ett ihåligt träd i närheten men vad lurar där inne?

Träsket Mutanterna

Mitt i zonen har ett stort träsk brett ut sig. Grästuvor och döda träd sticker upp ur det sumpigt ljusbruna vattnet. På de små öar av någotlunda fast mark har en by av kanibalistiska mutanter bosatt sig. Likbleka spinkiga mänskliga varelser försedda med klor och huggtänder sitter kring eldar med stinkande köttbitar som de grillar på eldens lågor. Om äventyrarna väljer att hållsa på mutanterna så erbjuds de att sitta ner kring eldarna och ta del av deras mat, endast de fettigaste bitarna bjuds. Mutanterna kommer att försöka överfalla och fångsla zonvandrarerna men kommer ju naturligt vis inte att lyckas då det skulle dra ut på tiden för mycket, men om du som spelledare känner att ni har tid så varför inte.

Björn-galten och Automatens håla

Denna plats är en kyrkogård fyllt av kroppar av automater och utkämpat ett stort slag i forntiden. Vid kanten till en djup ravin står en automat P.S. 72:12 och i en av de stora högarna av terror robotar lurar en Björn-galt. Det är här striden måste utbryta och det måste sluta med att både Jollmer och Automaten faller ner i ravinen. Detta kan behövas en liten knuff från spelledaren så att det blir rätt men glöm inte bort att denna del är det de egentliga rollpersonerna läser så det gör inget om det blir lite styrt och så. Och glöm inte att R.L.X. eller någon annan om det skulle passa för stunden måste få tag på kontrollpanelen (mekamojen) till automaten.

Hindenburg

Under scenariots gång hålls det en festival i staden till den forna världens ära. Gatorna är fyllda med karnival tåg där folket är uppklädda till att likna storheter från förr men vissa väljer att klä sig i skrämmande dräkter föreställande mekaniska monster och skellet för att påminna om undergången som nästan slukade hela världen. Denna festival kommer att göra det både svårare och enklare för våra Privatsnokar att förfölja skurkar om de skulle hamna i en sådan situation. Den kan även användas till att bidra med olika känslor genom att låta de utklädda verka hotfulla, glada eller något liknande.

Shlark's Snokbyrå

Snokbyråns inrökta lokal består av ett kontor och ett väntrum och är beläget mitt emellan Hundängen och Koppaberget. Det som skiljer de bägge rumen åt är en dörr med frostat fönster. Lokalen lysas upp av en hel del oljekannor och mängder av stearinljus, i väntrummet finns två träsoffor med plats för 4-6 personer, i ena hörnet står ett skrivbord med skrivmaskin. Vid skrivbordet sitter för det mesta sekretraren Alfon och tar emot de kunder som kommer med sina problem till byrån.

Själva kontoret består av ett skrivbord som oftast är överyllt av papper (främst räkningar) och fläckar av tokjos. Framför bordet står två sköna fotöljor och väggarna är prydda med utklipp från PolisGazetens artiklar om snokbyråns lyckade arbeten, många av dem skrivna för ett bra tag sedan. Ett fönster med vy över gatan finns bakom skrivbordet och förbipasserare kan ofta se Harry Shlark sitta och titta ut över staden med ett glas tokjos i handen.

Tänk klassisk detektiv byrå från gamla svartvita deckar filmer.

Klubb Raskens

Denna sylta ligger ute på Hundängen, Hindenburgs mutant tätaste bostadsort. Den består av tre våningar, först själva pubben med bar och bord att sitta vid för att lyssna på musiken som spelas på scenen. Andra våningen är 8st små privata rum för gäster att hyra per timme, dessa är inredda med en säng och ett sängbord.

Bakom baren finns köket där allt från stekt Knasaröv till Lobobsterpudding kan tillagas för den hungrige besökaren. Klubben ägs av den före detta zonvandrararen Willhelm Rask och sköts tillsammans med fyra kockar/bartenders, två servitriser och två dörrvakter.

