

Fallet Shlark

Ett Mutant: UA scenario av: André & David Nordin

Världen

Fallet Shlark utspelar sig likt de tidigare delarna om Privatsnoken i en fiktiv värld i det fiktiva Mutant: UA. Det handlar alltså om kiosklitteratur som de zonfarare och andra rollpersoner i Mutant köper för att underhålla sig med. Vem som är författaren till de många böckerna om Harry Shlark är det ingen som vet trots Polisgazettens lovord om 250kr till författaren om denne kliver fram i ljuset.

I denna fiktiva Mutant värld finner vi vissa saker som inte stämmer överens med den ”vanliga” världen. På Hindenburgs gator kan man oftare än ibland men ändå inte för ofta se automobiler puttra omkring, de är lika vår världs bilar under tidigt 1900-tal, tänk gangster bilar med klumpiga gengasmotorer.

Brottslingarna i dessa berättelser är ofta utrustade med bössor som påminner en hel del om ”Tommyguns”, detta är enbart en kosmetisk effekt och inget annat.

Scenariot

Scenariot är skrivet för att du som SL ska ha fria händer över hur du vill att allt ska se ut och liknande, vi har inte beskrivit platserna eller karaktärerna särskilt noga för av egen erfarenhet brukar man som SL glömma vad som var skrivet och improvisationen tar vid. Tänk miljön lite 17-1800tal med vissa inslag från 1920-talet, automaterna i Mutant världen kan se ut att komma från både Star Wars med deras vandrande brödrostar men även från Terminator med de mer humanoida och skrämmande automaterna.

Tidslinje

Den följande lista är tänkt att förklara vad som hänt före själva trilogin börjar och fram för allt vad skurken Jollmer Honk har gjort.

- En femårig pojke vaknar och kryper ut ur en bunker vid *Malsjöns* kust strax utanför den lilla byn Strömknallen, väster om Hindenburg. Pojken hittas strax där efter av syskonen Munte och Axa Honk som väljer att ta hand om det stackars barnet. De ger honom namnet Jollmer Honk efter deras farfar, ett antal år senare börjar gossebarnet att visa tendenser på att vara en *Snikättling* (Psimutant). Under en fridlufts resa blir han lämnad i skogen av syskonen Honk som blivit rädda för honom och hans krafter.
- Jollmer får höra talas om en *Automatkyrkogård* djupt inne i *Musközonen*. Han försöker ta sig dit men zonens motstånd är för stort och han tvingas att vända om och bestämmer sig för att öva på sina psioniska förmågor.
- Jollmer finner ett par individer som han styr till viss del med tankens kraft. Tillsammans bildar de ett zonfarar gäng och beger sig ut för att finna *Automatkyrkogården*. Jollmers planer går i stöpet och han faller ner i en stor klyfta och dödförklaras av sina vänner.
- Några år senare har de överlevande av zonfarargänget splittrats och är engagerade i att leva sina drömmar. Jollmer som överlevt fallet börjar studera automaterna på kyrkogården och beger sig in mot Hindenburg för att få sin hämnd och återta en makapär som låter honom styra en av de stora stridsautomatvidundren från

kyrkogården. Han får sin hämnd på några av sina gamla ”vänner” men stoppas tillslut av Harry Shlark och hans Snokbyrå. Jollmer Honk faller ner i Malsjöns kalla vatten men tack vare att han är uppkopplad till stridsautomaten klarar han sig ur även detta öde. Han går inte heller lottlös från händelsen för under den korta tid makapären var i hans ägo lärde han sig hur automaterna fungerar och beger sig efter förlusten mot kyrkogården för att väcka automatarmén till liv.*

- Harry och de andra löser stora och små fall och blir tillslut ombedda via en mystisk lapp att raskt skynda till *Hotellet Strömmen* i den lilla byn Strömkullen. Under kort tid dekapiteras så gott som hela mysticismsällskapet *StudiumCirkeln*, spåren leder snokarna till en bortglömd bunker och resterna av *Projekt Fenix*.**
- Jollmer väcker liv i en stor del av de sovande automaterna och börjar sätta sin nya plan i rullning.***

* Ett fall för Harry Shlark, SnöKon 2005

** M som i mysterie, SnöKon 2006

*** Fallet Shlark

Planen

Den lömska plan Jollmer Honk har smitt denna gång går ut på att först göra sig av med Harry Shlark och i samma veva få hämnd på syskonen Honk som fortfarande driver barnhemmet han växte upp på.

Jollmer ordnar med sina krafter så att paret Lucilia och Garry Timell blir intresserade av Sanda, ett av barnen på barnhemmet. Han kidnappar Sanda och med tankens kraft beordrar han paret Timell att uppsöka Harry Shlark för att anställa honom till att undersöka försvinnandet, då tiden är rätt ska Jollmer föra bort Harry som går rakt in i Jollmers fälla då han tackar ja till uppdraget.

Sanda är inte det enda barnet som Jollmer tänkt kidnappa. Han har planer på att kidnappa alla tjugo barnen från barnhemmet Liljan och under de två kommande nätterna kidnappar han sammanlagt etthundra barn från olika delar av det lägre samhällsskiktet. Han har allierat sig med mobstergänget ”Taco-Bäck’s grymma karlar” som består av kring tjugo muterade galtar i olika storlekar, dock ingen under storleken stor och stark.

