

ITRAS BY ETT HJÄRTA AV STÅL

Ett rollspelsarrangemang till Snökon 09 av Terje Nordin



Om Itras by

Limbo är ett oändligt hav av potential där allt och inget existerar, här föds drömmar för att upplösas som dimmor i det kollektiva undermedvetna. För länge sedan skapade gudinnan Itra måntornet som en ö av verklighet i detta kaos. Runt tornet växte en hamn för vilsna själar, en stad fylld av gudar och gudinnor, gycklare och positivspelare, luffare och gentlemän – Itras by. När gudinnan under okända omständigheter försvann bröt en blodig fejd ut mellan hennes närmaste som alla kände sig kallade att fylla tomrummet på tronen. Medan striderna utkämpades smidde rådgiverskan Nindra sina ränker och vävde ett nät starkt som järn i vilket hon samlade ättlingarna till de hjältar som en gång i urtiden hjälpt Itra skydda staden mot fasor som fötts ur Limbo. Med stöd av dessa skapade hon Gardet, en milis som endast svarade inför henne och hänsynslöst rensade hon ut sina uttröttade motståndare. När Nindra steg upp för måntornets trappor förvandlades hennes kropp; tusentals ögon öppnades i hennes panna, svart hår täckte henne, långa lemmar växte ut från hennes sidor och hon antog formen av en jättelik spindelhona. Sedan dess har hon och hennes spindeldöttrar härskat över Itras by. Hon skulle kunna hålla staden i ett järngrepp, men hennes gardister (stadens polis) låter folket leva sina liv och ingriper endast i nödfall.

Itras by omges av de kaotiska *Randzonerna* som utgör gränsen mot Limbo. I *Svartviken* lägger skepp från okända länder till och byter sina varor, här bor fattiga, arbetare, horor och utstötta i grå hyreskaserner intill fabriker och lagerbyggnader. På *Storängen* ligger välmående småborgerliga bostadsområden, här finner man också Itras zoo och stadens universitet. På *Myntkullen* bor stadens förmögna i stora palatslika villor, på kullens topp ligger Apeparken där många av stadens talande apor bor. *Kyrkhöjden* är hem för konstnärer, bohemer och fritänkare. Där finns tusen tavernor, krogar och caféer. Högst upp på höjden står den gamla kyrkan som sägs vara hemsökt. I stadens *Centrum* ligger måntornet, världens mittpunkt, omgivet av myndigheter, butiker och restauranger. Under staden ligger en labyrint av bortglömda kulvertar och katakomber som döljer många hemligheter och ljusskygga existenser.

Vill du veta mer om spelet *Itras by* kan du titta in på www.itrasby.no.

Bakgrund

Innan gudinnan Itra försvann levde Maskinguden vid hennes hov, den var ett mekaniskt mirakel som skänkte sin omgivning förunderliga gåvor. I striderna efter gudinnans försvinnande sårades Maskinguden allvarligt och sökte skydd långt ned i katakomberna under staden. Där låg den länge i dvala innan den för inte så länge sedan vaknade till liv igen. Dess skador hade dock lämnat den ohjälpligt stympad, Maskinguden hade förlorat sin skaparkraft. Bittert blickade den upp mot den levande staden och började planera hur den skulle återfå något av sin kraft och omforma Itras by efter sig själv. Den samlade kring sig en kult av vetenskapsmän och tekniker och fyllde deras hjärtan med drömmar om en ny och bättre stad, en rationell och mekanisk stad där folket skulle leva ordnade och målinriktade liv. Genom att göra stadsborna beroende av kultens skapelser, såsom klockor, bilar och elektricitet, planerar Maskinguden att underminera Nindras styre och ta makten över staden.

En av Maskingudens tjänare är Dr Metrie, en man som drömmer om en ny och bättre människa, en perfekt mekanisk maskinmänniska värdig att bo i Maskingudens perfekta framtid. Han skapade en prototyp, men överträffade sig själv och ingöt en äkta livsgnista i sin urverksdocka. När den besjälade metallgestalten steg upp och dansade full av livsglädje blev Dr Metrie förtvivlad och försökte förstå hur hans skapelse skulle kunna göras till den

