

Harry Shlark

&

smaragderna från Moss

Av: André & David Nordin 2013

## Harry Shlark och smaragderna från Moss

Ivan Tedesco Flex hade alltid tyckt om historierna om privatsnoken Harry Shlark. Som ung drömde han om att själv lösa brott och hjälpa nödställda damer i röda klänningar men Ivans fader hade med bestämd hand sett till att pojken utbildade sig till något intellektuell. Nu satt han i ett undanskymt och bortglömt kontor i Forntidskommissionens kontorsbyggnad på Skanshaga och sorterade obetydliga fornfynd efter storlek, form och färg.

Tristessen hade ofta fått honom att åter fantisera om livet som privatsnok men det var den livshotande incident i Nordholmia under den senaste Klang och jubelfestivalen som fått honom att börja fundera på att författa en egen Shlark historia. En grupp som kallade sig för Järnringen hade smugglat in mördarautomater i staden och släppt lös dem på innevånarna. Kanske hade det inte berört Ivan så mycket som det verkligen gjorde om det inte var för att automaterna hade placerats på strategiska platser med hjälp av vad konspiratörerna kallade psionism.

Ivan hade tidigare hört talas om Snikätlingar, mutanter som såg ut som vanligt folk men som med tankens kraft eller psionismens kraft som de mer lärda kallade den, kunde dölja sanningen och få vanligt ordinärt folk att göra de mest fruktansvärda saker. Ivan kände att samfundet måste varnas, dessa mutanter skulle inte längre kunna gömma sig, med hjälp av en bok skulle han kunna nå samfundets folk. Ivan testade lite olika titlar och valde tillslut den han tyckte bäst om, Harry Shlark och smaragderna från Moss.

Antal spelare: 4

System: Mutant - Undergågnens Arvtagare

Tema: Mysterielösning

Författare: André och David Nordin

## Vad är Harry Shlark?

Historierna om privatsnoken Harry Shlark och hans kumpaner började skrivas år 56pt av en hitintills okänd författare. De korta historierna trycktes som nyhetsreportage i de små nyhetsblad som fanns under tiden före Polisgazetten. Dessa små artiklar bildade tillsammans en historia om privatsnokarnas kamp mot Hindenburgs undrevärld.

Med en trogen skara fans som fastnat för snokarnas äventyr började det tillslut dyka upp fannoveller och en och annan skurk och snok som efterliknade karaktärer ur berättelserna. Ett flertal berättelser gavs ut under de kommande fem åren men tillslut svalnade intresset för snokhistorierna och samfundets innevånare sökte annat att underhålla sig med.

Under 70-talet författade kunskaparen Ivan Tedesco Flex ett antal berättelser om Harry Shlark och detta ledde till en återkomst för snokhistorier i samfundet. Nu trängdes Shlark böckerna med andra privatsnoken i hyllorna men ingen blev lika populär som Harry Shlark.

90-talet ledde till vad Shlark-vetarna kallar för silveråldern för snokhistorier, med 70-talet som guldåldern. Berättelserna hade börjat gå på tomgång och Shlark tappade i popularitet mot de mer lockande zonstraskarhistorierna. Som från ingenstans dök det tillslut upp en ny snokhistoria på hyllorna i bokhandlarna, *Ett fall för Harry Shlark*. Författaren var likt den första historien hemlig och berättelsen introducerade nya karaktärer och hanterade de muterade klasserna och automaterna på ett medmänskligt sätt, något som inte föll alla i smaken. Ytterligare en Shlark roman gavs ut ett år senare men författaren förblev okänd trots att Poligazetten utlovade 250kr till den som kunde avslöja författarens identitet.

Silveråldern var inte långlivad för Shlark historierna, en sen höstkväll 98pt fick poliskonstapel Conny Trask och hans kollega Sonja Holk ett alarm om inbrott på Maximiliangatan 3. I lägenheten hittades en dekapiterad kropp och en ofullständig Harry Shlark roman vid namn *Fallet Shlark*. Kroppen identifierades till ÉrdnaDivad, en man som registrerades död år 58pt. Hur framtiden ser ut för snokhistorierna är omöjligt att spå men den som lever får se.

### Kronologisk lista över utgivna historier

56pt – Harry Shlarks äventyr*	87pt – Harry Shlark och rösten från forntiden
57pt – Mystriet på Skanshind	95pt – Ett fall för Harry Shlark
58pt – Harry Shlark och Gottlandskuppen	96pt – M som i mysterie
61pt – Harry Shlark och den ansiktslöse varelsen	97pt – Fallet Shlark
65pt – Harry Shlark möter landhajen	
68pt – Hattmakarens brud	* samlings namn för nyhetsartiklarna, utgiven i samlad volym 58pt.
69pt – Landhajens hämnd	** novell som ingår i Snuvas samlade snokhistorier: IV.
73pt – Harry Shlark och smaragderna från Moss	***samlingsvolym med tidig fanficktion
75pt – Iskallt spår**	bl.a. <i>Harry Shlark möter Rallarkungen</i> och <i>Vilket vrålåk Harry!</i> .
76pt – Harry Shlark's memoarer***	
76pt – Mannen från Malgomaj	
78pt – Harry Shlark och den mystiske hypnotisören	

## Historik

I forskningsanläggningen Olympos arbetade forskarna med psioniska vapen att skicka på fienden. En av dessa vapen var de smaragd liknande spindeldroiderna som skapats för att besätta fiendens soldater och radiostyra dem från Olympos anläggningen. Efter anläggningens fall har den plundrats och spindeldroiderna hamnade tillslut i automatsekten Rådgivarnas klor.

Dessa automater strävar efter att lägga allt levande under sig och förstod att smaragden var någonsorts vapen. Det dröjde länge tills de klurade ut deras användningsområde men så fort de gjort det började de smida planer på att lägga Hindenburg och sedan samfundet under sina fötter. Planen var att skänka smaragden i gåva från Moss till samfundets generaler som ett tecken på fred och samarbete. Smaragden var tidinställda så att de aktiveras när generalerna besöker kejsarpalatset under Knasabalen, där skulle de ta över samtliga av samfundets styrande personer och genom dem erövra Pyri.

I sitt sökande efter Olympos fick psionikerna vetskap om smaragden och då de har spioner överallt så blev de informerade om att Rådgivarna hade levererat dem till det Pyriskasamfundets generaler.

Psionikerna vill själva äga smaragden för att kunna använda den radiostyrningssignal som finns mellan dem och Olympos för att finna forskningsanläggningen och de mängder av psivapen och utrustning som kan finnas där. Genom att psioniskt bemästra Cirkus Dunder lyckas en handfull mängd psioniska agenter ta sig in i samfundet. Genom psionisk list ordnade Madame Sumpa så att hon blev inbjuden till paret Vrååk och deras middag med generalsvänner och deras fruar. Härifrån var det en lätt match att med hjälp av psioniska krafter lura gästerna att det var en vanlig seans och samtidigt hålla clownerna osynliga för alla i huset så att de kunde plocka smaragden. Det var under denna middag som Madame Sumpa fick reda på att det fanns fler smaragder i staden, hon bestämde sig för att hämta dem alla.