Den tredje våningen är Willhelms lya, ett vardagsrum, ett sovrum med en stor säng, ett kök och en toalett med ränna ner till bakgårdens skräphög.

När privatsnokarna anländer har det gått ett tag sedan den ohyggliga händelsen men resterna av automaten R.L.X. ligger utspridda över dansgolvet och nu torkat blod täcker fortfarande baren. Här finns inte mycket att finna som kan hjälpa snokarna att klura ut vad som hänt. När de inspekterar Willhelms personliga lya komemr de att finna hans dagbok på vardagsrums bordet. Om de inte själva kommer på att kolla lyan så kommer Djuva att föreslå detta och hon vet att en extra nyckel finns i baren.

Om snokarna väljer att snoka lite runtom klubben kommer de att kunna tala med den gamle muterade människan Makk Mahler. Han är en äldre herre med väldigt ljus hud utan några som helst hår på kroppen, hans ögon är röda och man kan skåda gälar på halsen, de kläder han går omkring i är ett par mörka hängsel byxor och en tjock ulkullsjacka med tillhörande huva. Han kan berätta att han sett automaten lugnt vandra in på klubben någon timma innan oljudet började.

På en trappa inte långt från Raskens sitter en mor och ammar sitt barn, hon ser väldigt mänsklig ut till en början men om man tittar på henne lite närmare kommer man att märka hur hennes kläder buktar ut på unerliga ställen som om de skulle dölja mängder av små pucklar. Hon heter Alfrida och kan berätta om en man i finkläder som kom ut ur gränden som leder till klubbens bakgård strax efter allt oljud, han såg ut att ha bråttom.

Thorulfshov

På arenan Thorulfshov ryms en rad olikartade evenemang, som lockar publik från hela staden. Vanligtvis används den i samband med sportarrangemang. Socker, krocket eller viktiga bodybombningsmatcher spelas nästan varje kväll, till ackompanjemang av hundratals åskådares tillrop och visslingar. Men ibland intas arenan av mer finkulturella arrangemang, Den kejserliga baletten brukar exempelvis hålla vissa publika föreställningar i Thorulfshov, och någon gång per år visar dessutom Frigolinaoperan upp sig där, för en större publik än den som ryms i palatsets auditorium.

För tillfället pågår en av de större Bodybombnings mästerskapen och den nye favoriten Gunno Braj håller på att ta sig till final. Matcherna spelas på en stor rund yta med publiken sittandes på läktare stora nog för att rymma över 500pers där de bästa biljetterna hamnar så nära striden som möjligt.

Om de på något sätt anländer undertiden Gunno Braj fortfarande lever så kommer inte hans manager Ivan Vurping låta dem tala med honom då det inte bra för hans meditation. Förutom managern så kan de kanske komma i kontakt med Sanny "Käften" Moss, men han vet inget av intresse och orkar inte med snokarnas snokande.

Vad Ivan kan berätta efter Gunnos plötsliga död är att han inte vet vem som skulle vilja ta kål på honom förutom Sanny, det har hela mästerskapet varit de två som verkat kunna bli stor mästare, och nu är Gunno död.

Bodybombning

Detta är en fribrottnings i supertungvikt som pågår tills en av de två kombatanterna erkänner sig besegrad eller avlider. Alla medel är tillåtna varför sporten tenderar att domineras av storsvuxna muterade djur med fruktansvärda naturliga vapen, som horn, huggtänder och klor.

Gunno Brajs hem

Gunno bor i en liten lägenhet på två små rum, han har inrett med en säng och ett skrivbord, överallt ligger stora högar av smuttsiga kläder utspridda och sängen är uppsliten, bordet omkullvält. Mitt i rummet ligger det en blodig hög med kläder, det var här Gunno stupade. De två fönstren i lägenheten är inslagna och glasbitar ligger bland blodet och kläderna på golvet. Det är få som såg något eller ens hörde något, alla var på Thorulfshov och väntade på den stora matchen. Någon faktiskt såg något var en liten pojke vid namn Isah, han kan berätta att tre stora karlar kastade sig genom fönstren och man kunde höra hur de sloggs där inne, de kom från taket och använde sig av rep.