Dessa barn ska han använda för att driva det flygande vidunder till luftfartyg han byggt av delar funna i zonen. Luftfartyget tänker Jollmer använda som en säker bas undertiden han utför sin plan i säkerhet

Harry däremot skall under de dagar det tar att samla barnen få sitt ryckte förstört genom att med hjälp av Jollmers tankekraft utföra olika lagbrytande handlingar.

När barnen är insamlade marscherar hans Automat armé mot Hindenburg och kejsaren ställs inför ett ultimatum, lämna över tronen till Jollmer eller låt samfundet falla. När kejsaren lämnat över samfundet till Jollmer tänker han bygga om det så som han vill och låta psimutanterna ta sin rättmätiga plats som härskare.

Vad som än händer har Jollmer tänkt att dräpa Harry efter att privatsnoken har blivit tillräckligt förnedrad.

Platser, personer och ting

Här nedan beskrivs de olika platserna som är aktuella för Fallet Shlark, som SL är det fritt att ta bort eller lägga till saker så länge det inte stör själva berättelsen.

Shlark's Snokbyrå

Snokbyrån ligger på Maximiliangatan, just mellan Kopparberget och Hundängen. Snokbyrån består av tre rum, hallen/väntrum i vilket Alfon har sitt kontor där han tar emot kunderna i väntan på att Harry kan ta emot dem. Rakt fram från ytterdörren bakom en dörr av immat glas ligger Harrys kontor ständigt doftande av rökkorvar, ett stort skrivbord, ett par hyllor, ett fönster mot gatan och ett par fåtöljer finns i rummet, det tredje är köket/matrummet som man kommer till om man tar den högra dörren sett från ytterdörren. Köket är fyllt i vanliga fall av diverse disk och josflaskor, här finns även ett litet bord med tillhörande stolar.

Barnhemmet Liljan

Barnhemmet Liljan är beläget i utkanten av Skanshaga med baksidan vänd mot marknadsdistriktet. Byggnaden är tre våningar högt och ordentligt byggt med forntegel blandat med nyare fuskmaterial. Hemmet ägs och drivs av syskonen Munte och Axa Honk som haft hand om det så länge någon minns. Bottenvåningen rymmer en stor matsal, ett rymligt kök, två stora toaletter och bostadsyta för de bägge ägarna. De två övre våningarna är uppdelade i 20 rum vardera, rummen är stora nog för att få plats med en säng, ett skrivbord och en garderob. Vinden består av ett stort och ett litet rum, det stora rummet är fyllt med möbler och diverse ting som inte används för tillfället. Det lilla är ett skam rum vilket är där de stygga barnen får bo efter att de utfört hyss och andra rackartyg.

Stubbas motell

Ett av Hindenburgs slitnare motell som ligger så pass centralt. Det är beläget kring Kejsar torget strax utanför Thorulfshov. De intilliggande husen är rätt fräscha och fina men just motellet har som sagt sett sina bättre dagar. Det ägs av den muterade människan Stubbas och besöks av allt ifrån de besökare i staden som inte kan eller vill lägga ut mer krediter till högfolk som vill hålla sig och sina affärer i skuggorna.

Lagerlokalen

Belägen på Hamnpromenaden 16 och är en vanlig lagerlokal med ordentliga trä väggar. Porten är fem meter hög och lika bred för att hamnens lastautomater ska klara av att ta sig in med lådor och liknande ting.

Assars mäsik och frukt

En fin affärsbod med frukter från samfundet och även härligheter från Österhavets fjärran hamnar. Assar brygger även enligt vissa stadens bästa mäsik vilket självklart smaksätts av de frukter som säljs i butiken denna bryggd kallar han vackert för "Flottvin". Affären ligger längst Kejsar Ottos Esplanad inte allt för långt ifrån Stora Scen.

Kåkstaden

Stadens fattig område, dom flesta som kommer till Hindenburg i hopp om att finna ett jobb, hamnar här, även de som inte har vett nog att ordna sig ett liv kommer hit, med andra ord det är stadens avlopp. Vill man hitta brottslingar så har man kommit till rätt plats. Det pyr ett starkt hat mot övermakten, men folket här har det alldeles för dåligt för att kunna göra något åt saken, de få som faktiskt har fått pengar spenderar ofantligt mycket tid för att få behålla pengarna.

Utseendemässigt är kåkstaden en skrothög, allehanda föremål som man funnit har använts till att bygga bostäder och det är inte ovanligt att folket bor i nästan jordkällar liknande hålör.

Baddy-Bräck's brygder och berusning

Denna byggnad är en sliten och trasig tvåvånings kåk som egentligen borde rivits för länge sedan, som så mycket annat ute i kåkstaden. Krogen som kåken egentligen är ligger mitt i en stor ler pöl och är tillhåll för "Taco-Bäck's grymma galtar" som hängt här sedan de var unga små nassar.

Bottenvåningen består av ett stort rum som är inrett med bort, stolar och liknande krog möbler. En trapp leder folk upp till övervåningen som är uppdelad i ett antal rum varav ett inhyser Harry då han inte är ute på uppdrag eller gör annat rackartyg som att stå vakt. I det bortersta rummet på övervåningen kan man finna en hemlig dörr i garderoben om man har lite tur (Alfon finner denna utan problem). Den hemliga dörren leder till en stega som ta en genom väggen ner i underjorden och till Labyrinten.