## Vad är det här?

Scenariot är skrivet för att vara romanen Harry Shlark och smaragden från Moss. Denna roman författas av Ivan Tedesco Flex som inte har någon som helst koll på psioniker eller Rådgivarna från Moss. Han mötte psionikerna i Järningen när de anföll Nordholmia under Klang och jubel festivalen år 72pt, detta möte brukar kallas Den blodiga festivalen, Herr Flex fick inte ett bra möte med psioniker och har varit rädd för dem sedan dess.

Han är en enslig människa som ser som sitt kall i livet att varna samfundet för allt som vill dem illa, automater och psioniker, allt han inte vet så mycket om helt enkelt. I framtiden kommer han att plockas upp av Vita liljan, men det går vi in på i nästa scenario.

## **Inledning**

Samtidigt som staden förbereder sig inför höstens årliga Knasabal har snokarna kontaktats av generalsparet Vrååk för att utreda tre försvunna smaragder.

## **Samtal med General Anthonius och Astrid Vrååk**

Snokarna blir presenterade för paret Vrååk en söndagmorgon av en betjänt. De leds in i ett stort rum som är inrett med ett fint forntida bord av vit plastic och omkring står det flertalet stolar. Paret Vrååk reser sig från sina sittplatser när snokarna kommer in i rummet.

General Vrååk tar snokarna i hand och skakar om hjärtligt och gläds över att snokarna kunnat komma på så kort tid, Fru Vrååk niger fint och ber tillslut betjänten att ta in något gott att dricka och tillugg. Betjänten kommer strax in igen med Molnbärskakor och svart té.

## **Familjen Vrååks residens**

Huset är plaserat på kopparåsen norr om Skanshaga. Det är ett tvåvåningshus av det större slaget med fem stora rum på den nedre våningen och åtta rum på den övre. Huset i sig är mycket vackert, rikt på snickarglädje i klassisk Rikozhetskisk stil och målat i kopparröd färg. Gårdsplanen är prydd med en fin trädgård som är full av diverse blommor, nyttoväxter och små lummiga mötesplatser. Här arbetar fem tjänare som sköter allt från matlagning och städning till trädgårdsskötsel och springärenden.

## **Parets historia**

De upptäckte imorse att smaragderna inte låg där de skulle ligga, i det hemliga utrymmet bakom en tavla föreställande Fru Vrååks mor och far, ingen utom paret vet om utrymmet. Under helgen har paret besökts av fyra av generalens gamla kollegor och deras partners. Det var ett planerat besök och paret Vrååk hade bjudit in dem för ungefär ett halvår sedan för att delta i ett mysticistiskt möte. Däremot råkade även generalens brorson Krisper Vrååk komma över under fredagkvällen och stannade till efter middagen på lördagkväll. Hans besök var inte planerat och paret värderar inte Krisper högt, de anser att han är en suput vars största bedrift är att kunna stå rakt. Däremot hör Krisper till familjen och paret kunde inte bara köra iväg honom utan vidare och lät honom bo i en av tjänarnas rum.

De hade inte tid att få reda på varför Krisper valt att besöka dem just denna helg, han verkade inte vilja prata om det och de lade inte allt för mycket tid på det heller utan umgicks hellre med de andra gästerna.

Fru Vrååk ertappade Krisper sent under fredagkvällen inne i paret Vrååks sovrum. Han var redligt berusad och halvsovandes förklarade att han sökte efter köket för att göra sig en smörgås. Denna insident har lett till att paret misstänker Kripser för att vara tjuven som har stulit de tre smaragderna Fru Vrååk skulle bära under Knasabalen, missnöjet över att inte kunna göra det upprepar hon gärna. De vet att Krisper kallas Stickan och att han brukar umgås på snabeljazzklubbarna i stan, vilken vet de inte. De ber självklart snokarna att utreda fallet under största möjliga tystnad, om andra dignitärer skulle få reda på att de haft inbrott skulle de tappa ansiktet.

## **Brottsplatsen**

Paret Vrååks sovrum ligger på den övre våningen av residenset. Rummet är stort, 8x6meter och pryds av en himelssäng i snidatträ. Vid väggarna står det några byråar innehållandes några av parets kläder och i ena hörnet står två fotöljer vid ett litet bord. Väggarna pryds även av ett antal tavlor, mestadels naturmotiv men en sticker ut från mängden och visar två människor i underliga silverkläder. De två människorna föreställer fru Vrååks mor och far och är målade i Nyexplorationistisk stil, det vill säga att man målar porträtt så som de skulle ha sett ut om de kom upp från fornbunkern.

Tavlan är oskadd och döljer en hålighet i väggen bakom, denna hålighet är tom och innehöll tidigare en låda med de tre stulna smaragderna.

## **Brorsonen**

Snokarna söker efter brorsonen och finner honom på Stubbas motell efter att ha fått reda på att han inte är välkommen in på Klubb Sebastian.

## **Sökandet efter en brorsonen**

Snokarnas enda ledtråd är att Krisper kallas *Stickan* och att han är en snabeljazzgosse. Det bör inte ta allt för lång tid tills de får reda på att han är skyldig Sebastian Patatas en större summa krediter. Det finns flera sätt för snokarna att få reda på detta, här följer några korta scener.

## **Krispers exflickvän Mynta Flourin**

Efter en stunds sökande kan spåren leda till Mynta Flourin som kastade ut *Stickan* ur lägenheten för fyra dagar sedan då hon fick reda på hur stor skuld han hade hos Sebastian. Hon kunde tåla att han återigen kommit hem försupen och stinkandes Slöröka och andra damers billiga parfymmer men skulden fick bågaren att rinna över. Hon är inte villig att prata med snokar utan att tjäna en liten hacka på det och spiller gärna allt om *Stickans* skuld till Sebastian Patatas. Mynta vet att *Stickan* kommer från en bra familj men är ovetandes om att han kommer från en så välbergad familj som Vrååk och känner honom enbart som *Stickan*. De har varit ett par i snart ett halvår.

## **Informatören Kino Järpe**

Snokarna kanske söker upp en informatör av något slag. Om spelarna inte kommer på någon annan så hittar de en muterad sork vid namn Kino Järpe. Han livnär sig på information om folk och berättar gärna att om de är ute efter Krisper "*Stickan*" Vrååk så borde de tala med Klubb Sebastians ägare Sebastian Patatas och att *Stickan* är skyldig Herr Patatas en stor summa krediter.