Om man kollar på taket så kan man finna rester av rep just ovan fönstren till Gunnos lägenhet, annars inget av intresse.

Hamnen och Jollmer Honks gömställe

Det är i hamnen som Jollmer gömmer sig i Hindenburg. Tänk slummig tjugotals hamn med stora båtar som ligger ankrade, packlådor och undliga sjömän. Det stinker fisk, slagg och annat äckligt. På natten ligger en grön-gul dimma lätt över kajen och man kan höra vattnet klucka mot bryggorna.

Det är i ett-litet ruckligt hus som psimutanten har slagit sig ner med sina tre kumpaner. Här sitter de och smider sina mordiska planer och äter sin muterade sill. Det är även här som Jollmer senare kommer vilja göra byteshandeln.

Achmed's

Detta är en snabeljazz klubb som snokarna har på sin gata, mycket trevlig och kan ge en bra stämning till scenariot. Behöver de någonstans att sitta eller kanske Djuva har ett uppträdande där som hon inte kan missa samma kväll som hon kommer att bli kidnappad, snokarna borde finnas på plats och få sig en rejäl dos av Snabeljazz och krog liv. Glöm inte att det är rökigt och mysigt gangsters aktigt på dessa klubbar. Achmed's ligger i Marknadsdistriktet och ägaren Achmed Dressman är en respekt ingivande herre i fin kostym, mörkt slickat hår och en fin mustach, tänk gangster. Achmed's serverar enligt ryktena stans bästa tokjos, ölmust och man kan även få tag på starkare varor som gröning och lysvatten. Andra varor som Achmed's kan erbjuda är rökkorvar i bästa kvalitet importerat från Pirit's bästa korv rullare, han har kontakterna.

SLP's

Automaten P.S. 72:14

Denna automat är en av de gamla stridsautomaterna från fortiden i toppskick. Den är utrustad med alla möjliga typer av vapen och illdåds görare. Den sträcker sig tre meter i höjd och två meter i bred, saknar helt ben och svävar fram med hjälp av antigravitations sköldar på undersidan. Två nästan mänskliga armar som är utrustade med ett flertal ordentliga kanoner, från ryggen sträcker sig en kraftig och stor kanon omringad av fyra mindre. Från dess döds-kalle liknande huvud hänger svarta kablar likt hår, ögonen lyser blekt blåa.

Denna automat har ingen egen vilja, den måste bli styrd av en annan varelse med hjälp av en kontrollpanel av model X-70, en sådan kontroll är det som Jollmer Honk en gång fått tag på och på grund av den kontrollen jagar han sina gamla vänner. Kontrollen i sig påminner om en liten CD spelares fjärkontroll, lätt och enkel med en liten skärm för sikte.

Björn-galten

Detta muterade vidunder är en ohygglig blandning av ett gigantiskt vildsvin och en stor svart björn. De är av otrolig styrka och flyr inte från något eller någon, många gånger har vandrare stött på spår efter Björn-galten men få är de som sett en och överlevt. Vissa berättelser menar att Björn-galtarna är ett mindre folkslag som lever djupt inne i zonen och de som vi stöter på är de som irrat bort sig från deras vanliga jakt marker. Andra menar att det inte finns särskilt många av detta ohyggliga monster då de ska vara så vildsinta att de dräper allt de ser, inklusive andra Björnsvin.

