

Stillbilder i tomma hus

Ätten Bytte

En kult i La Tené-civilisationen flydde till Sverige undan romarna på 100-talet. De var Cthulhu-dyrkare som dyrkade sin gudinna i formen av Nerthus. Bakom Nerthus-fasaden döljer sig Mor Hydra, en uråldrig Deep One. Familjen kom att kalla sig Bytte. Spelarna är släktingar som har det i blodet. Efter att ha spridit sig genom Småland som en långsam infektion, blev de allt mer accepterade och också sekulariserade. En del av släkten kunde höra röster i vågor och en del gifte sig med de som bodde under vågorna, men under århundradenas gång blev de alltmer försiktiga med sina människooffer och fruktansvärda riter. De medlemmar i familjen som var mest omänskliga hölls borta från utomståendes ögon. Det är viktigt att peka ut att familjen Bytte i mångt och mycket inte är hybrider. Precis som Tcho-Tcho-folket är de mänskliga dyrkare av det omänskliga. Det har satt sina spår och en Bytte kan mycket väl vara en trevlig och allmänt reko medmänniska, men bara till en viss punkt. När rätt stimuli dyker upp börjar de höra moderns röst, och långsamt börjar det mänskliga psyket upplösas. En Bytte som har genomgått riterna och kommunicerat med sovande Cthulhu i sina drömmar är inte en normal människa längre. Hin kan bete sig normalt, och spela ett spel där hin verkar ha känslor, men i själva verket är mänskliga känslor det första som offrades när hin tog Modern till sig i sitt hjärta.

När de anlände till Sverige på 100-talet spred de sig till flera platser i Småland. De tenderade att bosätta sig i områden med magisk signifikans och utilitet. I det här scenariot kommer vi att följa en stam som genomgick flera förändringar under århundradenas gång. Under vikingatiden (900-1000-tal) var de illa sedda bosättningar under flera jarlar i XX-trakten, under medeltiden svarade de på trycket utifrån att kristnas med att slutligen ge sken av att så skett. Dopet med dopfunter och brytandet av en vattenspegel stämde någorlunda väl in i deras egna riter och stor möda lades på att sammanskriva jungfru Maria med Nerthus och Gud med Cthulhu. Vissa grenar av släkten gick sina egna vägar, men Byttes i Xxa sökte respektabilitet och de möjligheter detta gav. Genom att helt enkelt ha stora gårdar och tvinga fram rikedom med tidvis fruktansvärda metoder, blev de slutligen stormän och accepterades som adel under Gustav Wasa. Vid den här tiden hade de flera sätesgårdar. En av dessa byggdes ut och till för att bli ett säteri. Detta kom att kallas Byttebo Hus och var centrum för familjens aktiviteter i XX-regionen. Under 1800-talet använde de vattnen under jorden för att idka handel med platser som ofta låg i andra verkligheter. Byttes hade alltid använt krafter bortom det mänskliga, men under 1800- och början av 1900-talet intensifierades detta. Inte ens tillbedjare av de Gamle är immuna mot girighet och kortsiktig resursanvändning. Resor mellan världar försvagar också barriärerna mellan dessa och allt fler läckage började uppkomma. Varelsor, växter och annat började komma igenom.

Detta var dock småsaker i jämförelse med det som skedde mellan den 23/3 – 2/4 1925. Stor-Cthulhu själv började vakna den 23/3 och alla Byttes kände det. Vare sig man var en del av släkte eller Byttes i förskingringen, som helt hade förlorat kontakten med familjen, så kände de Den Gamles beröring i sina drömmar. Många drevs i vanvett av de fruktansvärda synerna, men för de praktiserande Byttes var det en uppenbarelse. Under Mor Hydra skulle de nu komma att behärska den nya ordningen. Världen skulle förändras i grunden. Den 25/3 började alla samlas på alla de platser där familjen samlades när de gjorde det gömda, utgårdaverket av tillbedjan till De Gamle. De samlades i herresäten och vid gamla stencirklar och på heliga öar

och på alla de gamla platserna för tillbedjan, och där festade, bad och prisade de Mor Hydra och den sovande Fadern under havet. Detta pågick under 8 dagar av exstatiska religiösa ceremonier. Fadern och modern talade till dem, deras redan stora krafter växte. Den 2/4 nådde allt sin topp. Detta var tiden när den nya tidsåldern skulle födas. Sedan bröts kontakten. Den Gamle sjönk tillbaka i slummer, med större plötslighet än de hade kunnat föreställa sig. Det är svårt att föreställa sig den fruktansvärda chock, det otroliga trauma detta skapade hos alla de dyrkare som samlats för att hedra det stora uppvaknandet. För de som av ätt och läggning lyssnade till hans röst och kände hans närvaro inom sig under de outalbara riterna till hans ära, så var det som om de klättrade mot en helig topp på ett kristallberg medan oroväckade änglar ledde deras steg och deras sång bar dem uppåt, uppåt mot en helig topp. Sedan rycker något plösligt undan berget för deras fötter och de skriker i smärta medan de faller från himlen.