## **Sångerskan Brusa Kvark**

Fröken Kvark sjunger i TrioZingo. Hon känner *Stickan* från snabeljazzklubbarna i stan och vet att han brukar hänga rätt mycket på Klubb Sebastian. Hon är ovillig att ge mycket information om *Stickan* om snokarna inte kan övertala henne om att han inte är i någon fara, hon är omedveten om *Stickans* skuld.

## **Klubb Sebastian**

Denna krog ligger i Skanshaga en liten bit ifrån Elmers arena och frekventeras av snabeljazzgossar, swingbrudar och högdjurens ungsjuvrar. Klubben ägs av det Piritättade paret Sebastian Patatas och sångfågeln Sussie Maletti, den senare har även blivit en av Klubb Sebastians återkommande dragplåster och lockar många dansglada till dansgolvet, lokalen är även träffpunkt för några av stadens kriminella bossar. Klubben har enbart öppet under kvällstid och det krävs ofta att man står på gästlistan för att man ska ha en chans att komma in innan den stänger efter småtimmarna.

Snokarna är kända i stan och det bör inte ta allt för lång tid att prata sig förbi dörrvakten. Sebastian Patatas känner igen snokarna och välkomnar dem och ber dem att slå sig ner vid klubbens bästa bord framför scenen där några flickor och pojkar i tjugoårsåldern dansar jazzdans till orkesterns musik.

Herr Patatas är inte blyg att erkänna Krispers skuld till honom, han är däremot inte sugen att berätta exakt hur stor skulden är men garanterar att den är rätt ansenlig. Han har inte gjort något större försök att få tillbaka krediterna men nekade nyligen Krisper till ytterligare lån för spel och must. Han vet att Krisper tagit in på Stubbas Motell och är villig att berätta detta mot att snokarna kliar hans rygg någon gång, han avslutar med att välkomna snokarna tillbaka om de är sugna på najs musik och stans bästa ölmust. Under snokarnas vistelse på klubben träder Sussie Maletti ut på scenen för att sjunga sitt stjärnnummer *Regntunga skyar*.

## **Stubbas Motell**

Snokarna följer spåren efter brorsonen och får äntligen tag i honom på ett skabbigt motell. När snokarna frågar efter Krisper kommer en icke muterad man i fina men smutsiga kläder ner för trappen, han vänder snabbt om när han får syn på snokarna och råkar höra vem de söker, detta är Krisper. Snokarna kan lätt komma ikapp honom innan han hinner låsa dörren till sitt rum och han ger sig utan strid.

**Stubbas motell** – Ett av Hindenburgs slitnare motell som ligger så pass centralt. Det är beläget kring Kejsartorget strax utanför Elmers arena. 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 Adelsfolk som vill hålla sig och sina affärer i skuggorna.

## **Brorsonens historia**

Krisper har alltid haft problem att hålla fast vid saker. Flickvänner har kommit och gått, pengarna verkar nästan rinna ut byxorna på honom. En enda sak är bestående för honom, musiken. Detta har gjort att han hänger ofta på jazzklubbarna och där försöker han vara en häftig person men det resulterar alltid i att han spelar bort pengarna och super för mycket. Nyligen påminde Klubb Sebastians ägare honom om hur stor skulden var och Krisper tog detta som ett hot. Han vet att Sebastian inte är att leka med men har alltid trott att han skulle kunna lösa situationen innan det blev för sent.

Hans flickvän Mynta kastade ut honom när hon fick reda på hur stor skulden var och hans enda chans att klara sig blev familjen. Han visste att de enda som skulle ta emot honom var farbror Anthonius och hans kära fru. Där skulle han äta sig mätt och sno åt sig några krediter så han klarar sig en stund, han har inte tagit några smaragder och kan erkänna att han tagit krediterna. Krisper blev ertappad av Astrid Vrååk när han gick igenom sovrummet efter krediter så han spelade berusad. Han har i själva verket inte druckit en droppe alkohol sedan han blev utsparkad från Myntas lägenhet. Krisper märkte att det var något underligt med Astrid då hon ertappade honom, som att hon inte riktigt var sig själv, kanske något post-seans rus eller liknande misstänker han. Paret Vrååk har inte märkt att några krediter saknas. Krisper vet vilka andra som befann sig i Vrååks residens inklusive Madame Sumpa.

### **En alternativ historia**

Sebastian Patatas är intresserad av att kidnappa Krisper då han vet att Krisper aldrig kommer att få råd med att betala tillbaka skulden. Däremot så kan han låta Krispers rikasläktingar få betala en lösensumma. RP får reda på att Krisper är på Stubbas Motell av någon annan "han brukar gömma sig där då det blir hett om öronen" och när snokarna dyker upp där så överrumplar de Patatas utsända skurkar och det blir lite strid. Detta gör scenariot gott då det blir ett avbrott i en annars ganska lätt vandring fram å tillbaka.

### **Generalens gäster**

Förr eller senare kommer snokarna att vilja tala med de andra som besökte paret Vrååk under helgen. Information om dessa kan snokarna få från paret Vrååk och Krisper, mer utförlig beskrivning skulle de kunna söka på mässingen.

### **General Katja och Generalsmaken Kaj Mossing**

Detta äldre par bor i en rökelsedoftande lägenhet ute i Östaden. Hela lägenheten är fylld med bokhyllor och travar med böcker, alla handlar om ämnet mysticism och det spirituella. De tar inte illa vid sig av frågor rörande om de stulit några smaragder men tycker att det är ytterst sorgligt att en så fin helg skulle sluta på sådant vis. De kan även förklara att smaragder enligt mysticismen symboliserar kosmisk vitalitet, styrka och inre lycka. De har även läkande krafter för synorgan, kanske är de stulna av någon med dåliga ögon?

### **General Tyko och Generalshustrun Saxa Holm**

Detta äldre par bor i ett fint hus i stadsdelen Skanshaga, rätt nära Gryningspalatset, huset i sig avslöjar att de har det mycket bra ställt. De välkomnar snokarna men tycker inte att det är roligt om de blir anklagade för stöld. De är hederliga medborgare som slitit hårt för samfundet och kejsaren och anser sig inte behöva stå ut med anklagelser. De kan förklara att de inte hängett sig till mysticismen likt de andra men trivs i sina vänners sällskap och kan inte tro att någon av gästerna skulle haft tid eller anledning att stjäla något av paret Vrååk. De såg däremot att Anthonius brorson var på besök och snokarna gör nog bäst i att kolla upp honom. De nämner inte att även de är ägare av tre stycken smaragder men kan uttrycka sorg för att paret Vrååk tappat sina smaragder de fått från Moss för inte allt för länge sedan. Snokarna kan upptäcka att de inte berättar allt.



## **Kapten Elisabet Tunder**

Kapten Tunder bor på Kopparberget just intill garnisonen och förklarar snabbt att hon inte tänker låta några snokar anklaga henne för stöld och för att hon ska kunna få tillbaka sin heder kräver hon att någon av dem går med på duell till första blodsdroppen. Hon har aldrig hört talas om några smaragder och stjal inte.