Sånnny "Käften" Moss

Denna Bodybombare är en två och en halv meter lång och nästan lika bred muterad människa, sitt smeknamn har han fått från sin käft som han kan öppna till ett gigantiskt gap likt ormar som ska sluka varelser som är för stora för dem så kan Sånnny sluka både knasor och kutbockar, vissa vill mena att han en gång slukade en pansår men detta brukar avfärdas då alla vet att även han kunde sluka den så skulle han inte kunna bita igenom pansårens pansar.

Sånnny går ofta omkring i sina scen kläder som mest påminner om gamla brottar dräkter, denna är röd och blå randig med en vit stjärna på hans stora mage. Vad som också bör nämnas är hans mor och syster, Urka och Ikea Moss, dessa är båda hårt muterade mänsnikor. När vi ändå håller på så kan man väll nämna Käftens manager Kent-Jesus även han är en muterad människa.

Jollmer Honk

Jollmer har under de fyra år som gått förfinat sina psikrafter och även utvecklat nya. Snart har kontrollen till automaten i sina händer och kan äntligen få sin rättmätiga hämnd på samhället.

Finke

Den mindre muskulöse av de tre rånackade hård bultar som Jollmer har hyrt. Finke är en muterad människa med drag åt en groda i utseendet. Hans hud är grå med mörk gröna prickar och magen och halsen är i en ljusgul nyans. Han är den som sköter gruppens talan och är den som vet mest om vad Jollmer har för planer.

Benke och Gusten

Dessa två hårda muskelberg är Jollmer Honks köttackar. De är inte mer än en och en halv meter höga men ser ut att vara minst två meter breda, mesta dels muskler.

Gunno Braj – muterad människa och bodybombare

Du är en snäll och omtänksam person med ungdomens lekglädje kvar i behåll. Du tycker om att skämta till det lite och gärna lite våldsamt, för skoj skull. Du tycker om saker som är mjuka och lena och avskyr sånt som är kallt och dött. Trots detta så drömmer du om att bli den bästa bodybombaren som någonsin funnits och du vet att du kan bli det, bara du får tag på pengar. Enligt din tränare så ska det komma en manager och kolla på er träning om ett tag och om han kan få upp ögonen för dej så skulle du komma ett stort steg närmare din dröm, och allt du behöver göra är att få tag på lite pengar.

Du är en man i dina bästa år, stor och kraftig med klorna i behåll. Många tror först att du är tjock men det är egentligen bara muskler, stora muskler som ska bli större. Du ser egentligen ut som en två meter stor människa som är lika rund som han är bred. Med dina klor sliter du lätt upp dina motståndare och de som försöker komma undan hoppar du på, dina ben är otroligt spänstiga och du kan lätt hoppa 3-4 meter upp i luften utan att ta satts.

Bodybombning

Detta är en fribrottning i supertungvikt som pågått tills en av de två kombatanterna erkänner sig besegrad eller avlider. Alla medel är tillåtna varför sporten tenderar att domineras av storvuxna muterade djur med fruktansvärda naturliga vapen, som horn, huggtänder och klor.

Mutationer

Hoppförmåga – Kan hoppa mycket högt och långt, svårt att sikta.

Klor – River, sliter och gräver sig in i allt och alla, roliga små grejor.

Stryktålig – Som det låter, du tål stryk bättre än andra

Extrem styrka – Du är otroligt stark i jämförelse med andra varelser.

De andra

Jollmer Honk – Inte trevlig på en fläck, kan inte ha haft det lätt här i livet.

Djuva Frisk – Trevlig, snäll och snygg... för att vara en räv.

R.L.X. – Inte mycket till personlighet men säkert bra att ha nån gång.

Willhelm Rask – Bra jycke, vet vad han talar om och gör det ofta, talar alltså.

Willhelm Rask – Den spårande ledaren

Du föddes i ett fattigt skjul ute på Hundängen i Hindenburg för strax över tjugo år sedan. Din far jobbar fortfarande i fabriken och din mor gick bort för några år sedan i en hemsk sjukdom och dina fyra äldre syskon jobbar på olika slittjobb runt om i staden.