Alla Byttes som deltog i riterna för att fira det stora Uppvaknandet drabbades av en fruktansvärd traumatisk chock. Många av dem föll ner i en livslång koma, många skrek i fruktansvärd smärta och gick bärsärk, många föll i hysterisk gråt. Alla upplevde det som om världen föll, och inte på det bra sättet. Samtidigt bröts deras magiska makt. De hade under århundraden pressat tillbaka hungriga och vidriga varelser från närheten till familjestigarna de använde i världar bortom. Alla deras skyddscirklar brast samtidigt och på alla deras mest helgade platser välde hungriga fasor in. Den 2/4 började med Familjen Bytte vid toppen av sin makt, och slutade med familjens undergång. De som var kvar var antingen ättlingar som var så långt från Mor Hydra att de inte kunde känna bandet till henne, eller de som avlägsnat sig från familjen och försökt sträcka sig efter en slags inre mänsklighet. En del Byttes överlevde också katastrofen, men med fruktansvärda mentala ärr. De trasiga resterna av familjen slöt sig bakom de som tidigare varit de lägsta. Byttes utan magi och utan blodets band till de Gamle. Eftersom familjen länge hade använt dessa som sina frontfigurer, eftersom de var mycket mindre benägna att plötsligt offra samtalspartners eller rabbla trollformler under möten i Riddarhuset eller någon av de andra sakerna som de mer heliga Byttes kunde få för sig att göra, så var det förvånansvärt lätt att dra en slöja över de försvunna. I några fall påstod de helt enkelt att de försvunna hade dragit till Amerika, i vissa fall skyldes det på plötslig matförgitning. Familjen levde från 1926 och framåt som en betydligt mera vanlig adelsfamilj.

Men blodet kan inte förnekas i evighet och nya generationer hörde Modern i sina drömmar och kunde ibland skåda den heliga staden R'lyeh. Det har snart gått ett sekel sedan Cthulhu nästan vaknade och de Gamles krafter växer sig allt starkare i världen. Byttes har återigen börjat söka kraft från den gamla tron, men de saknar den kontroll och ledning de tidigare hade. Flera av de gamla platserna står tomma sedan det falska Uppvaknandet. I många fall söker Byttes sina egna vägar tillbaka till sin gamla tro utan att veta att de går vägar som trampats djupt i den småländska myllan sedan generationer. Små sällskap av släktingar och vänner som leker med ockultismen, för att sedan sugas in mot allt mer fruktansvärda upptäckter. Ätten Bytte är på väg tillbaka.

Byttebo Hus

Ligger vid koordinaterna 57.436, 15.242 vid Emån, i närheten av Alseda utanför Vetlanda. Huset byggdes på 1600-talet, ovanpå grunderna av den tidigare sätesgården, vilken byggdes ovanpå den tidigare bosättningen. Familjen Bytte anlände hit år 12 e.kr. och har bitit sig fast sedan dess. Platsen är magisk och sedan familjen flyttade in har de försvagat barriärerna mellan världar. Vid katastrofen 1925 krossades de flesta av de skydd som byggts in i huset och många saker läckte igenom. Huset blev instabilt på alternativvärldsplanen och är i

praktiken en livsfarlig fälla i modern tid. Huset ligger i en övervuxen park i 1700-tals fransk stil – tänk Versailles i miniformat, men förviden från de raka linjerna till ett mera vridet mönster. På flera platser i parken finns det små fiskdammar – ca 5 m tvärsöver – vilka alla anknyter till vattnet mellan världar. Växterna i parken är till största delen normala, inhemska trädgårdsväxter, men här och där finns det importer från andra verkligheter.