## **Madame Sumpa**

Hoppa till Ett besök på Cirkus Dunder när snokarna börjar kolla upp Madame Sumpa.

## **Ett besök på Cirkus Dunder**

Snokarnas spår kommer att leda dem till den mysticistiske Madame Sumpa och Cirkus Dunder som slagit upp läger i stadens utkant. Väl där kommer det inte vara ett problem att hitta Madame Sumpas vagn där hon tar emot folk för att läsa deras framtid.

Desto närmre vagnen snokarna kommer desto fler clowner och annat cirkus folk kan de se som håller ett öga på dem. Madame Sumpa kommer inte att ta väl emot anklagelser om att hon ska ha stulit smaragderna men brusar inte upp sig allt för mycket.

Hon kommer inte att erkänna för snokarna och använder sig i värsta fall av psikrafter och cirkusfolk men försöker spela sina kort rätt för att få snokarna att bege sig ifrån cirkusen så att hon kan planera nästa stöld.

## **Cirkus Dunder**

På ett fält strax norr om stadsdelen Kopparberget har Cirkus Dunder rest sina tält. Cirkusen består av ett stort färgglatt tält där föreställningarna sker. Runt det stora tältet står några mindre tält och vagnar, alla är lika färgglada. Bland dessa finner man bland annat Spegeltältet, Skräckkabinetten, Stomatols djurhörna och Madame Sumpa. Lite här och där står små bodar som säljer lotter, godis och några som arrangerar andra former av tävlingar.

## **Tjuvstråt**

Dagen efter att snokarna har besökt Cirkus Dunder kan de läsa i Polisgazetten att det är fler Smaragder som blivit stulna under kvällen dagen före. Tidningen sammanlänkar det med andra stölder i staden och skyller på de många ficktjuvarna i stan. Snokarna beger sig ut för att söka och följa nya ledtrådar.

## **General Tyko och Generalshustrun Saxa Holm**

Paret Holm är ursinniga av vrede mot tjuven som stulit deras tre smaragder som de skulle ha på sig under Knasabalen. De förstår inte hur någon skulle ha stulit smaragderna och kan komma med anklagelser mot snokarna om de besökt dem tidigare.

Paret kan berätta att de satt nere i matsalen och dinerade på en utsökt bit knasaröv som marinerat i Björnstjärnas bästing i hela två dagar, en utsökt middag. Plötsligt hörde de en duns från övervåningen och Tyko Holm begav sig upp för att undersöka. Det dröjde ett tag och då inget hördes och ingen svarade på Saxas rop begav sig även hon upp på övervåningen och fann Tyko liggandes på golvet i sykammaren. Fönstret var öppet och någon hade plockat fram skrinet hon fått av sin mormor och som hon förvarade smaragderna som paret fick av

ambasadörer från Moss för ett halvår sedan.

Då snokarna undersöker platsen finner de spår av vittsmink, sådant som clownen använder. Paret har anlitat privatsnoken Johannes K. Fritz för att undersöka fallet. Johannes K. Fritz är en muterad kamellont som Harry Shlark haft att göra med tidigare, han helt inne på Polisgazettens spår om att det är en stor kriminell organisation som attackerar staden med stölder.

### **Polisgazettens reporter Caspira T. Frilandsdotter**

Om snokarna väljer att kontakta reportern så kan hon lägga fram en teori om hur Hindenburgs, kanske även resten av Pyrisamfundets, alla ficktjuvar, gatuban, inbrottstjuvar och annat patrask arbetar tillsammans för en Psionisk-mästertjuv. De spåren hon följt är diverse intervjuer bland stadens slödder och svårförklarliga mönster hon sett i polisväsendets rapporter om de jämförs med naturliga datum så som de datum då Gassländorna varit överpopulariserade och då historier om Zonmarornas parningssurr cirkulerat på krogarna i Kopparberget. Snokarna har inget att gå på här, hon kan skicka dem vidare till några av de vittnen hon talat med.

### **Vittnen till fler stölder**

Om snokarna väljer att kolla upp andra stölder som nämns i Polisgazetten så kommer de snart att upptäcka att detta spår inte leder någonstans för att finna smaragdena. Här följer några idéer för vad som kan hända.

**Tuadora Pepsi snattaren** - I en cell hos polisen sitter Tuadora för att ha snattat mat i ett marknadsstånd. Hon har inte koll på vart smaragdena är och är inte inblandad i någon större kriminellorganisation.

**Löffe Djävel inbrottstjuven** - Löffe finns att finna på krogen Hamnmagasinet och är känd inom vissa kretsar för att vara en rätt duktig inbrottstjuv. Han kan snacka med snokarna men har alibi som bevisar att han satt å spelade poker på krogen när senaste brottet begicks.

**Lynchningen av ficktjuven Hyvla** - När snokarna är ute på stan hör de plötsligt en mörkröst skrika "Stoppa tjuven!". Strax därefter är det några som har fångat en flicka i sju års ålder som av kläderna att dömma hör till stans många gatubarn.

Någon skriker att det är säkert hon som stulit smaragdena och nån annan ropar att det var säkert hon som stulit hans krediter förra kvällen. Mobben sliter i flickan å det kan gå riktigt fel om inte snokarna lägger sig i. Flickan vet inget om smaragdena.

### **Cirkusen, en andra gång.**

Snokarnas enda spår är att Madame Sumpa befann sig på den första brottplatsen och att det finns vitt clownsmink på den andra. Det är inte mycket att gå på men om de besöker Cirkusen en andra gång så möts de av en så gott som folktom plats. Några busar bestående av Greger Stomatol, hans två tränade doggar Siri och Sellsius, Kodak den Öklundska brandbaggen, samt Sixten Landby och ormkvinnan Zephyria.

Busarna tänker ge sig på snokarna och lära dem en läxa i att inte snoka i annat folks affärer,

de anfaller utan större provokation men stannar inte och slåss till siste blodsdroppen heller, de drar sig inte för att använda psikrafter om de tror att de håller på att vinna. Om snokarna frågar vart Madame Sumpa tagit vägen så kommer någon av busarna berätta att de stuckit till Knasabalen för att hålla ett uppträdande där.

Busarna vet inte varför en del av cirkusen (Madame Sumpa, Cirkusdirektör Dunder, Clownerna Riff, Raff och Ruff samt de fyra starka cirkus arbetarna Groovy, Radon, Bistro & Filtra) plötsligt stack till kejsarpalatset men de antar att det har något med smaragdena eller andra juveler att göra. I Madame Sumpas vagn kan snokarna hitta ett brev:

*"Var hälsad diro durkdrivne Madama Sumpa. Det glädjer tinget att diro införskaffat ett så gedigert släpskap för att hjälpa i edert påhugg. Smaragdena är av jättepyramidalisk tyngd för tinget och låt inget komma ivägen för er. Om det så ska behövas shoplifva eller i värsta fall spränga burken så måste diro lyckas. Skulle fallet vara att diro åker i bylingsmojen kommer diro att belönas med likendering.*

*Tinget vet att diro fixar biffen och pallar trycket. Fridens M "*

Om det var svårt att förstå innehållet så har du en översättning här nedan.