matematiskt exakta mekanism han drömt om. Den nyfödda maskinsjälens ville dock inte låta sig kvävas utan flydde från Metries verkstad för att skapa sitt eget öde. På Itras gator träffade futuristen och uppfinnerskan Hypatia den ensamma metallflickan som hon tog i sitt beskydd och gav namnet Emelie. Dr Metrie kontaktade via sin lärjunge Filip Veblen en privatdetektiv vid namn Raymond Marlowe för att finna maskinflickan och när han fått veta var hon befann sig utformade han en plan för att återta essensen i hennes väsen, hennes hjärta, för att kunna göra det till ett perfekt, livlöst urverk. Med hjälp av Ka-andens Atus tjänster skickade Dr Metrie en dröm till Adrian som är inneboende hos Hypatia och Emelie. Drömmen snärjde Adrians spegelbild till att bli Dr Metries lydiga tjänare. Nu väntar Dr Metrie bara på att spegelbilden ska stjäla Emelies hjärta och föra det till hans underjordiska tillhåll.

Ett hjärta av stål

Öppningsscen

Rollpersonerna befinner sig alla tillsammans, kanske hemma hos Hypatia, kanske på ett café eller på picknick i en park. Fråga gärna spelarna om de har någon åsikt om var rollpersonerna borde vara och vad de gör.

Adrians spegelbild kommer att stiga ut ur någon lämplig spegelblank yta och försöka slita ut Emelies hjärta för att fly samma väg som han kom. Om rollpersonerna hindrar spegelbilden från att ta hjärtat men misslyckas med att ta den tillfångas kommer den att återvända tillsammans med knivmännen för att försöka på nytt. Om rollpersonerna tar spegelbilden tillfångas kommer knivmännen att dyka upp för att försöka frita honom.

Ledtrådar

Oavsett vilken utgången blir av öppningsscenen kommer rollpersonerna ha goda skäl att hindra den som vill stjäla Emelies hjärta. Först kommer de att behöva ta reda på vem som ligger bakom dådet. Det finns ett antal olika vägar att gå:

- Emelie har under en veckas tid lagt märke till hur en mystisk man smugit runt henne och hennes vänner. Genom Barbara ”Bobby” Beauchamp kan de få veta att det förmodligen är privatdetektiven Raymond Marlowe. Rollpersonerna kan söka reda på och konfrontera honom och få veta att Filip Veblen anställt honom för att finna och bevaka Emelie.
- Adrians drömmar avslöjar hur hans spegelbild förslavats för att stjäla Emelies hjärta. Med hjälp av Sigmunds kontakter bland Ka-andarna kan rollpersonerna förstå att Atus sänt drömmen. Om de talar med henne avslöjar hon att det är Filip Veblen som köpt hennes tjänster.
- Hypatias kontakter bland futuristerna känner till att Filip Veblen är en f.d. medlem som uteslutits ur sällskapet och vet var hans hus ligger. Där kan de finna en karta till Dr Metries underjordiska verkstad.

Faror

Även om spegelbilden lyckades stjäla hjärtat och ta sig till Dr Metrie så kommer Filip Veblen att skicka sina knivmän på rollpersonerna för att hålla dem borta.

Underjorden

För att ta sig ned till Maskingudens fästning måste rollpersonerna passera genom de underjordiska katakomberna under Itras by. Kanske tar de hjälp av Salongen för mörkrets betvingare, de vet var nedgångar till underjorden kan hittas och hur man finner sin väg genom

katakomberna. Alternativt kan rollpersonerna själva försöka hitta en väg ned och färdas ensamman genom labyrinten. Några exempel på platser där man kan finna nedgångar: kyrkogården på Kyrkhöjden, nere bland tunnelbanetunnelarna, nere i kloakerna, i ett övervuxet lusthus i Tårparken. Om spelarna föreslår andra platser att leta på bör spelledaren vara tillmötesgående och låta dem hitta en nedgång. Här följer några idéer om vad rollpersonerna kan möta under sin färd genom underjorden:

- Ett troll med tre huvuden och sex par armar fångar rollpersonerna i en fälla. Trollet tänker äta upp rollpersonerna, men de tre huvudena är oense om i vilken ordning fångarna ska bli uppätta.
- Rollpersonerna passerar genom en trång gång där de måste gå på led, Fråga spelarna i vilken ordning rollpersonerna går. Den som går sist blir överrumplad av en mörk skugga som lägger en hand över munnen på rollpersonen och försöker slå ned honom eller henne. Lyckas den kommer den att anta samma utseende och röst och ansluta sig till de andra. Varelsen har nyligen fötts ur Limbo och försöker stjäla en identitet.
- Talande paddor, vilkas hövding inte vill låta rollpersonerna passera deras revir om de inte svarar på tre gåtor. Paddhövdingen ställer endast buddhistiska koan-gåtor: "Vilket ansikte hade du innan dina föräldrar föddes" "Hur låter det när bara en hand klappar?" "Om du möter någon på gatan som nått sanningen får du varken gå förbi honom under tystnad eller tala. Hur skall du då göra?"