Du däremot valde att följa dina drömmar, du har tränat och tränat för att kunna fixa krediterna som krävs för att uppfylla din dröm. Nu har du äntligen kommit en bit på vägen, du är en zonvandrare med ett rykte, nu är det inte långt kvar. Det du under så många år har drömt om är att starta en krog, inte vilken krog som helst utan ett bordel. Ett ställe där unga jockeyar kan spendera sina krediter på läckra honor av olika slag, det är din dröm.

Som person är du enligt dej själv en trevlig och intelligent jockey i dina bästa år. Det finns ingen snyggare, sexigare eller bättre person än du och du drar dig inte från att använda det. Att vara zonvandrare har även det sina fördelar, tikarna diggar det verkligen.

Mutationer

Jaktinstinkt – Naturlig jägare

Naturliga vapen – Klor och huggtänder

Perfekt kropp – Ingen är så snygg som du

De andra

Jollmer Honk – Inte en trevlig typ, bra att ha ibland men absolut otrevlig.

Djuva Frisk – Snygg, läcker och tycker om att sjunga, skulle kunna få plats i din dröm.

Gunno Braj – Stor, stark och lite korkad, kanske skulle kunna få jobba som utkastare.

R.L.X. – Inte direkt världens bästa personlighet men tikarna diggar en zonvandrare med en automat i sitt sällskap.

R.L.X. – Automaten

Du minns inte när du vaknade efter undergången. En dag stod du där på Hydratorget i Hindenburg och såg den nya världen, du var förvirrad. Sedan den dagen har du sökt efter en plats att passa in på, det verkar inte finnas i denna värld. Du sitter inne på den otroliga kunskapen om hur man viker vällapp. Denna underbara kunskap slutade tyvärr vara nödvändig samtidigt som den forna världen gick under.

Som person är du inte heller mycket för världen, en model som du behövde inte berikas med något personlighets chipp. Du antar att sånt som folk säger är sant för sådana ting som lögn har du aldrig förstått vad det är, ironi och liknande kan du inte heller förstå dig på.

Du betar dig som en person helt utan känslor, en typisk robot som inte blivit programmerad för att umgås med folk.

Du har hittat ett gäng personer som tagit på sig uppdraget att hjälpa dej i denna underliga värld, om du viste vad det var så skulle du vara tacksam mot dem men som sagt så känner du inga känslor.

Optioner

Frontlastare – Du kan lyfta och bära mycket.

Lättviktare – Smidigare än andra automater.

De Andra

Jollmer Honk – Tar inte hand om dej.

Djuva Frisk – Tar hand om dej.

Willhelm Rask – Tar hand om dej. Var den första som gjorde det.

Gunno Braj – Tar hand om dej ibland.

Jollmer Honk - Psimutanten

Jollmer Honk är en kortvuxen man med långa armar och ett stort runt huvud med stora utåtstående ögon. Hans hud är ljusgrå och kroppen helt utan hår. Han går klädd i en lång rock som man ibland kan skymta enklare kläder under, på huvudet har han en mössa i ulkull och på fötterna bär han kängor av dåtida sort.

Som person är han girig och självisk och skulle nog tänka efter fler än en gång innan han skulle hjälpa en annan person, även om han skulle få betalt för det. Däremot så tycker han om att umgås med folk då det är lättare att utnyttja de som tror att de är hans vänner.

Din dröm är att kunna ge igen på det samhälle som gjort att du måste gömma vem du egentligen är, inte bara hämnas på de rika som styr utan även på de fattiga och de där emellan för alla är de skyldiga till samma brott.

Psioniska förmågor

Telepati – läsa/sända tankar. Du är bättre på att sända än att läsa.

Psistöt – Som en stark vind som hårt slår omkull motståndare, svår att kontrollera och brukar utlösas av sig själv när du blir upprörd.