*"Var hälsad ni ärade Madame Sumpa. Det glädjer rådet att ni införskaffat ett så gedigert sällskap för att hjälpa er i ert arbete. Smaragdena är av stor vikt för rådet och ni får inte låta något stå ivägen för er, oavsett vad ni behöver göra. Skulle ni hamna i Pyrisamfundets klor kommer ni att dö omedelbart.*

*Rådet litar på att i klarar detta. Med vänliga hälsningar M "*

### **Vad är det som har hänt?**

Allt var lugnt på cirkusen fram tills att smaragdena plötsligt förvandlade sig till spindelrobotar och tog över en stor del av cirkusen genom att koppla upp sig mot deras hjärnstam via nacken. Robotarna var programmerade för att erövra sinnet på Pyrisamfundets generaler och andra inflytelserika personer men har istället tagit kontroll över en cirkus och en del av de psioniker som redan infiltrerat den, allt i tron på att det är de egentliga offren. Förvirrade söker sig de automatbesatta cirkusarbetarna mot Knasabalen för att göra det smaragdena programmerats till, att besätta kejsaren och erövra det Pyriskasamfundet.

### **Knasabalen i Gryningspalatset**

Snokarna skyndar sig till Gryningspalatset och märker tidigt att något är fel. Längst med Kejsar Ottos Esplanad ser de förstörelse i form av fönsterrutor som sprängts ut mot gatan, tillknycklade gatulampor och skrämde stadsbor som kan berätta att en cirkus sprungit genom stan å förstört allt de såg, ibland utan att röra i de föremål de förstörde. Palatsparken utanför Gryningspalatset står i lågor och snokarna kan höra brandkårens klockor slå larm i bakgrunden.

Madame Sumpa har slagit ut vakterna vid palatsets port och har stormat rakt in i balsalen tillsammans med cirkusdirektören och clownerna. De fyra cirkusarbetarna möter upp snokarna på palatsgården och går direkt till anfall. De kommer att slåss tills de faller men för effektens skull så kan Madame Sumpas psioniska övertag släppa över någon som tar mycket skada, denne kommer vara ytterst förvirrad och har ingen aning om vad som hänt de senaste månaderna.

På väg till balsalen kan snokarna se liknande förstörelse som de såg ute på gatan. När de väl anlämt till Knasabalen möts de av följande syn:

Det kejsliga gardet står i en V-formation framför kejsaren som står upp vid sin tronliknande och några trappsteg upphöjda sittplats. Kejsargardets kaptan (den med störst fjäder i hatten) hänger en meter upp i luften, som att en osynlig hand höll ett stryptag om halsen på honom. Ett par steg framför detta står cirkusdirektör Dunder och hånler med Madame Sumpa och hennes lilla docka något steg just bakom.

De tre clownerna vandrar omkring och hotar med pistoler de livrädda balgästerna, de tvingar av dem sina värdesaker som clownerna sedan stoppar ner i en säck som en av dem bär på.

Spindelrobotarna kommer att låtsas som att de är där för att råna balen men försöker tvingafram tumult för att utnyttja den för att placera en robot på kejsaren.

## **Slutet**

Skurkarna kommer inte att bry sig om vilka som dör (förutom kejsaren) då tumultet väl brytet ut så länge de kommer fram till kejsaren med en spindelrobot. Madame Sumpa föröker hela tiden att ta över sin kropp igen, detta representeras med ett svår PSY-test varje runda (PSY x 3). När testet lyckas förstörs spindelroboten som hon har på sin nacke. Därefter kommer hon att lyfta upp en av clownerna (död eller levande) med hjälp av sina psikrafter och försöka fly från Gryningspalatset och Hindenburg.

Om snokarna följer efter så kommer de snart att hitta clownens lik liggandes i en för levande mycket otrevlig kroppsposition. Vid undersökning av kroppen hittar snokarna spåret efter åtta små nålar i clownens nacke, samma spår som alla andra som varit besatta av spindelrobotarna. Madame Sumpa och clownens spindelrobot har kommit undan men samfundet är räddat!

## SLPs

### Madame Sumpa – Spågumma

Madame Sumpa är en mycket fientligt inställd psioniker från de norra ödemarkerna kring Malgomaj. Hon är mycket kort (35cm) och gör allt för att efterlikna en docka som hennes större kvinnliga hjärnslav bär på. Allt Madame Sumpa gör försöker hon göra utifrån sin slav så att folk ska tro att slaven är den riktiga personen. Sumpa är en av de bästa agenterna som det hemliga psionikersällskapet har att tillgå.

Akrobatik: 10% laktagelseförmåga: 40% Närstrid: 05%

Smyga/Gömma sig: 80% Undvika: 55% KP: 4 TT: 2

**Dominera:** För tillfället klarar hon inte av att dominera fler än cirusen.

**Kraftfällt:** Alltid igång ABS: 2T10+2, försvinner för gott om skadan överstiger.

**Psistöt:** 2T10+3 mot RPs STO, kastar RP differansen antal meter, skada: 1T6+3.

**Telekinesi:** Har den för effektens skull och lyfter SLPs och prylar.

### Madame Sumpa - Slaven

Denna kvinna har aldrig hunnit haft ett eget liv. Den psioniker som kallar sig för Madame Sumpa tog över hennes medvetande redan som litet barn och har aldrig kommit ur hennes hjärngrepp. Skulle Hon av någon anledning bli fri så betar hon sig som ett blygt 3årigt barn.

Akrobatik: 15% Närstrid: 25% Smyga/Gömma sig: 10% Undvika: 10%

**Klor:** Init: 8 Skada: 1T6 -1 KP: 14 TT: 7

### Cirkusdirektör Amon Dunder

Herr Dunder kommer från ett långt släktled av cirkusfolk. Cirkus Dunder är mer än ett sätt att överleva, det är hans hem och han är mycket välkomnande till nya personer som vill gå med i hans cirkustrupp. Den senaste att gå med dem är Madame Sumpa som genast tog över cirkusdirektörens och alla de andras sinnen. Cirkusdirektör Dunder kommer att göra allt som Madame Sumpa befäller.

Akrobatik: 45% laktagelseförmåga: 40% Närstrid: 55%

Smyga/Gömma sig: 30% Undvika: 25% KP: 20 TT: 10

**Värjparaply** - Init:18 Skada: 1T10+2

### Clownerna Riff, Raff och Ruff

Dessa tre clownar är skickliga lönnmördare från psionikersällskapet och agerar på egenhand men mot samma mål som Madame Sumpa, de är tränade till att slåss tillsammans.