Ludde

Ludde är en fruktansvärd varelse som mest går att likna med en stor svart amöba som man kan skåda genom dess svagt genomskinliga hud de varelser som den tidigare ätit. De som ställs i strid mot denna best är död.

Luftskeppet

Egentligen inget skepp utan snarare en sorts långtradare med vingliknande utväxter i tre nivåer, alla utrustade med 20stolar för barnen att sitta i. Längst fram finns en sorts balkong liknande utbyggnad med en tron för Jollmer och plats för diverse tjänare, vid behov kan man även sätta fast X antal pålar för fångar vid tronen, allt för bästa utsikt vid speciella tillfällen. Bör noteras att denna skapelse inte klarar att lyfta utan Jollmer och barnen utrustade med Psi-hjälmarna, barnen går att byta ut men ni fattar vad jag menar.

Psi-hjälmarna

Forntida psykraftsförstärkande hjälmar som går att beskriva till utseende som durkslag i metall med kablar som går från toppen till ingenstans men som reser sig när hjälmarna används. De hjälmar som Jollmer använder är inställda på att ge bort kraft till den som har "master" hjälmen vilket självklart Jollmer använder när han tänker flyga med luftskeppet.

Jollmer Honk

Detta är en spinkig liten tanig gråhudad man med stort huvud, tänk Gollum från Sagan och ringen. Han går klädd i trasor som bildar en sorts munkkåpa för luffare. Han är

otroligt mäktig med att använda psiförmågor och kan göra nästan allt som SL vill, om han har hjälp av Psi-hjälmarna klarar han precis allt, förutom Harry Shlark som är hans nemesis sedan de träffades i scenariot "Ett fall för Harry Shlark".

Taco-Bäck's grymma galtar

Dessa tuffa grymtande galtar från kåkstaden är inget mer än ett gäng råbarkade skurkar med otrolig kroppstyrka men lite i huvudet och dålig prickskytteförmåga. Använd dem som du som SL känner för, gärna med en gnutta humor men det är inget måste, kanske ska testa råa och brutala nassar...

Prolog

Lägenheten var i stort sett orörd om man bortsåg från röran gärningsmannen lämnat efter sig i arbetsrummet. Skrivbordets tidigare vackert staplade papper låg i ett kaos över hela rummet, en hylla med böcker och fornmakapärer låg omkullvält likt en fyllbult på snedd. I den sköna skinnfätöljen i ena hörnet vid fönstret satt fortfarande kroppen av lägenhetens ägare dock huvudlös.

Konstapel Mjällberg viftade upphetsat på svansen när han undersökte liket, plötsligt slog det honom.

- Chifen! Chifen! Karl'n har ju tappat huvudet! Precis som i Shlark boken *M som i mysterie!*

Konstapel Radon svarade sin kollega enbart med ett lågt "mmm" samtidigt som han plockade upp ett papper från golvet, ett papper som verkade vara den första sidan i en bok. Konstapel Radon bleknade.

- Det kanske ligger något i det du säger, det här verkar inte vara vilka papper som helst!

Konstapeln läste högt en bit av papprets text men avbröts av sin kollega.

- Chifen! Fattar du? Det här måste ju vara författaren till Harry Shlark! Fattar du? Shlark!

De bägge konstaplarna såg på varandra ett ögonblick och som av en ljudlös startsignal föll de bägge ner på golvet och samlade ihop alla papper.

Konstapel Radon satte sig i fätöljen mitt emot den huvudlösa kroppen, tände ett extra ljus och började läsa...

Kapitel 1 – Barnhemmet Pärlan

Spåren har lett Snokbyrån till Barnhemmet Liljan och plötsligt är de beskjutna av mobstergänget "Taco-Bäck's grymma galtar" och tvingas ta skydd bakom ett omkullvält fruktstånd.

Harry ser en öppning i mobstergänget Taco-Bäck's grymma galtars linjer, han hinner inte förklara för sina vänner utan sätter iväg ensam in mot huset.

Bara en meter från det öppna källarfönstret så exploderar huset i en ljudlig smäll, snokarna som hukar sig i skyddet bakom fruktståndet känner hettan som hotar att bränna dom till Hindenburgare.

Men lika snabbt som det kom så försvinner explosionen och hettan tonar bort, när snokarna väll tittar upp från sitt skydd så ser de att huset står där orört, inga tecken på

någon explosion, även mobstergänget som dom hade en hetsig eldstrid med är borta, bara kropparna och några blodfläckar från de som snokarna träffade finns kvar.

Men vars är Harry? Hur mycket snokarna än söker så kan de inte finna Harry, även invånarna i huset är borta, Förutom paret Honk som de finner döda, skjutna i huvudet.

Vad hände egentligen? Jollmer Honk har med sitt mobstergäng tagit sig till Barnhemmet Pärlan för att kidnappa de barn som är kvar, han ska även tillfångata Harry Shlark. Genom att lägga ett bakhåll för Harry och hans vänner så stoppar han dom från att vara för nära honom särskilt Theofield som skulle kunna känna av hans närvaro, meddans snokarna låg i skydd så kunde Jollmer påverka Harry till att ta sig mot huset och rakt in i hans väntande armar.

Explosionen är bara en illusion skapad utav Jollmer Honk för att få snokarna på andra tankar meddans han tar Harry och försvinner därifrån. Barnen som Jollmer tagit ska bli arbetskraft åt Jollmers luftskepp.