I parken kan man se faktiska scener från katastrofen 1925. Beskriv det som syns som kommer över vandraren av hur en av dammarna exploderar i en fontän av sprötlar, tentakler och ögon. Det är en shoggoth som kommit för att döda allt i sin väg. Människor i ålderdomliga kläder och bärande ockult perferalia av olika slag slits i stycken av besten. Blodet från de döda sjunker ner i dammen som färgas röd. Eftersom detta är minnesbilder av händelser från 1925, vilka etsas in i verkligheten, kan ju dessa saker inte skada betraktaren, men det ger en SAN-förlust på 1D10/3D10. Hitta gärna på fler syns, var grafisk, men efter den första förlusten sjunker SAN-kostnaden till 1/1D10 per syn. Synerna triggas av att betraktaren försöker se spöken eller övernaturliga varelser i parken och lyckas med ett POW-check.

I parken finns två ghouls. De är tidigare tjänare åt familjen och är väldigt hungriga, samtidigt som de inte är konfliktsökande. En Bytte har ett lätt slag (2 tiotals-tärningar) för att underkuva dem med intimidat, alla andra har ett svårt slag, om de inte är fler än ghoulisen, då har de normal chans, om det är Byttor tillsammans med andra har de till ett anta som är större än ghoulisen har de 3 tiotals-tärningar. De känner till Kitteln/funten och att den är den centrala fästpunkten för huset. De vet att vattnet mellan världar ibland flödar. De vet att Genus Locin för huset kallar och äter Byttor. Om de kan få någon ensam vill de gärna mörda och äta denne, men de kommer att göra det på ett fegt, bakslutigt sätt. Ex genom att lura någon att böja sig efter något de "tappar" och slå ihjäl honom när han är framåtlutad och inte kan försvara sig. Använd typiska ghoulstats från boken.

Om man lutar sig länge över en av dammarna kommer rankor att vira sig runt fötterna och dra ner tittaren i dammen. De har 50 i styrka. Under vattnet kommer de att suga blod från offret, vilket ger 1D4 skada/runda. För att komma loss måste man vinna ett STY mot STY-slag. Deras STY växer med 10 varje runda efter att de fångat offret, eftersom allt fler rankor ringlar sig runt honom.

Huset är två våningar högt, och är väl bibehållet (pga Genus Locin). Det växer dock växter längs hela utsidan och huset är i starkt behov av målning.

Det finns 10 rum på bottenvåningen och 8 rum på plan två. Det finns en vind, en källare och ett kapell. Rummen på bottenvåningen är: entréhall, salong, röktrum, matsal, kök, skafferier, gul salong, toalett, förråd, kuriosakammare. Rummen på plan två är: Sovrum, sovrums, gästrum, gästrum, tjänarrum, läsrums, bibliotek, lastrum och en balkong som vetter mot Emån.

Biblioteket innehåller en dold avdelning. Familjen ägde en stor ockult samling av de mest fruktansvärda volymer och ville hindra att besökare såg den. Om man söker igenom biblioteket kan man upptäcka den dolda delen med ett Spot hidden-slag. Det behövs dock Mech Rep eller lockpick för att öppna. En av bokhyllorna svänger ut som en dörr, och bakom den finns det en dold bokhylla. Här kan man hitta Necronomicon på både latin och engelska (John Dee-utgåvan), Unaussprechlichen Kulten, Liber Ivonis och flera mindre kända böcker. Inget utgivet efter 1925 dock. Där finns också en halvfärdig översättning av Necronomicon till 1800-tals-svenska, en handskriven skrift om drömsyner av R'lyeh, En tänkebok som beskriver familjens historia, en liten bok på aklo som i praktiken är en samling lovsånger till

Mor Hydra, En samling beskrivningar om huset och lastplatsen på andra sidan vilken också innehåller beskrivningen av Funten/Kitteln och en beskrivning av hur man offerar vattnet i en människa tillbaka till havet för att hålla banden i Huset stabila. Genus Locin nämns i flera av dessa texter som en tjänar-ande bunden till Huset. I beskrivningarna av Huset nämns det också att Funten från det gamla säteshusets kapell intallerades i under entréhallen och är den sak som håller huset stabilt och levande.

Lastrummet ser ut som en stor salong med utsikt över Emån. Skrapmärken på parketten ger en aning om att tunga saker hela tiden flyttas här. Rummet ligger på samma ställe som Lasthuset i den andra världen. Tanken är att man flyttar sig över dit med varorna och sedan tar båt till platsen dit man ska. Balkongen ligger på samma plats som bryggan i den andra världen. Det finns fästen för taljor och rep i taket och en låda med de faktiska taljorna och repen i ett hörn.