Akrobatik: 45% laktagelseförmåga: 40% Närstrid: 55% Pistol:45%

Smyga/Gömma sig: 25% Undvika: 45% KP: 20 TT: 10

**Förvirring:** 2T10+4 mot RPs VIL, ska komma över, halverar RPs värden 1T4 SR.

**Illusion:** 2T10+1 mot RPs VIL, ska komma över, skapar en tillsynes verklig illusion under 1T4 SR.

**Kniv** - Init: 13 Skada: 1T8+1

**Pistol** - Init: 13 Skada: 2T8 Pål:96

### **Sixten Landby - De norra vidderens starkeman**

Precis som hans artistnamn antyder så härstammar Sixten Landby från norr. Nämligen från en liten by utanför Ume, Hissjö. Han är ingen psioniker men inte heller övertagen av Madame Sumpa. Han bryr sig inte så mycket om att cirkusen är lite konstig så länge han får utmana Skandiens folk och få.

Akrobatik: 25% Iakttagelseförmåga: 35% Närstrid: 65% Smyga/Gömma sig: 15%  
Undvika: 45% Kp: 30 TT: 15

**Nävar** - Init: 14 Skada: 1T3 + 1T6

**Sparkar** - Init: 15 Skada: 1T4 + 1T6

**Skalla** - Init: 12 Skada: 2T6

### **Zephyria - Ormkvinnan från det södra vättaträsket**

Denna ormdam är psioniskt övertagen av Madame Sumpa och gör allt som hon befäller.

Akrobatik: 65% Iakttagelseförmåga: 35% Närstrid: 45% Gevär: 60%  
Smyga/Gömma sig: 55% Undvika: 45% Slingra sig runt med hela kroppen:45%  
Hålla fast offer: 2T10+3 mot RPs STY, ska komma över.

**Gevär** - Init: 23 Skada: 1T8 Pål: 89 KP: 18 TT:9

**Klämma** - Init: 17 Skada: 2T6

### **Cirkus arbetare och Greger Stomatol**

Dessa är muterade människor som är övertagna av Madame Sumpa, de har inga mutationer som hjälper dem i scenariot.

Akrobatik: 45% Iakttagelseförmåga: 40% Närstrid: 55%  
Smyga/Gömma sig: 30% Undvika: 25% KP: 10 TT: 5

**Slagträ/slägga/stålrör 1h/2h** - Init: 13 Skada: 1T10+1/2T6+1

### **Doggarna Siri och Sellsius**

Akrobatik: 50% Iakttagelseförmåga: 25% (Lukt: 65%) Närstrid: 45%  
Smyga/Gömma sig: 15% Undvika: 20% KP: 20 TT: 10

**Bett** - Init: 9 Skada: 1T8+1T3

## **Kodak den Öklundska brandbaggen**

Akrobatik: 10% laktagelseförmåga: 15% Närstrid: 45%

Smyga/Gömma sig: 30% Undvika: 15% KP:24 TT: 12

**Bett** - Init: 8 Skada: 1T8+1T6

**Horn** - Init:8 Skada: 1T10+1T6

**Eldvomering** - Init: 15 Skada: 1T6/SR

## **Elmers arena**

En arena som används både för opera och sporteventemang, under scenariot spelas det soccer i arenan men den används inte för mer än hjälp för spelarna att orientera sig på kartan om de behöver den hjälpen.

## **Gryningspalatset**

Det nybyggda kejsrerliga palatset. Få har varit in och än färre har kommit ut, årets knasabal blir första större tillställning i palatset.

## **Knasabalen**

Den årliga höjdpunkten vid Hovet är höstens knasabal. Knasabalen avhålls visserligen på lantgods och i bättre familjer över hela Pyrisamfundet, en gammal tradition som sammanfaller med höstens knasaslakt, men det är förstås den som hålls i Gryningspalatset i Hindenburg som är den allra mest överdådiga och statustyngda. Där introduceras aristokratins ynglingar och ungmör till den hindenburgska societeten; där sluts delikata diplomatiska allianser i avskiljda rum och där planeras och utförs också en och annan utomäktenskaplig förbindelse.

Till och med den uslaste rännstensmutant har nog någongång närt drömmar om att få ta del av den kejsrerliga knasabalens överflöd och sociala glitter.

Var hälsad diro durkedrione Madama  
Sumpa. Det glädjer tingen att diro  
införskaffat ett så gedigert släpskap för  
att hjälpa i edert påhugg.

Smaragdena är av jättepyramidalisk  
tyngd för tingen och låt inget komma  
ivägen för er. Om det så ska behövas  
shoplifta eller i värsta fall spränga  
burken så måste diro lyckas.

Skulle fallet vara att diro åker i  
bylingsmojen kommer diro att belönas med  
likendering.

Tingen vet att diro fixar biffen och  
pallar trycket.

Fridens M





1. Maximiliangatan

2. Familjen Vrååks residens

3. General Tyko och Generalshustrun  
Saxa Holm

4. Kaptén Tunder

5. Cirkus Dunder

6. Klubb Sebastian

7. Elmers arena

8. General Katja och Generalsmaken Kaj  
Mossing

9. Kejsar Ottos Esplanad

10. Gryningspalatset

# MUTANT

UNDERÅRGENS ARVTAĞARE

ETT NÄTILLÄGG TILL HINDENBURG – MIN ÄLSKADE  
KARTMAKARE: JOHAN NOHR



# Polisgazetten

PRIS: 1 KREDIT

## Cirkus Dunder dundrar i Hindenburg

Den berömda cirkusdirektören Amon Dunder anlände igår med sin Cirkus Dunder.

- Efter en hejdundrande föreställning i Logsta Bro är det skönt att dundra vidare och inta scenen i Hindenburg! medelar Direktör Dunder.

Med sig har han bland annat de skojiga men busiga klovnerna Riff, Raff och Ruff. Även De norra viddernas starkeman Sixten Landby har gått med i cirkusen för säsongen. För de med smak för det exotiska erbjuder de Zephyria - Ormkvinnan från Vättaträsktet. Läs mer på sida 9

## Rekord pärer!

Nytt rekord på kraftpärer har satts i Strömsknallen under senaste helgen under Fåleveckan. Ingen mindre än Keso Fredman var det som plockade priset för fjärde året i rad. Vill du veta vad hans hemlighet är? Läs mer på sida 10

## Snokarnas snok?

Vad som har kallats *Fallet med den kladdiga tjuren* är äntligen löst. Johannes K. Fritz lyckades ännu en gång där så många andra har stupit. Läs mer på sida 11

## Polisgazetten testar stans bästa

### Hindenburgare!

Läs på sida 10

## Lasse-Maja och hens hejdukar funna döda!

Läs på sida 5



Madame Sumpa och hennes lilla docka.