Kapitel 2 – God hjul önskar en okänd välgörare

Dagen därpå hör snokarna en knackning på dörren, när någon av snokarna öppnar dörren ser dom en person klädd som självaste "Kalas Konrad" snabbt springa därifrån, vid dörrens fot finns en säck. Ifall snokarna sätter iväg efter manen så tappar dom bort honom i folk vimlet, eller så försvinner han mystiskt i en återvändsgränd.

I säcken finns fyra Hjulklappar:

- **Tändsticksask** med adressen Stubbas motell, Kejsar torget 4, Rum 3 skriven på innersidan av locket. När snokarna snokar upp denna ledtråds plats finner de tidigare kortbeskrivna motell. Stubbas är medgörlig om han får några krediter men det ska gå fort att titta igenom rummet, han vill inte att folk ska se att han går att köpas för pengar. Rum 3 är ett litet rum med en säng, en fåtölj och ett litet bord. På bordet står en askkopp med en rökkorvs stump som, fortfarande ryker en aning. Rökkorven är av märket Pappsen's vilket även är Shlark's favorit märke. Tanken med detta är att snokarna/spelarna ska få en chans att fundera om Harry verkligen är borta från jordelivet, något mer finns inte här att hämta och om snokarna frågar Stubbas förklarar han att det är en icke muterad människa som verkar vilja vara för sig själv och röka Slörök, han blev även hämtad av ett gäng stora galtar för inte allt för länge sedan, Stubbas såg inte vart de gick.
- **En nyckel** med adressen Hamnpromenaden 16 skriven på en bricka satt på nyckeln. Nyckeln leder till ovannämnda lagerlokal där snokarna kan finna olika saker beroende på när de beger sig dit. Om de genast kollar platsen finner de (efter att de brutit sig in) fyra lådor stora nog att rymma en kropp vardera, tänk likkistor. Om de beger sig dit efter att Harry har varit på uppdrag kan de förutom lådorna finna säckar med de saker som hitintills blivit stulna. Den första gången som snokarna snokar i lagerlokalen bryter sig tillslut fyra automater ut från de fyra lådorna och anfäller snokarna, de ger sig inte förrän de

är avaktiverade på något sätt. Automaterna är tagna av Jollmer från automatkyrkogården.

- **En lapp** med adressen Kejsar Ottos Esplanad 86 och tiden 17.30, i morgon. Detta är tid och plats över vars mobstergänget "Taco-Bäck's grymma galtar" får Harrys nästa uppdrag. Mötet kommer att äga rum kvällen efter att snokarna får lappen. Om de beger sig dit i tid hinner de se en man i långrock och snokhatt få en lapp av en kvinna i fin klänning som verkar vara från det övre skiktet av samhällshierarkin. Denna kvinna är bara en slumpvis av Jollmer vald person för att leverera Harrys nästa uppdrag, mannen är Harry. Om snokarna försöker tala med Harry eller på annat sätt agera med honom kommer han att lägga benen på ryggen, skjuta mot dem eller på något annat sätt ta sig undan snokarna, han känner inte igen dem. Harry är på väg mot sitt nästa uppdrag och irrar bort snokarna om de inte är försiktiga och följer efter på håll. Då ser de vad som händer (beroende vilken dag och vad följande dags tidnings rubriker talar om) och kan inbryta eller fortsätta skugga honom ända ut till Jollmers gömställe i Kåkstaden.
- **Ett stycke knappnål** med kejsarens sigill, ifall snokarna börjar ställa frågor runt palatset eller om dom visar upp knappnålen så kommer dom att bli tagna utav kejsarliga vakterna och förhörda, men då dom inte verkar veta något så släpps dom inom kort. Låt gärna någon råka höra hur några ur personalen nämna hotet mot kejsaren, som Jollmer skickat, (angående om att ge tronen till honom "annars"). Den här punkten är till för att låta dej som spelledare improvisera en bit av handlingen. Mest är det till för att RP ska kunna få reda på att Kejsarens makt är hotad av Jollmer men det har egentligen inte så mycket med den stora handlingen att göra om SL inte vill göra det till vad det kan vara.

Under de dagar som går så har RP tid att snoka runt men det finns ett par hinder. Sent första dagen så skrivs det otäcka saker i Polisgazetten (*Mästersnok inblandad i trafikkaos*). Strax efteråt kommer både reportrar och Poliser att söka efter snokarna för att antingen intervjua dom eller att förhöra dom. Med ett par väll valda ord eller hot kan de undkomma för ett kort stund. Om snokarna någonsin vill få reda på vad som egentligen händer och ha en chans att rädda Harry bör de undvika att dra in både journalister och poliser, de är hans enda vänner nu.

För var dag som går (max tre, se nedan) ges en ny Polisgazetten ut i följande ordning:

1. *Mästersnok inblandad i trafikkaos*
2. *Mästersnok = mästertjuv*
3. *Mästertjuven slår till igen*

Dom har även en tidsgräns inom tre dagars tid så har Jollmer byggt färdigt sitt luftskepp och sin automat arme har tagit sig så pass nära Hindenburg att han kan påbörja sitt anfall mot den inte ont anande staden

Kapitel 3 – Grymt anfall på Snokbyrån

Efter att Snokarna har snokat i det mesta å visat sig runt i staden kan de se när de anländer hem till snokbyrån (då det passar sig) hur sex stora stygga grisar kastar in något genom fönstret och hela byggnaden som snokbyrån ligger i sprängs i småbitar. Före detta händer ropar den största och styggaste galten "Låt bli å att sticka trynet där det inte hör hemma!". Galtarna hoppar sedan upp på tre rikshor och åker snabbt därifrån, snokarna bör följa efter. Galtarna är medlemmar i "Taco-Bäck's grymma galtar" och tänker bege sig direkt till Kåkstaden och Jollmers gömställe.