Levitera – Du kan sväva stillastående en och en halv meter ovanför marken, mycket svår och kräver mycket konsentration.

De andra

Gunno Braj – Stor, stark och dum finns det bättre folk?

Djuva Frisk – Bra på pufforna och drömmer om att sjunga snabeljazz... så länge hon skjuter zonbestar så är hon bra att ha.

Willhelm Rask – Otroligt pratglad hund, ger mig huvudvärk.

R.L.X. – Onödigt plåt skrälle, vem behöver en automat utan användning? Enda anledningen till varför den är med är för de andras blödiga små hjärtan.

Otelia – Obdusenten

Du föddes ute i Musközonen då dina föräldrar var på en av deras vandringar i jakt på saker att sälja eller själva använda. Ni levde ett stillsamt och fattigt liv i en liten by mitt emellan Hindenburg och zonen. Du fick lära dig allt som fanns att lära sig om jordbruk och skjutvapen, dina föräldrar var stolta och glada över deras enda barn och behandlade dig så väl de kunde och du vet inte hur länge du satt och väntade på att de skulle komma tillbaka efter deras lilla dags utflykt, de kom aldrig.

Några av era grannar tog hand om dej ett år men du kände att du inte kunde stanna kvar i byn, du tackade för dej och begav dig till Hindenburg där du hoppade från jobb till jobb. Det var under denna tid som du hamnade på ett bårhus som nattvakt, du skulle se till att ingen eller inget stal, åt eller gjorde något annat med kropparna. Du minns inte riktigt hur allt började men tillslut så var du anställd av polisväsendet för att undersöka kropparna som kom i som var inblandade i något fall. Ditt arbete gick och går fortfarande ut på att först undersöka om de har något unerligt på sig som t.ex. slem eller ovanlig jord. Efter att detta är gjort så var det dags att undersöka sår eller liknande för att kolla vad som orsakat det och sist men inte minst kolla inuti kroppen. Inte det bästa jobb man kan tänka sig men du har börjat vänja dig med doften och konsistensen som vissa kroppar har.

Så en kväll som du kom till bårhuset mötes du av en man som visde några papper och förklarade att du tappat jobbet, ingen ordentlig förklaring fick du men det dröjde inte länge tills du hittade ett nytt jobb på en snokbyrå. Du har inte tillgång till samma utrustning men du försöker sköta ditt jobb så gott du kan, mestadels blir det att följa med till brottsplatsen och konstatera vilken typ av skada offret har och vad som kan ha orsakat det men även hjälpa till med allt annat arbete, alla hjälper alla här på byrån.

Till utseende är du en vanlig människa med längre leder, blekare hy, gröna ögon och svart hår. Du klär dig i enkla kläder då de har en vana av att bli täckta med blod och andra kroppsliga vätskor. Som person gillar du då det är enkelt och ledigt runt om dej, inte så mycket snofseri och annat stunt. Något som vissa stör sig på är din humor som blivit färgad av ditt jobb med de sargade kropparna, men du stör dig inte på att andra stör sig, det är ju roligt.

De andra

Harry Shlark – En duktig och bra man, rätt snygg också...

Alfon Frick – En mullvad i sina bästa år, rätt bra på allt klurande också.

Theodor Shell – En underlig kille som är bra att ha, det är något konstigt med att han kan veta saker som hänt utan att han varit där eller att de inte ännu inträffat, han måste vara duktig på att hitta spår som du inte tänker på.

Ville – En liten gatugrabb som är rolig att skämta med, han blir så äcklad!

Ville - Spingpojken

Ville är en liten muterad människo pojke utan föräldrar eller syskon. Förut brukade han hänga kring Harry Shlarks snokbyrå för att kanske få se något häftigt, detta visade sig vara kanske det bästa han gjort i hela sitt åtta åriga liv för nu har han fått jobb. Ville får hjälpa till där han kan behövas och som tack får man mat och ibland någon jycke (små pengar) eller så.