Avslutning

Dr Metries verkstad ligger djupt ned i underjorden, i utkanten av Maskingudens rike. För att hitta dit behöver man antingen en karta, som finns att finna hos Filip Veblen, eller hjälp från vägvisare med erfarenhet av katakomberna, som Salongen för mörkrets betvingande. Efter att ha färdats genom grottor och urgamla tempel som sjunkit ned i jorden och kämpat sig fram genom delvis översvämmade tunnlar och irrat i komplexa labyrinter kommer man slutligen fram till en stor sal klädd i tegel. I mitten av salen öppnar sig ett väldigt schakt ur vilket ett rödaktigt sken och tjock svart rök stiger ackompanjerat av ett rytmiskt ljud av metall mot metall. På andra sidan salen finns en tung järndörr bakom vilken Dr Metrie har sin verkstad. Detta är en avlång sal, även den i tegel, fylld med stora maskiner och upplyst av elektriska lampor som hänger i taket. Här huserar Dr Metrie assisterad av fyra klumpiga robotar i vagt människoliknande skepnader.

På ett eller annat sätt kommer det förmodligen att komma till stånd en konfrontation mellan rollpersonerna och Dr Metrie. Hur detta går är i hög grad upp till spelarna. Dr Metrie är en kluven person som försöker underordna sig Maskinguden men som i hemlighet längtar efter att återta sin mänsklighet. Om spelarna väljer att angripa honom kommer de att driva honom i famnen på Maskinguden och hjälpa honom att krossa det som återstår av hans mänsklighet. Om de vädjar till hans känslor kan han mjukna och komma ut ur sitt skal och välja att återförenas med sin syster och revoltera mot Maskinguden.

Att spela Itras by

Handlingskort

Detta är den mindre kortleken. Dra ett av dessa kort när ni vill låta slumpen påverka utgången av en dramatiskt intressant handling. Spelaren vars rollperson utför handlingen väljer själv om han eller hon vill använda ett chanskort och utser i så fall en medspelare som drar kortet och tolkar hur det påverkar situationen.

Chanskort

Denna större kortlek innehåller specialeffekter som förändrar spelet på ett drömskt surrealistiskt sätt. Varje spelare får dra ett sådant kort vid ett tillfälle under spelet när han eller hon känner att det passar.

Surrealismen

Itras by är en drömsk plats där verkligheten ofta skiftar på märkliga sätt. Detta är inget ovanligt för de som lever i staden och bör gestaltas därefter. Tänk på huvudpersonen i Kafkas Förvandlingen - när han vaknar upp i form av en skalbagge frågar han sig inte hur detta kunde gå till utan han oroar sig istället för vad familjen och grannarna ska säga.

Personer

Spegelbilden

Med hjälp av Atus hieroglyfer har Adrians drömmar invaderats och en mardröm skapats som till slut vuxit sig så stark att den blivit till verklighet. Adrians spegelbild har numer en egen kropp och följer slaviskt de order som den givits. Den kan färdas mellan spegelytor så länge dessa inte befinner sig längre än tio meter från varandra. Den kan bara fångas genom att avskäras från alla slags spegelytor, till exempel genom att stoppas i en säck. Spegelbilden kommer att försöka stjäla Emelies hjärta och sedan ta sig ned till Dr Metries verkstad i underjorden. När detta är gjort kommer den att släppas fri och återgå till sitt vanliga tillstånd.

Knivmännen

Herr Dolk, Herr Klinga, och Herr Bajonett är tre automatoner skapade av Filip Veblen. De ser ut som långa, smala män klädda i svarta rockar och plommonstop. Deras armar kan fällas ut i en myriad blänkande, roterande vassa knivblad. De talar med låga, hotfulla stämmor. Inifrån deras kroppar hörs ett lågt surrande och klickande som av urverk.