Detta är till för att dels få in en häftig jakt med rikshor och att leda snokarna snabbt till Kåkstaden och Jollmer och för att inte glömma Harry. Om snokarna ignorerar en häftig jakt genom staden kan Ville känna igen den stora galten som Jöns "Svulsten" Knåd, bodybombare och medlem i "Taco-Bäck's grymma galtar" som Ville också vet är bosatta någonstans i kåkstaden, efter lite sökande finner de galtarnas tillhåll likt de åkt med på jakten.

Kapitel 4 - Kåkstaden

Efter en hel del Snokade runt om i Kåkstaden, antingen förföljandes någon skum gris/person eller på egenhand finner de tillslut gänget Taco-Bäck's grymma galtars tillhåll, Baddy-Bräck's brygder och berusning. Snokarna märker att det är någon sorts möte inne på krogen. Om de kollar kan de se hur Jollmer Honk talar inför en massa folk om hur de är förtyckta utav övermakten och hur dom borde få sitta på tronen. Vid Jollmers sida kan de se Harry Shlark i egen hög person, han är inte bunden eller något sådan utan verkar stå bredvid busen av egen vilja.

(Under tiden som Jollmer talar så lämnar han små dolda kommandon i folks hjärnor om hur dom ska tillsammans med Automat armén anfalla kejsarpalatset och de rikare delarna utav staden. Theofield kan och bör använda sina Psi-frömågor till att maskera sig för Honk.).

Snokarna kan med olika medel frita Harry, men han kommer att vara i ett vegetativt tillstånd, den enda tanken som han har i huvudet är att han måste ta sig tillbaka till Jollmer.

(Det är omöjligt att väcka Harry vid det här tillfället, RP ska antingen bli tillfångagna tagna som nedan eller söka sig efter Jollmer och Harry efter mötet ner genom den hemliga gång på andravåningen och vidare till hangaren där Jollmer är redo för att åka iväg med luftskeppet, oavsett vilken dag det är och Ja automatarmén är redo den med!)

Ifall snokarna på något sätt fumlar till det, antingen genom en illa planerad räd mott mobstergänget "Taco-Bäck's grymma galtar", eller genom att Theofield inte klarar av att dölja dem, eller någon annan oturlig handling så tillfångatas dom och släpas ner till hangare där Jollmer Honk passar på att berätta hela sin plan om hur han ska ta makten över samfundet eller skapa ett nytt i det gamlas aska för Snokarna medan Luftskeppet görs i ordning av galtarna.

Snokarna förs ombord och kedjas fast på de pålar som står förberedda vid Jollmers tron längst fram på skeppet, Jollmers plan med det hela är inte mer än att tvinga dem att se hur han och Harry slår sig in i kejsarpalatset med luftskeppet.

När luftskeppet är redo öppnas taket och folk, hus och diverse ting rasar in men vräks åt sidan av en tankestöt från Jollmer, snokarna kan se barnen lida där de sitter. Luftskeppet åker iväg upp över staden och snokarna ser direkt automatarmén modell Terminator dundra in över kåkstaden som tyvärr ligger närmast zonen de vandrat från, därefter vandrar de genom hundängen, kopparberget och om de klarar sig så långt ändra fram till Kejsarpalatset.

Under den här tiden så kan Snokarna väcka Harry från Honks kontroll vilket resulterar i att Harry fritar sina vänner och en hetsig strid mot Honk bryter ut högt ovanför marken inuti Honks luftskepp.

Hur vinner man mot Jollmer Honk?

Det är omöjligt att vinna mot Jollmer om snokarna inte klarar av att väcka Shlark, detta görs enklast på något av nedanstående sätt men nummer tre är att föredra då detta plockar bort en av spelarkaraktärerna då vi nu behöver en spelare för Harry. Men SL väljer själv eller tar det som spelarna spelar fram.

Om Harry inte vaknar och SL inte vill ta bort Alfon eller på något annat sätt ta steget för att låter Harry återvända innan boken är slut kan man vackert avbryta med en...

(om du förstår vad jag menar... lägg bara in det i epilogen...)