## Knasabalen närmar sig med stormsteg!

Polisgazettens gästskribent för veckan är den unge fröken Chi-Chi Bonner som kommer med sitt kunnande guida er genom Knasabalens intriger och slutligen avgöra vem som är folk och vem som är få. Vem har den vackraste uniformen? Vart har hovetsdamer införskaffat de rätta smyckena? Vem gör bort sig? Vilka blir balens vackraste par?

Läs allt om detta och mer på sida 4

**Ät Bulders rökta skbättlingar!**



# Polisgazetten

PRIS: 1 KREDIT

## Stöldvåg över Skanshaga!

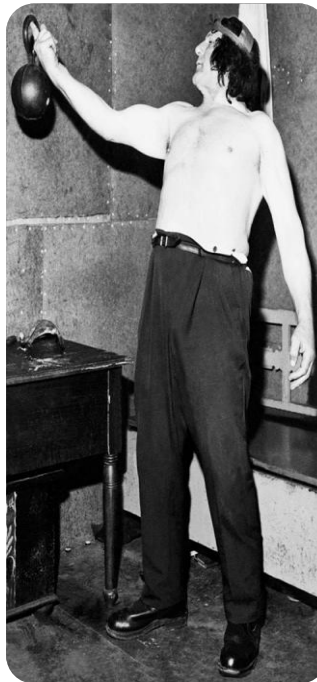
Polisgazetten kontaktades sent igår kväll och informerades om ännu ett fruktansvärt inbrott på Skanshaga. Det var General Tyko Holm som knappt en timma efter att han anfallits i sitt eget hem i ett försök att hindra illsnattaren från att stjäla tre stycken ytters värdefulla smaragder som han tog kontakt.

- Vi är många som varit på polisen angående de lagbrytarbusar som tassar fram och tillbaka på Skanshaga men nu får det vara stop! ryter den upprörde Generalen. Vår egen reporter Caspira T. Frilandsdotter har snokat runt och funnit att flertalet brott i Skanshaga aldrig lösts och nidfararna går fortfarande fria.

- Sökandet efter sanningen har lett mej till de mörkaster av tjuffen och allt tyder på att det rör sig om en stor tjuvliga som ligger bakom samtliga illgärningsdåd av denna kaliber som drabbat stadsdelen, kanske även resten av stan! avslöjar Frilandsdotter. Läs mer på sida 4

### Sixten utmanar!

De norravidernas starkeman även känd som Sixten Landby reser med Cirkus Dunder som anlant till Hindenburg för några dagar sedan. Han åker omkring och utmanar folk och få i styrkeprov. Den som klarar proven bättre än Herr Landby belönas med inte mindre än 1000krediter! Läs mer på sida 6



Sixten visar sin styrka!

### Kartläsare sökes

Zonfararen och kunskaparen B. Kolt söker kartläsare som ej är rädd för knogvals inför hennes kommande expedition i sökandet efter det mytomspunna Malgomaj. Läs mer på sida 9

### Mr Paddy mot väggen

Chi-Chi Bonner ställer Mr Arne Paddy mot väggen i ett extremt mode reportage. Läs på sida 10

### Köp vår korb!

Kom till Gnuttens på Majgränd 12 om du är sugen på bra och fin korb!



Krutons tokjos = Bra för dig

## **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 försvan under mystiska omständigheter.

Han och hans kompanjon Alfon Frick höll på att utreda mordet på Almond Norring, en rik manufakturägare när han plötsligt försvann från ert hem och du lämnades ensam kvar.

Alfon tog dig in under sitt tak och har sedan dess lärt dig allt du kan om snokyrket.

Tillsammans har ni löst många fall men fortfarande ligger din fars försvinnande som en mörk skugga över dig. Ni har tillsammans gjort flera försök att lösa fallet men kommer ingenstans, det enda spår är två mystiska mansjettknappar med bokstaven M ingraverade.

Din fars tidiga bortgång har lett till många sömnlösa nätter som nu för tiden botas med en blandning av alkohol och en drog som kallas drömsyra. Drömsyran hjälper dej inte enbart att koppla av, du känner ofta under ruset att du tänker bättre och på så sätt löser fallen fortare, detta trots att du är mer eller mindre sovande.

Som person är du rätt lugn och behärskad men du drar dig inte för att ta i med det hårdare språket, blodsackare 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.

### **Shlark's Snokbyrå**

Snokbyrån ligger på Maximiliangatan, just mellan Kopparberget och Hundängen. Snokbyrån doftar en blandning av kryddigmat och röckorvar och består av tre rum, ett kök, ett väntrum och kontoret. B. Ata sitter i väntrummet och tar emot kunderna och Harry och Alfon sitter i kontoret.

## **De andra rollerna**

**Alfon Frick** – En bra mullvad, din bästa vän och något av en fadersgestalt. Snokandet skulle inte gå utan honom och därför skrämmer det dig att han har börjat komma till åren.

**Theadora Shell** – Hon är en före detta tjuv som gått över till rätt sida av lagen efter att hon och hennes gäng, Snytingarna, hjälpte snokbyrån i ett fall för två år sedan. Du gav henne några av dina gamla kläder och en plats i snokbyrån som lärling. Frågan är bara om hon verkligen har lämnat tjuvandet bakom sig?

**B.ata (Beata)** – En behändig sekreterar robot. Kan spela in ljud och ropa högt.





## **Theadora Shell – Den före detta tjuven**

Du växte upp på Hindenburgs gator utan familj men hos de andra muterade gatubarnen fick du vänner och tillsammans överlevde ni genom att stjäla mat och fickpengar. Med åren tvingades ni in i allt grövre kriminalitet så som inbrott och rån. Du trivdes aldrig med att utsätta andra personer för otäckheter men övertalades av de andra att det var de med tillgångar som sett till att ni alla var i den situation ni var i.

För två år sedan höll det på att gå riktigt fel då du och ditt gatugäng Snytingarna hamnade i klämm mellan två mycket värre gäng, Zenos sympatisörer och Knytby Idisslers. Som tur var så var ni inte ensamma att vara i klämm, det var Harry Shlark och resten av snokbyrån också. Du och Snytingarna hjälpte dem att sätta dit en stor bunt med inbrottstjuvar och vapensamlare men inte utan att Snytingarna gick under. De som överlevde sammandrabbningarna med de andra två gängen sökte sig snart till nya gäng eller gjorde som du och gav upp det kriminella livet helt och hållet. Du hade mer tur än de andra, du fick en lärlings tjänst hos Harry och för det kommer du alltid att vara honom och resten av snokbyrån tacksam. Nu drömmer du om att bli den bästa privatsnoken någonsin och kämpar stenhårt för att uppfylla detta.