Raymond Marlowe, privatdetektiv

Herr Marlowe är en skrupelfri man som säljer sina tjänster till den som betalar högst. Han kontaktades för två veckor sedan av Filip Veblen för att leta reda på var Emelie håller till i staden. Han har ett kontor i centrum, klär sig i ljus trenchcoat och hatt och hans andedräkt luktar whiskey. Marlowe avslöjar helst inte sina klienter om inte rollpersonerna lyckas övertala honom på något sätt.

Ka-andarna

Dessa mystiska väsen var ursprungligen skyddsandar som följde de forntida egyptierna genom livet, nu när de inte längre behövs har tolv av dem slagit sig ned i Tårparken vid Kyrkhöjdens fot i Itras by. De är urgamla, med tunna kroppar vars hud är likt papyrus och går klädda i enkla grå kåpor. Deras boning är ett komplex av hyddor byggda på höga styltor i en damm mitt i den vildvuxna Tårparken. Ka-andarna behärskar magiska hieroglyfer med vilkas hjälp de kan påverka människors drömmar, för både drömmar och hieroglyfer symboliserar samma urgamla och mystiska krafter. Ka-andarna känner till att Atu, en renegat som lämnat gruppen, slagit upp en butik i centrum för att sälja mardrömmar.

Atu

En av Ka-andarna har svikit den övriga gruppen och begett sig från deras boning i dammen i Tårparken in till centrum. Där säljer den mardrömmar till alla som är villiga att betala – priset är inte högt, bara en av köparens egna drömmar. Atu tecknar mardrömmen på ett papyrusark

och så snart offret får se hieroglyferna fäster sig maran vid dennes medvetande. Atu tillämpar ingen tystnadsplikt utan säljer villigt information om tidigare kunder, priset är det samma som för andens andra tjänster. Kan tala om att Filip Veblen betalt för att skicka en särskilt kraftig mardröm på Adrian med särskilda instruktioner om att pojkens spegelbild skall stjäla Emelies hjärta och föra det ned i underjorden. Om någon intresserar sig för det kan Atu berätta att Veblen betalade med en dröm om sin barndom i en villa på Storängen.

Futuristerna

Ett nätverk av uppfinnare och anarkistiska revolutionärer som vill befria maskiner och människor från ordning och tristess och göra livet till ett evigt äventyr. De tillverkar alla möjliga slags fantastiska och omöjliga maskiner och verktyg och slåss mot Maskinguden och dennes tjänare. Känner till att Filip Veblen, en före detta medlem, numer har affärer ihop med Maskingudens anhang.

Barbara ”Bobby” Beauchump

Vacker ung mansslukerska och femme fatale som nyligen börjat umgås i futuristiska kretsar. Har ett mycket stort kontaktnät över hela Itras by och kan dra i rätt trådar för att få tjänster utförda om rollpersonerna ber henne på rätt sätt. Känner till Filip Veblen och att han sparkats ut ur futuristerna. Om hon tillfrågas om den mystiska man som förföljt Emelie förstår hon att det rör sig om Raymond Marlowe som hon haft en kort affär med för ett halvår sedan och kan ge anvisningar till hans kontor i centrum.

Filip Veblen

Lärjunge till Dr Metrie, f.d. futurist som sparkats ut ur sällskapet på grund av sina teknokratiska idéer. Filip Veblen är en skinntorr herre i femtioårsåldern som går klädd i grå kostym över vilken han ofta bär en vit laboratorierock. På dagtid arbetar han som ingenjör vid en fabrik i Svartviken. Om rollpersonerna konfronterar honom kommer han att avfärda dem som galna och hota med att kalla på gardisterna.

Veblen bor i en enplansvilla på gränsen mellan centrum och Svartviken. Ovan mark ser huset ut som ett vanligt boningshus, men i den rymliga källaren har han verkstad och laboratorium. I ett kvadratisk rum mitt i källaren finns ett altare tillägnat Maskinguden. På en stålkub står en komplex urverkskonstruktion som symboliserar gudomen, runt om den finns inristat en cirkel av ord: ”Perpetum Mobile, Magna Creator Autogenes, Deus Machina”. Ur en av väggarna sticker ett rör fram (detta är en del av ett pneumatiskt system för rörpost). Intill röret står ett arkivskåp där Veblen förvarar korrespondens från Maskinguden och andra kultister. Mestadels är detta papper fyllda med oförståeliga siffersträngar, men där finns också en karta som visar vägen till Dr Metrie’s underjordiska verkstad.