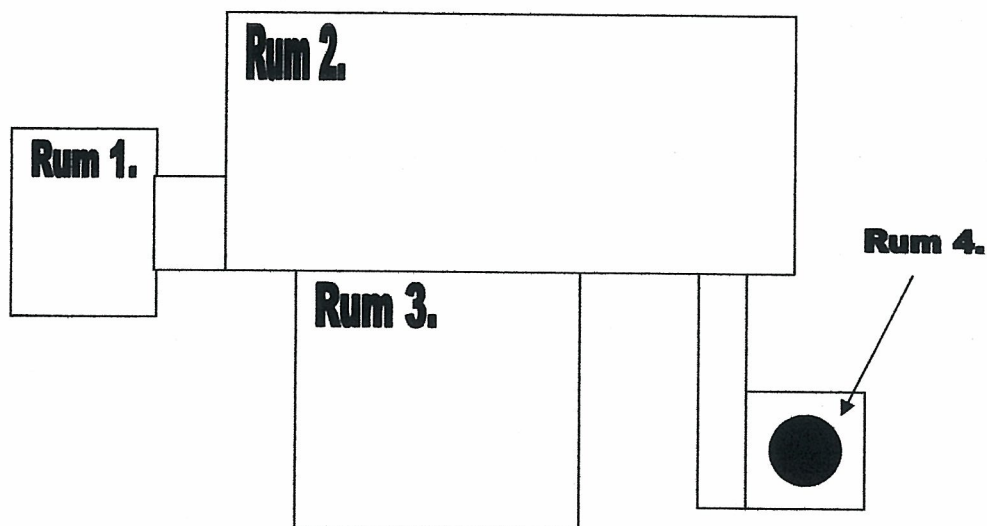
Väcka Harry

Det finns flera sätt att Väcka Harry på, strax kommer fyra exempel på hur man kan väcka honom, men ifall snokarna kommer på ett annat alternativ som du finner roligt så är det inget fel med det.

- Theofield kan vända tanke kontrollen till sig, med lite bieffekter.
- Med kärlek så kan Djuva väcka Harry.
- Ifall Alfons dör eller blir alvarligt skadad, så väcks Harry och kontrollen över Harry ges till Alfons spelare.
- Vile kan el-choka honom till sanns.

Kapitel 4.5 – Labyrinten

Detta är gångarna som är kvar sedan den gamla tiden som sträcker sig under Hindenburg som Jollmer funnit.



Rum 1. Ingången

Här kommer man ner från Baddy-Bräck's brygder och berusning, rummet är tomt förutom en gammal luftslussdörr på väggen mot hangaren.

Rum 2. Hangaren

Det största rummet i "labyrinten" och det innehåller Jollmers luftskepp och taket är en stor lucka som går att fällas upp för att flyga ut med skeppet.

Rum 3. Verkstaden

Här sätts de psioniska hjälmarna på barnen som även de förvaras här inför starten av luftskeppet. De sitter i fina rader på golvet i ett sorts meditativt läge.

Rum 4. Luddes håla

Stinkande, kladdigt, kletigt och vidrigt rum. Här förvarar Jollmer sitt nya husdjur Ludde. Rummet är tomt förutom ett stort hål rakt ner i mörkret där det kommer underliga ljud ifrån, Ludde bor där nere.

Epilog

Konstapel Radon pustade ut efter den sista meningen. Kollegan Mjällberg gläffsade förtjust och viftade med svansen, ”Härligt! Undra hur det fortsätter!” utbrast hundmutanten mellan gläffsandena.

Radon sträckte ut armen, greppade den dekapiterade mannens glas med tokjos, tog en sipp och sade, ”Det min käre kollega, det får vi nog aldrig reda på!”.

Från gatan utanför kunde man höra de sista låtarna från de närliggande Snabeljazzklubbarna. Kvällen var på väg mot ett slut och om en stund skulle en ny dag börja, men för vissa hade natten bara börjat.

Slut

Polisgazetten

PRIS: 1 KREDIT

Mästersnok inblandad i trafikkaos!

Under lunch tid idag hindrades trafiken kring Centraltorget av enligt vittnen självaste mästersnoken Harry Shlark. Det skall trots regnet varit en hel del trafik i omlopp när mästersnoken enligt uppgift ska vandrat rakt ut med dragen bössa. Skadorna var då Polisgazettens utsände enorma, flertalet rikshor var omkullvälda med förare och passagerare kvar fastklämda. De två automobiler som kommit till skada varav den ena tillhörande madam Flora af Kunggrädd som även rapporterats fått sin nyinköpta hatt skadad i olyckan. Förövaren lyckades försvinna i all uppståndelse, Polisgazetten lovar läsarna att göra allt de kan för att sanningen ska komma fram!

Läs mer på sida 3 & 4

Käften gör det igen!

Konny "Käften" Moss bankade samtliga motståndare i gårdagens fajt på Thorulfshov. Är det rent spel eller slåss Käften med dålig andedräkt? Läs mer på sida 6.

På gång i Knutskär del - 2

Andra delen i Polisgazettens följetång om den lilla byn Knutskär och de rafflande händelser som utspelas där. Lång intervju med Märta "Mor i busken" Hellin.

Läs på sida 5

Kräftan är lös!

Asmodeus Rex Zonfararen och Soccerspelaren kämpar mot döden i skadesängen efter strid med den kräftsmittrade kompanjonen R.H.L.S. 8.

"Han är fruktansvärt farlig men fortfarande på fri fot, någon måste stoppa honom!"

bedjar Herr Rex till Hindenburgs medborgare.

Läs mer på sida 7

16 döda vid isterolycka!

"Det var fruktansvärt!" Berättar nu svanslös jycke för Polisgazettens utsände på isterfabriken Mumsburken.

Intervju med diverse löneslavar men även arbetsledare Fritz Valz. Läs mer på sida 2

**Se "God dag fru
Tenderman" idag!
Tarzan Såg's tokigaste roll
hitintills!**

**Köp biljetter nu.
Stöd Teater partiet**



Krutons tokjos = Bra för dig

Polisgazetten

ÄRGÅNG 20 VECKA ÅR 7 PT

PRIS: 1 KREDIT

Mästersnok = Mästertjuv?