Ville drömmer om att bli lika stor och häftig som Harry, att få lösa otäcka fall och bära puffra måste vara livet.

Till utseende är Ville en smal pojke med ett stort huvud, hans hud är mot det mer brandgula hållet. En blå mössa döljer nästan hans svarta krulliga hår och matchar fint hans röd/vit randiga kortärmade trasiga tröja och de förstora mörk bruna byxorna. På fötterna har Ville virat trasor som faktiskt värmer lite på de mörka och kalla nätterna.

Som person är Ville en sprallig och lekfull lite krabat som försöker göra allt för att bli lika tuff som hans idol och hjälte Harry Shlark.

De andra

Harry Shlark – Den tuffaste snubbe som någonsin funnits, till och med bättre än självaste Kalas Konrad!

Alfon Frick – Alla hjältar behöver en medhjälpare, Ville är svartsjuk på Alfon.

Otelia – Rolig tant med äckligt jobb, gräva i döda kroppar, Ursh!

Theodor Shell – Undlig filur, han verkar veta mer än vad man kan tro...

Alfon Frick - Sekreteraren

Det var du och Harry som startade den Snok byrå som ni båda driver nu tillsammans med ett gäng andra personer. Du växte upp i en liten by utanför Hindenburg men kände att storstads livet var något för dej. Du begav dej till staden i ung ålder för att ta värvning i polisväsendet, det var där du träffade Harry Shlark och ni båda började umgås mer och mer och tillslut så var ni partners. Din förkärlek till Snokberätelser och Harrys lite hårdare tag gjorde att ni blev två duktiga kriminaljägare. Det var du som skötte klurandet och Harry som skötte snacket med rackarbusarna och nidfarare, vilket team ni var.

Sedan så hände det som inte fick hända, ni satte dit fel person. Det var ett fall med en illsnattare (rånare) som hade stulit dyrgriper från en dam i det högre samhälls skicket. Allt pekade på en yngre man i närheten och när ni tog in honom så visade det sig vara självaste manufakturs ägaren Sune Norrings brorson Almond Norring. Detta skapade sådant rabalder att ni fick avgå, ni hade inget annat val än att starta en egen Snokbyrå, vem den egentliga lagbrytarbusen var är det ännu ingen som vet.

Som person är du en rätt optimistisk och glad person som verkligen njuter av att jobba med snokandet, du njuter verkligen av allt klurande och finurlande. Vad du drömmer om är att kunna få ett par ordentliga jobb så ni äntligen kunde betala hyran.

Till utseende är du allt en mullvad kan begära, kort, krumryggad och små tjock. Du ser inte så bra men med hjälp av ett förstoringsglas funkar det rätt bra. De kläder du bär är mycket ståtliga och ser ut att vara av bästa kvalite, man måste se proper ut i stor stan sade alltid mor din.

De andra

Harry Shlark – Den bästa vän du någonsin haft, ni har varit med om så mycket.

Otelia – En tjej i sina bästa år, otroligt duktig på att veta vad folk råkat ut för.

Theofield Shell – En underlig kille som är bra att ha, det är något konstigt med att han kan veta saker som hänt utan att han varit där eller att de inte ännu inträffat, han måste vara duktig på att hitta spår som du inte tänker på.

Ville – En liten behändig krabat som brukar hjälpa till där han kan.

Theofield Shell – Plats utredaren

Du är snokbyråns senaste tillskott och har jobbat med gänget i snart ett år. Ursprungligen kommer du från Svedala men valde att flytta söder-ut för ett antal år sedan då din mor gick bort. Hela ditt liv har du upplevt saker som andra inte gör, du kan ibland bli översköld av en våg av intryck. Oftast är det djupa känslor eller snabba bilder av undliga händelser, till en början förstod du inte vad det var men du har nu börjat lära dej ner om dessa insidenter. Vad som händer är att du ibland känner vart olika föremål har befunnit sig eller vad de har använts till, mestadels är det starka känslor men ibland bilder eller till och med ett helt händelse förlopp. Tack vare det här jobbet så har du kunnat använda dej av denna förmåga till att hjälpa andra och du har även börjat lära dej att frammana förmågan självmant men ibland önskar du att du låtit bli, allt är inte trevligt att veta i minsta detalj.