Edward och Salongen för mörkrets betvingare

Edward är Torstens lillebror som tagit över som familjens arvinge efter att Torsten abdikerade från familjens handelsimperium. Edward spenderar dock, till sin fars förtvivlan, det mesta av sin tid på Salongen för mörkrets betvingare, en herrklubb för äventyrligt sinnade gentlemän som utforskar labyrintherna under staden och finner sagolika skatter och bekämpar hemiska odjur och monster. Salongen har sina lokaler i ett hus nordväst på Myntkullen. Där finns en salong med eldstad, stora bekväma fåtöljer och väggar prydda med troféer från medlemmarnas äventyr i katakomberna. I huset finns också en rustkammare fylld med arkaiska rustningar och vapen som medlemmarna använder när de betvingar mörkret. Besökare tas emot av sällskapets butler som endast släpper in utomstående om de har en

medlems inbjudan. Edward och Torsten talar sällan med varandra, men om Torsten skulle intressera sig för sin lillebrors hobby och be att få bli guidad ned i underjorden blir Edward förtjust och övertalar några andra medlemmar att ställa upp på en safari ned i labyrintherna. Edward och hans vänner kommer dock att insistera på att rollpersonerna tar på sig de rustningar och vapen som de anser är nödvändiga för en sådan färd.

Dr Metrie

En rundlagd man i vit labbrock. Hans högra öga är ersatt med ett mekaniskt implantat och från hans rygg växer sex stycken metallarmar försedda med gripklor och verktyg.

Bakgrund

Metrie växte upp tillsammans med sin syster Hypatia och delade hennes kärlek till mekaniken och uppfinningar. Tillsammans hade de en verkstad där de byggde sagolika och vidunderliga maskiner. Men en dag slet sig en av Metries skapelser, en jättelik mekanisk elefant som skulle tjäna som färdmedel för en expedition till randzonerna, och skrämde slag på folk i hela kvarteret. Gardet bestämde att deras verkstad måste stängas ned och att den mekaniska elefanten måste slås i bitar. Både Hypatia och Metrie blev rasande, men när hans syster tog nya tag och öppnade verkstaden igen när allt lugnat ned sig blev Metrie bitter och hämdlysten. Uppenbarligen passade inte hans mekaniska mirakel in bland de trångsynta bakåtsträvarna i Itras by. Men han tänkte inte ge upp och om staden inte ville ha hans skapelser så kunde han lika gärna jämna staden med marken och bygga en ny. I den stunden fick Metrie ett mystiskt meddelande, ur ett till synes rostigt och bortglömd rör i ett gathörn spottades en kapsel innehållande ett pappersark fyllt med siffror. När Metrie avkodat chiffret fann han en ny allierad – Maskinguden.

Mål

Metrie vill återfå det hjärta han skapade för Emelie så att han kan smälta om det och rensa ut de irrationella känslor som nu dominerar det. På så vis hoppas han kunna skapa en ny perfekt maskinmänniska som kan ersätta stadens nuvarande befolkning.

Dramatiska egenskaper

Maskinguden har skänkt Metrie ett antal **mekaniska implantat** för att förbättra hans kropp. Hans högra öga är ersatt med ett implantat som ger honom infrasynt och möjlighet att byta mellan mikroskop- och teleskoplinser för att se på mycket små eller mycket avlägsna saker. Trots att Metrie gör sitt bästa för att vara en exemplarisk tjänare av Maskinguden har han innerst inne en kraftig **längtan efter människan**. Han drömmer om att få återvända till staden och att åter få se sin syster. Metrie hatar denna svaghet hos sig själv och gör sitt bästa för att krossa den, men har än så länge inte lyckats.

Rollpersonerna

Av de fem rollpersonerna är Emelie, Adrian och Hypatia mest nödvändiga för äventyret. Om färre än fem spelare deltar bör spelledaren se till att de tre finns med. De övriga två, Sigmund och Torsten, kan slumpas ut eller väljas fritt.

Emelie

En metallisk maskinflicka klädd i grön klänning och svarta snörkängor. Ser ut att vara cirka sjutton år gammal. Glada ögon och ett klingande skratt.