Under förliden natt knäckte mästersnoken Harry Shlark låset till Admelia Norrings atelje vid Släntparken. Hans mål var de Albionska juvelerna som för stunden lånats ut till Fru Norrings juvel visning. Det var Preem Moskva som hade turen att infinna sig på rätt plats vid rätt tid och kunde trots nattens mörker se den före detta



De berömda Anguska korsen

mästersnoken Harry Shlark begå brottet.

"Jag är inte förvånad!" säger en av före detta mästersnokens vänner i en exklusiv intervju av Polisgazettens journalist nummer ett Bertrand Blixt, vinnare av Gyllene ekoxen fyra år i rad. Läs mer på sida 4

På gång i Knutskär del – 3

Polisgazettens utsände undersöker vidare om ryktena kring de beryktade Automatband som enligt Tok-Xander nyligen skymtats kring Knutskär.

Läs mer på sida 2

Ahmed's stängs på grund av bråk

Stor bråk inträffade på krogen Ahmed när uttalade medlemmar av Lejonordern och BPM drabbade samman.

Även den nu beryktade mästertjuven Shlark kunde skådas på sitt gamla stam hak och han drog sig inte för att begå råkurr med de övriga gästerna. Läs mer på sida 5

Snikättlingar hotar makten!

Enligt säkra källor hälsar Knut-Agnes tvätterska i Kejsarpalatset att Snikättlingar tagit sig in i självaste adelshierarkin. "Det är alltid något på gång men nu är det konstigt!" säger hon i intervju med Polisgazetten. Sid 8

Försvunna Zonvandrare massakerade!

Mackman Arg med följe har varit försvunna nu i en veckas tid, och så sent som igår så fick man bud om deras olyckliga slut. Polisgazetten är på plats i vandrarans läger strax söder om Ulkebo. Läs mer på sida 3

Mystiska sken förbryllar experterna!

"Det är töcken dan ljus som man int' sett förr, men vi kan int' finna vad ré ä för nå!"

Säger Kent-Jesus expert inom märkliga företeelser i zonerna och dess omnejd.

Polisgazettens skribent för er ut i zonen för att ta reda på sanningen som inte ens experterna kan förklara! Läs mer på sida 2

Välj Pappsen's rökkorv, den bästa!



Polisgazetten

ÄRGÅNG 20 VECKA ÅR 7 PT

PRIS: 1 KREDIT

Mästertjuv slår till igen!

Tidigt imorse då självaste mästern Ingvild Horatius-Holm öppnade Banken för dagen rusade stadens mest företagsamme ogärningsman med följe in i lokalen. Han tvingade med puffor och våld Ingvild att öppna bankvalvet. Polisgazettens reporter på plats nedtecknade allt och även få en bild på den före detta mästersnoken.



Harry Shlark mästertjuven i fart!

"Jo, han har ju stulit tidigare..."
Harrys kollegor från Polisen avslöjar för oss vad som egentligen tvingade mästersnoken att sluta knega för lagen och istället starta eget.

Läs om detta och mycket mer på sida 4, 5 & 6

På gång i Knutskär – Sista delen

Här är den exklusiva historien om Knutskärs sista timmar, då byn ödelades helt av de ruskiga automaterna. Polisgazettens utsände, en av de få överlevande efter den vidriga attacken berättar med egna ord vad som hände. Läs på sida 2 & 3

Automat hatet blossar!

De automat hatande rörelserna har fått nya vindar. Detta sedan det har siktats fler och fler opålitliga automater i trakterna öster om Hindenburg.

"Det är ruskigt att dom ska ha möjlighet att gå hur dom vill där det finns annat folk, tänk bara på grejerna med R.H.L.S.8"

Säger en medlem till Polisgazetten.

Läs mer på sida 7

Oskyldig mörbultad av rackarbus

Natten till igår blev Polisgazettens egna journalist Klas-Greger mörbultad av ett gäng rackarbus som anklagade honom till att sprida osanningar via samfundets mest pålitliga tidning. Läs om den fruktansvärda händelsen på sida 7

Knut-Agnes försvunnen!

Gårdagens intervju fortsätter med den nu spårlöst försvunna tvätterskan. *"Man vet inte längre vad man ska tro!"* utbryter Angus Hackman josutdelare på Assars mäske och frukt. Polisgazetten är på plats!

Läs mer på sida 8



Rosa-Maja mjölk gott!

Störst är bäst säger Nordörnen!

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 den 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 dyrgripar 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 manufakturs ägare Sune Norrings brorson Almond Norring. Detta skapade sådant rabalder att ni fick avgå, vilket blev en väldigt hård smäll för dej och för ett tag funderade du på att bara ge upp med allt men så fick du en snilleblix "varför inte starta en snokbyrå för oss själva", vem den egentliga lagbrytabusen 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 ska se 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, blodsneckare 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. Däremot så har ahn börja komma till åren.

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- Han är en automat fast han vill inte veta av det eller erkänna det för sig själv eller någon annan, kanske lika bra att låta bli att säga något.

Djuva- Ditt livs stora kärlek.... fast det har alltid stört dig att hon Skjuter bättre än du. Du träffade henne för fem år sedan, i ett fal då hon och några av hennes vänner hade råkat illa ut, ni har aldrig varit långt ifrån varandra sedan dess.

Theofield Shell – Plats utredaren

Du är snokbyråns plats utredare och har jobbat med gänget i snart fem år. Ursprungligen kommer du från Svedala men valde att flytta söderut 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 med intryck. Oftast är det djupa känslor eller snabba bilder av underliga händelser, till en början förstod du inte vad det var men du har förstått att du är en PSI-mutant en av dessa hatade och utstöta mutanter.