Till utseende är du en helt vanlig människa med axellångt mörkt hår och ganska mesig kropp. Du går ofta klädd i lite förstora kläder i hyffsad kvalite och på huvudet sitter din fars gamla hatt som han hittade i zonen då han var liten Skåjt.

Som person är du en vänlig och omtänksam mutant som gärna hjälper andra. Du har svårt för lagbrytarbusar och annat patrask som finns där ute på gatorna men känner att många av dem inte rår för att de hamnat där.

De andra

Harry Shlark – Tuff och duktig på det han gör, ibland du önskar att du tillslut kommer att bli som han, men det är nog länge kvar.

Otelia – Snäll och trevlig men kan ibland bli lite för otäck när hon börjar dra sina skämt.

Alfon Frick – Smart kille, du och han är nog världens bästa på att klura ut vad som hänt.

Ville – Bra unge som valt att hjälpa oss med allt möjligt istället för att vara ute och ränna med de andra stackars hemlösa ungarna på gatan.

Harry Shlark – Privatsnoken

Du växte upp i de lite bättre kvarteren i Pyrisamfundets hjärta och själ Hindenburg. Din far var högt upp i polisväsendet och var familjens stolthet. Du fick en bra utbildning och var på väg att ta dig in i explorator yrket när din far dog, han blev skjuten i ryggen under en utredning i närheten av Kopparberget. Det var denna olycka som fick dej att fundera och valde tillslut att följa i din fars fotspår och tog värvning i Hindenburgs polisväsende. Det var under detta kapitel av ditt liv som du träffade Alfon Frick och ni båda började umgås mer och mer och tillslut så var ni partners. Det var han som skötte klurandet och du som skötte ”snacket” med rackarbusarna och nidfarare, vilka tider det var.

Sedan hände det som inte fick hända, ni satte dit fel person. Det var ett fall med en illsnattare (rånare) som hade stulit dyrgriper från en dam i det högre samhälls skiktet. Allt pekade på en yngre man i närheten och när ni tog in honom så visade det sig vara självaste manufakturägaren Sune Norrings brorson Almond Norring. Detta skapade sådant rabalder att ni fick avgå, detta blev en väldigt hård smäll för dej och för ett tag funderade du på att bara ge upp med allt men som i en dröm kom du fram till att ni hade inget annat val än att starta en Snokbyrå, vem den egentliga lagbrytarbusen var är det ännu ingen som vet.

Du införskaffade tidigt en respekt-ingivande lång rock och ett par fina kostymer, om man ska jaga lagbrytare så måste man se till att man inte ser ut som en av dem.

Som person är du rätt lugn och behärskad men du drar dig inte för att ta i med det hårdare språket, blodsnackare och rackabös verkar inte förstå annat språk. Bland det värsta som du vet är kvinnovändare och du drar dig inte för att visa dem vars de hör hemma.

De andra

Alfon Frick – En bra mullvad och din bästa vän, skulle inte gå utan honom.

Otelia – En bra kvinna som var mer än välkommen till gänget, hon behövdes.

Theofield Shell – En underlig kille som är bra att ha, det är något konstigt med att han kan veta saker som hänt utan att han varit där eller att de inte ännu inträffat, han måste vara duktig på att hitta spår som du inte tänker på.

Ville – En gatupojke som du tycker synd om, han får hjälpa till lite nu och då med enklare ärenden och du betalar honom i mat och jockey (småpengar). Någon gång så ska väll han kanske få lära sig hur man sköter det här jobbet så han kan få vara till verklig nytta.