Bakgrund

Emelies första minnen är diffusa bilder av en enorm verkstad fylld med stora maskiner. När hon slog upp ögonen där förundrades hon över allt runtom henne och gladdes över hur mycket spännande som fanns att utforska och leka med. Mannen som skapat henne, var tyvärr inte nöjd med detta och försökte lära henne att stillsamt invänta order och sedan utföra dem effektivt och automatiskt. När han började tala om att smälta ned hennes hjärta och smida om det på nytt bestämde sig Emelie för att fly. Hon sökte sig ut i den stora världen utanför verkstaden och fann en labyrint av dammiga katakomber och mörka valv. Emelie undvek sakerna som levde i skuggorna eftersom de hade hungriga ögon och munnar fyllda med stora tänder och sökte sig istället uppåt. Du kommer inte längre ihåg alla de tunnlar och grottor du irrade genom, men till slut kom hon ut i en stor och väl upplyst öppen plats som verkade sakna tak och som beboddes av många personer som verkade vänliga. En av dessa var Hypatia, en kvinna som bjöd in Emelie att bo i sitt hem och som varit hennes vän sedan dess.

Dramatiska egenskaper

Emelie är en **maskinflicka**, hela hennes kropp är gjord av metall. På hennes bröst sitter en lucka bakom vilken hennes hjärta är gömt. Skulle hon förlora det har hon maximalt ett dygn kvar att leva.

Biroller

Emelies **skapare** finns fortfarande där ute någonstans och vill säkert ha tillbaka sin skapelse för att omforma henne efter sina önskemål.

Emelie har lagt märke till att en **mystisk man** under två veckors tid vid flera tillfällen har uppehållit sig kring Hypatias hus. Hon har också skymtat honom när hon varit på ärende ute på stadens gator. Mannen är klädd i ljus trenchcoat och bär hatt och är något orakad.

De andra rollpersonerna

- Adrian – en pojke som är inneboende hos Hypatia. Emelie tycker mycket om Adrian, han är spännande och gör henne glad.
- Hypatia – en skicklig uppfinnerska som låter Emelie bo hemma hos henne.
- Sigmund – en apa som hyr ett rum i huset, arbetar vid universitetet med att studera drömmar.
- Torsten – Hypatias man, skicklig mekaniker.

Adrian

Pojke, cirka sjutton år, klädd i grova byxor och vit skjorta med uppkavlade ärmarna.

Bakgrund

En dag för snart en månad sedan vaknade Adrian på tåget när det anlände till Moherat stationen. Han steg av och fann sig i en stad som han lärt känna som Itras by. Kanske har han levt ett annat liv någon annan stans innan han kom hit, eller kanske blev han till i det ögonblick han valnade på tåget. Järnvägen leder ut ur staden, bortom de kaotiska randzonerna och ut i Limbo där verkligheten upplöses i en dimma av flyktiga drömmar, men kanske finns en annan värld där ute. Sådana frågor intresserar inte Adrian och han har funnit sig väl till rätta i Itras by. Vart han än kom från är det här han lever nu och det är här hans vänner finns.

Dramatiska egenskaper

För tre dagar sedan fick Adrian ett märkligt brev med posten, det innehöll inget annat än en rad oförståeliga egyptiska hieroglyfer. Brevet var adresserat till honom men saknade uppgift om avsändare. Sedan dess har han haft **hemska mardrömmar** om hur hans spegelbild sliter sig loss för att på något sätt skada Emelie. Drömmarna oroar honom en hel del, men han har inte berättat om det för någon annan ännu.

Biroller

Adrians **spegelbild** har i hans mardrömmar blivit ett eget separat väsen. Flera gånger under de senaste tre dagarna har Adrian också i vaket tillstånd tyckt sig se i speglar eller andra reflekterande ytor hur spegelbilden rört sig när han själv stått stilla. I drömmarna försöker spegelbilden nå fram till Emelie, men Adrian har än så länge lyckats stoppa den.

De andra rollpersonerna

- Emelie – en vacker metallflicka. Adrian har förälskat sig i hennes underbara skratt och vackra ögon, men oroar sig för att hon inte ska känna likadant för honom.
- Hypatia – en mycket skicklig uppfinnare som skapar de mest fantastiska maskiner. Adrian är inneboende hos henne.
- Sigmund – lärd och bildad apa som arbetar på stadens universitet med att forska om drömmar. Inneboende hos Hypatia.
- Torsten – Hypatias man och mekaniker. Adrian brukar hjälpa honom att laga saker i verkstaden.