Med dina förmågor så kan du känna vart 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, men ibland önskar du att du inte ägde denna förmåga, det är inte alltid som dina syner är så trevliga.

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 hyfsad kvalité och på huvudet sitter din fars gamla hatt som han hittade i zonen då han var en 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 önskar du att tillslut kommer att bli som han, men det är nog länge kvar.

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

Ville – Han är en automat fast han vill inte veta av det eller erkänna det för sig själv eller någon annan, kanske lika bra att låta bli att säga något.

Djuva – Träffade henne då hon och några av hennes vänner hade råkat illa ut, vi hjälpte henne och sen dess har hon jobbat med oss. Väldigt bra på att skjuta med pistolerna.

Alfon Frick – Sekreteraren

Det var du och Harry som startade den snokbyrå 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 dig 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 snokberättelser 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 dyrgripar 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 manufakturs ägare 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 lagbrytabusen var är det ännu ungen som vet. Som person så försöker du vara lika optimistisk och glad person som njöt av att jobba med snokandet, de senaste fem åren har tårt på dig. Men du håller på att lära upp Ville för ditt jobb så du kan vara säker på att någon tar hand om snokbyrån då du har slutat.

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

De andra

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

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 – Han är en automat fast han vill inte veta av det eller erkänna det för sig själv eller någon annan, kanske lika bra att låta bli att säga något.

Djuva – Träffade henne då hon och några av hennes vänner hade råkat illa ut, vi hjälpte henne och sen dess har hon varit Harrys flickvän och även jobbat med oss. Väldigt bra på att skjuta med pistolerna.

Ville – Snok lärling

Ville är en liten muterad människopojke 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 då åtta åriga liv. Det har nu gått fem år, och du är nu lärling självklart utan betalning men det pröjsar ju för mat och husrum och lite skoj nu och då.

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

Till utseende är Ville en smal pojke med ett stort huvud, hans hud är mot det brandgula hållet. En cool hatt precis som Harrys döljer nästan hans svarta krulliga hår och matchar inte så fint hans röd/vitt randiga kortärmade trasiga tröja och de förstora mörk bruna byxorna. På fötterna bär han ett par tuffa stora Forntids pjuxs i plastic som han fick av Alfon, de är ju inte så smidiga men de är ju förmökat tuffa.

Mutationer

Stryktålig– Känner ingen smärta och få saker kan ta sig igen hans läder hårda hud.

Exakt Precision– Kan lägga saker på rätt plats in i minsta millimetern kanske funkar det med pufforna också.

Utmärkt minne– Kommer ihåg allt som han finner av intresse för stunden.

De andra

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

Alfon Frick– Alla hjältar behöver en medhjälpare. Och alla medhjälpare behöver en lärling. Du ser upp till honom.

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.

Djuva – Träffade henne då hon och några av hennes vänner hade råkat illa ut, vi hjälpte henne och sen dess har hon varit Harrys flickvän och även jobbat med oss. Väldigt bra på att skjuta med pistolerna.

Djuva Frisk – Privatsnok och Snabeljazz sångerska

Du växte upp i den taskiga delen av Hundängen i Hindenburg och drömde om att bli en lika stor snabeljazz sångerska som Rosa Ra´meo eller kanske till och med större.

Dina drömmar fortsatte även då du slog dej ihop med några zonfarare och begav dej ut på äventyr. Tillslut fick du äntligen råd med de sånglektioner du behövde och strax sjöng du på små krogar här och där i Hindenburg och klättrade mot toppen.

Det var under denna tid på väg mot toppen som du uppsökte privatsnoken Harry Shlark för att få hjälp att få reda på sanningen om dina gamla zonvandrar vänners plötsliga dödsfall. En och en föll de ner döda, brutalt mördade och tillslut fick Harry fast mördaren och kunde sätta ett stop innan det var din tur att möta klingan. Ni båda föll varandra och har nästan umgåtts varje dag sedan då, nu har det gått fem år. Du slutade sjunga på heltid och gör det mest som en hobby nu för tiden, du klättrar fortfarande mot toppen och är populärare än någonsin.

Till utseende är du en vacker räv kvinna med långa förförande ögonfrasar. Du klär dej ofta i tajta klänningar i olika röda nyanser, de gånger du har skor väljer du bekväma och snygga men de måste passa klänningen. I din svarta handväska förvarar du bland annat dina två pistoler och du bär alltid en extra pistol på insidan av låret, en liten pistol med ett skott, nog för att göra det som behövs.

Som person är du en stark kvinna som vet vad hon vill men är inte rädd för att visa en mildare sida, du är hård mot de hårda och mjuk mot de mjuka.

Mutationer

Snabba reflexer– Duktig på att undvika och ta initiativet i fysiska utmaningar.

Nattsyn– Ser bra i mörker.

Sprinter– Uthållig och snabb.

De andra

Harry Shlark – Duktig på det han gör både i jobbet och i privat livet. Din livs stora kärlek men flyger trots detta inte på små moln då ni är tillsammans.

Alfon Frick – Smart kille och Harrys bästa vän, mycket trevlig. Börjar bli gammal och ibland undrar du om han verkligen ska vara med.

Ville – Han är en automat fast han vill inte veta av det eller erkänna det för sig själv eller någon annan, kanske lika bra att låta bli att säga något.

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.