Du är en otålig själ som gärna vill ha allt nu, att detta drar dig in i problem ibland brukar du inte reflektera över förns det är för sent å inte ens då är det värt att fundera över det för då är det ju över. Du försöker däremot lägga band på dej då Harry och de andra ibland blir sura över att du gör saker före dom. Du vill alltid väl mot dina vänner och försöker hålla ett glatt leende i varje situation.

### **Shlark's Snokbyrå**

Snokbyrån ligger på Maximiliangatan, just mellan Kopperberget och Hundängen. Snokbyrån doftar en blandning av kryddigmat och rökorvar och består av tre rum, ett kök, ett väntrum och kontoret. B. Ata sitter i väntrummet och tar emot kunderna och Harry och Alfon sitter i kontoret.

## **De andra rollerna**

**Harry Shlark** – Klart den hyggligaste subben i Hindenburg, kanske hyggligast i hela Samfundet! Måste verkligen studera allt han gör så att du vet hur saker ska göras.

**Alfon Frick** – Smart å gammal mullvad som verkar ha vart med om det mesta. Skönt att han är gammal så det inte dröjer så länge tills du kan ta över som Harrys privatsnokarkollega nr1!

**B.ata (Beata)** – En robot som gör det robotar ska, sånt som är tråkigt som till exempel att städa å skriva anteckningar, kan nog inte ens slåss.







## **Alfon Frick – Doktorn**

Som liten drömde du om Vilja, Rätt och Mannamod! Att göra rätt för sig och att ställa upp för det Pyriska samfundet ledde dig till att ta värvning i armén. Du utbildades till sprängämnesexpert inom Tunnelrävarna för att jaga rubbitar (muterade nazistkaniner) i deras egna underjordiska tunnlar. Din karriär inom militären blev kort och efter en felsprängning på ditt andra uppdrag skadade du benet och skickades hem till Hindenbur.

Väl i huvudstaden tvingades du av dina föräldrar att följa deras fotspår och tog några år senare examen som doktor inom medicin och psykologi. Du blev kontaktad av en inspektör Agherton Shlark vid Polisväsendet för att samarbeta med honom i ett fall rörande en sprängd anka och andra makabra mord. När ni löst fallet blev du erbjuden att fortsätta att arbeta med polisväsendet och inspektör Shlark.

En kväll för tio år sedan vaknade du med en fruktansvärd känsla av att något var fel med din partner och du begav dig till familjen Shlarks hem. Där hittade du unge herr Harry Shlark övergiven och i shock. Inget spår av Agherton fanns förutom det öppna fönster till hans arbetsrum och de ledtrådar och bevis ni hade på det senaste fallet rörande den mördade manufaktursägaren Almond Norring. Bland bevisen en mystisk mansjettknapp med bokstaven M ingraverad, ett föremål ni funnit på manufakturägarens döda kropp. Vad som förvånade dig var att det nu låg ännu en mansjettknapp bland bevisen.

Du tog Harry in under ditt tak och har sedan dess försökt lära honom allt du kan om utredningar och snokyrket. Ni öppnade Harry Shlarks snokbyrå tillsammans och har löst många fall men fortfarande ligger hans fars försvinnande som en hånfull mörk skugga över dig. Ni har tillsammans gjort flera försök att lösa fallet men kommer ingenstans.

### **Shlark's Snokbyrå**

Snokbyrån ligger på Maximiliangatan, just mellan Kopparberget och Hundängen. Snokbyrån doftar en blandning av kryddigmat och röckorvar och består av tre rum, ett kök, ett väntrum och kontoret. B. Ata sitter i väntrummet och tar emot kunderna och Harry och Alfon sitter i kontoret.

## **De andra rollerna**

**Harry Shlark** – Den bästa vän som du haft, ni har varit med om väldigt mycket. Tyvärr är han på drogen Drömsyra lite för mycket men det får honom att sova ivarjefall.

**Theadora Shell** – Ditt hopp som efterträdare, lite ivrig men det ska man nog få ur henne.

**B.ata (Beata)** – En både irriterande och behändig robot som ofta benämner dig bara som en varelse och inte en mullvad.





## **B. Ata (Beata) – Sekreteraren**

Du startades upp för tjugoåtta år sedan av ett gäng zonfarare som hittade dig övergiven sedan katastrofen. Du har inget minne av ditt liv före denna uppstart och minns även mycket lite av dina första år då du hade problem med din programmering tills du såldes till Mästaren, en tekniklörd och påsig varelse som levde i Hindenburg.

Denna varelse som du kallade Mästaren reparerade dig och höll dig inlåst i ett hus tillsammans med Mästaren. Din arbetsuppgift var att städa, vilket du inte hade något emot då det visade sig att du var utrustad för det ändamålet, det var alltså din uppgift i din existens.

En dag hände två nya saker för dej, först började några symboler blinka i ditt visuella synfält, du loggade in på den symbolen och plötsligt öppnades det en lucka i din mage och ett gömt vapen där i sköt och träffade Mästaren mitt i hjärtat. Den andra nyhet som inträffade för dig var att ditt känsllochipp kom igång och det första du kände var rädslan för vad som skulle hända dig om någon kom på att det var du som skjutit Mästaren. Efter ett tags fundering stängde du luckan och för att dölja den tog du på dig ett klädesplagg som Mästaren brukade bära på sig utomhus. Sedan slog du huvudet hårt i golvet och stängde av dig själv, allt för att efterlikna att ett brott hade hänt er båda.

Exakt 4timmar, 37minuter och 12sekunder tog det tills någon anlände till platsen och en polisutredning startades. Du hittade på hur brottet hade gått till, noga med att berätta att du aldrig såg illdådaren. Då ingen kunde gripas för mordet på Mästaren så såldes du på polisväsendets hjulmarknad till en människa som går under beteckningen Harry Shlark. Han låter dig göra rätt så samma saker som Mästaren gjorde men du får även följa med och skrika på folk med din megafon och spela in folk och varelsers röster på ljudbandet. Svårast av dina arbetsuppgifter är att ta emot hans kunder då det är svårt att se skillnad på vissa av dem som bara är varelser och inte människor.

### **Shlark's Snokbyrå**

Snokbyrån ligger på Maximiliangatan, just mellan Kopparberget och Hundängen. Snokbyrån doftar en blandning av kryddigmat och röckorvar och består av tre rum, ett kök, ett väntrum och kontoret. B. Ata sitter i väntrummet och tar emot kunderna och Harry och Alfon sitter i kontoret.

### **De andra rollerna**

**Harry Shlark**– Din nya mästare, även om han hellre vill bli kallad vid sin beteckning.

**Alfon Frick**– Harrys närmaste varelse, kort och gammal, borde returneras snart.

**Theadora Shell** – En mycket märklig varelse som ibland registreras som människa, måste undersökas närmre.