Hypatia

Lång medelålders kvinna med eldrött hår, klädd i byxor och skjorta. Bär alltid verktygsbälte och axelremsväska.

Bakgrund

Hypatia är uppfinnare, under hela hennes liv har det varit hennes passion att skapa saker. Med sprakande elektricitet och frustande motorer gör hon sin fantasi till verklighet och förgyller sitt och sina vänners liv. Hon är medlem i **futuristerna**, ett nätverk av rebelliska visionärer som kämpar för en ny framtid under parollen ”*maskinerna ska dansa!*” Hypatia och hennes kamrater är anarkister som vill göra livet till ett evigt äventyr och spränger fabriker för att befria de maskiner som burats in där. Hypatia har ett hus på Kyrkhöjden, en del av Itras by som domineras av konstnärer och bohemer. Där har hon sin verkstad och sin bostad som hon delar med sin man Torsten och några av deras vänner.

Dramatiska egenskaper

Hypatia är **uppfinnare** och har alltid med sig en hel massa spännande och farliga maskiner, som till exempel en gasdriven änterhake, glasögon med värmesyn eller magnethandskar. Hemma i sin verkstad har hon större maskiner, bland annat en flygande bil. Det är upp till spelaren att hitta på vad för slags fantastiska uppfinningar Hypatia har skapat.

Biroller

Hypatia växte upp tillsammans med sin **broder Metrie** som delade sin systers kärlek till mekaniken och uppfinningar. Tillsammans hade de en verkstad där de byggde sagolika och vidunderliga maskiner. Men en dag slet sig en av Metries skapelser och skrämde slag på folk i hela kvarteret. Gardet bestämde att deras verkstad måste stängas ned och att Metries skapelse måste slås i bitar. De blev naturligtvis båda rasande, men när Hypatia tog nya tag och öppnade en ny verkstad när allt lugnat ned sig blev hennes broder bitter och hämdlysten. Strax därefter försvann han spårlöst och har inte synts till sedan dess.

Hypatias medlemskap i futuristerna ger henne många kontakter via deras nätverk. Framför allt har den unga äventyrerskan och manslukerskan **Barbara ”Bobby” Beauchump**, som nyligen anslutit sig till dem, många bekanta i societeten och nöjeslivet.

De andra rollpersonerna

- Emelie – en fantastisk maskinflicka av metall som Hypatia hittade på gatan för tre månader sedan. Hon förkroppsligar allt vad Hypatia drömmer om och kämpar för: en maskin fylld med glädje, drömmar och kärlek.
- Adrian – en pojke som en dag trillade av tåget på Moherats station. Som nyanländ till Itras by hade han ingen stans att ta vägen och Hypatia förbarmade sig över honom.
- Sigmund – en apa som arbetar på universitetet med att studera drömmar. Hyr ett rum i Hypatias hus.
- Torsten – Hypatias livskamrat och medhjälpare. Skicklig mekaniker.

Sigmund

Medelålders schimpansherre utrustad med glasögon, penna bakom örat och en trave böcker under armen. Går alltid oklanderligt klädd i kostym, bär ett fickur i bröstfickan på sin väst.

Bakgrund

Sigmund är en lärd och bildad apa som arbetar vid universitetets oneirotek med att samla, katalogisera och studera drömmar. Han är precis som de flesta andra apor i Itras by uppvuxen i Apeparken på Myntkullen, men har för många år sedan flyttat därifrån för att fullfölja sin akademiska karriär. Sigmunds forskning är särskilt inriktad på gränzonen mellan dröm och verklighet och hur drömmar kan korsa barriären och anta fysisk form.

Dramatiska egenskaper

Som ett verktyg i sitt arbete vid universitetet använder Sigmund ibland **hypnos**, något han med tiden blivit mycket skicklig på. Med sin genomträngande blick och övertygande stämma kan han hypnotisera även ovilliga offer bara han fångar deras uppmärksamhet för ett ögonblick.

Biroller

Genom sitt arbete med att studera drömmar har Sigmund kommit i kontakt **Ka-andarna**, urgamla andeväsen som bosatt sig i Tårparken vid Kyrkhöjdens fot. De kan med sina hieroglyfer påverka och forma människors drömmar.

De andra rollpersonerna

- Emelie – maskinflicka som bor hos Hypatia, kanske något som hon och Torsten byggt. Undra om den kanske drömmer?
- Adrian – inneboende hos Hypatia.
- Hypatia – din hyresvärd, en mycket skicklig uppfinnerska.
- Torsten – Hypatias man, skicklig menaker.

Torsten

Medelålders man med glest hår och stort svart skägg. Klädd i rutig skjorta och blå snickarbyxor med mängder av verktyg i fickorna. Röker cigarr och har ett bullrande skratt.

Bakgrund

Torsten är uppvuxen inom den absoluta överklassen i Itras by. Som son av familjeöverhuvudet i en av importadelns mäktigaste familjer hade han framtiden säkrad – han skulle likt sin far styra familjens handelsimperium och intrigera om makten med de andra adelshusen. Detta intresserade inte alls Torsten som hellre umgicks med konstnärer och visionärer bland bohemerna på Kyrkhöjden. Där kom han i kontakt med uppfinnerskan Hypatia som invigde honom i kärlekens och mekanikens konster. Numer är de gifta och Torsten arbetar som mekaniker och hjälper Hypatia i hennes verkstad.

Dramatiska egenskaper

Torsten är en mycket skicklig mekaniker och **kan laga vad som helst**. Vilken slags maskin eller mekanism det än gäller och vad det än är för fel kan han fixa det bara han har sina verktyg och lite tid till hands.

Biroller

Torstens **lillebror Edward** har tagit över hans plats som arvinge i familjen men verkar lägga ned mer tid på sitt medlemskap i Salongen för mörkrets betvingare, en herrklubb för äventyrliga gentlemän som på sin lediga tid utforskar katakomberna under Itras by där de finner värdefulla skatter och bekämpar hemska monster.

De andra rollpersonerna

- Emelie – en flicka av metall som Hypatia adopterat.
- Adrian – pojke som nyligen anlant till staden och som bor hos Torsten och Hypatia i utbyte mot att han hjälper till i verkstaden.
- Hypatia – Torstens livskamrat, en fantastisk uppfinnare och äventyrerska.
- Sigmund – en lärd apa som hyr ett rum i huset. Arbetar på universitetet med att studera drömmar.

Spelarguide till Itras by

Om staden

Itras by är en liten ö av verklighet i det stormande kaos som kallas Limbo. Staden omges av *Randzonerna* där verklighet och kaos bryts mot varandra. I *Svartviken* lägger skepp från okända länder till och byter sina varor, här bor fattiga, arbetare, horor och utstötta i grå hyreskaserner intill fabriker och lagerbyggnader. På *Storängen* ligger välmående småborgerliga bostadsområden, här finner man också Itras zoo och stadens universitet. På *Myntkullen* bor stadens förmögna i stora palatslika villor, på kullens topp ligger Apeparken där många av stadens talande apor bor. *Kyrkhöjden* är hem för konstnärer, bohemer och fritänkare. Där finns tusen tavernor, krogar och caféer. Högst upp på höjden står den gamla kyrkan som sägs vara hemsökt. I stadens *Centrum* ligger måntornet, världsalltets mittpunkt, omgivet av myndigheter, butiker och restauranger. Under staden ligger en labyrinth av bortglömda kulvertar och katakomber som döljer många hemligheter och ljusskygga existenser. Itras by styrs från måntornet av den jättelika spindelmodern Nindra i allians med den så kallade importadeln, ättlingar till de krigare som i forntiden skyddade staden mot invaderande väsen utifrån men som nu försörjer sig på handel. Stadens gator patrulleras av gardet som upprätthåller lag och ordning.



Handlingskort

Detta är den mindre kortleken. Dra ett av dessa kort när ni vill låta slumpen påverka utgången av en dramatisk intressant handling. Spelaren vars rollperson utför handlingen väljer själv om han eller hon vill använda ett chanskort och utser i så fall en medspelare som drar kortet och tolkar hur det påverkar situationen.

Chanskort

Denna större kortlek innehåller specialeffekter som förändrar spelet på ett drömskt surrealistiskt sätt. Varje spelare får dra ett sådant kort vid ett tillfälle under spelet när han eller hon känner att det passar. Itras by är en drömsk plats där verkligheten ofta skiftar på märkliga sätt. Detta är inget ovanligt för de som lever i staden och bör gestaltas därefter. Tänk på huvudpersonen i Kafkas *Förvandlingen* - när han vaknar upp i form av en skalbagge frågar han sig inte hur detta kunde gå till utan han oroar sig istället för vad familjen och grannarna ska säga.