I centrum av **entréhallen** finns en stor kompassros inlagd i golvmönstret. Om man rör vid alla spetsarna i rosen i ordningen SNVÖ och sedan kysser den centrala bläckfisken i rosen, så roterar den för att visa norr mot R'lyeh och dess mitt öppnas till en smal vindeltrappa som går ner i **kapellet**. I kapellet finns Funtkitteln. Där finns också allehanda kristen symbolik i Cthulhutappning. En gång i tiden gömde de sig bakom ett förändrat kristet perspektiv i sin dyrkan. När detta inte gick längre flyttades kappellet hit. Den viktigaste saken här är Funtkitteln. Den ser ut som en stor dopfont med hydra-avbildningar längs med sidorna. Om entréhallen är under vatten när de öppnar fylls kapellet med vatten, men om luckan stängs över dem rinner vattnet ut genom kitteln och rummet fylls med luft. Byttorna som byggde kapellet var medvetna om att saker kunde gå fel med deras vandrande genom världar, och i så fall ville man ju gärna att kitteln var nåbar även om det var vatten ovanför. Från insidan stängs kompassrosluckan genom en spak längst ner på vindeltrappan. I rummet ligger 22 döda Byttes. De är alla personer som blivit kallade hit av Genus Locin efter katastrofen för 90 år sedan. När de dött för GL dem hit och offerar deras vatten för att hålla sig och Huset igång. De ser alla ut som dessikerade mumier.

Källaren innehåller skräp, grodor och ett getingbo med giftiga bålgetingar från en annan värld. De attackerar med 90% och ett stick ger förlust av 3 HP/runda under 4 rundor. Glöm inte att räkna varje stick separat. I bortre delen av källaren kommer man in i **rotkällaren**. Här finns också inlagda växter av ickejordiskt ursprung. Välsmakande och konstiga. Bakom glasburkarna finns en påse med ädelstenar (opaler) med en märklig gul lyster. De kommer från Ulthar och kan lugna katter. De är värdefulla (2 000 000 kr) om man kan hitta lämplig köpare. Man kan också hitta diverse verktyg härnere.

Vinden kommer man upp till genom en lucka i taket i lastrummet. Svår Climb om man inte har något att stiga på. Det finns ett näste med flygande ormar från Ktai häruppe. De är osynliga om man inte tittar efter dem med värmekamera eller Kirlianfilter. De är 3 till antalet, har 3 HP/orm, attackerar med 55 % och ger 7 skador första rundan, 5 skador andra rundan och 3 skador tredje rundan efter ett lyckat bett. De blir upprörda om någon kommer upp hit och stör dem. Häruppe förvaras alla Byttes ockulta paraferalia. Magiska offerdolkar, ceremoniella kappor osv. En offerdolk behövs för att genomföra förstörandet av Funtkitteln.

Intrig

Spelarkaraktärerna är en grupp människor som har som hobby och sidosysselsättning att ta sig in i övergivna och konstiga platser för att göra seanser, iscensätta häftiga scener och lägga upp allt på nätet. Gruppen består av människor som är olika kombinationer av ockultister, urban

explorers, fotografer och bloggare. Alla känner någon annan i gruppen sedan tidigare. De har samlats för att bryta sig in i Byttebo Hus, genomföra en seans, fota allt, fota huset och sedan ge sig av för att lägga upp allt på sociala media. Två av karaktärerna är av familjen Bytte. En av dem (Eleonora Bytte-Tollander) är det öppet och en av dem (Rickard Ahlman) är det i hemlighet.

Eleonora har alltid varit nyfiken på Byttebo. För henne är det familjens gamla herrgård, men under hela hennes uppväxt har det varit –”nej, det är inte säkert”, eller –”vi har inte rätt att gå in där, det ligger i tvistemål”. Hon är en fan av urban exploring och det övernaturliga, vilket har gjort henne till ett fan av de två mikrocelebriteterna Helena Spjuth och Sebastian Enberg.

Under en livechat bredde hon på ordentligt om Byttebo. Gamla skräckhistorier om spökerier och hemskheter fick de mer seriösa att fortsätta diskussionen över discord. Efter att Eleonora lagt upp lite suddiga exteriörbilder och berättat om försvinnanden och spökhistorier av olika slag bestämde sig de mest företagsamma att resa dit och göra ett inbrott med fotomotiv. Eleonora blev inbjuden och blev överlycklig. Hon tänker att även om hon skulle åka dit, så kommer familjen aldrig att dra det till domstol. Hon är en smula star-struck av att få vara med i att göra några av de där sakerna hon bara sett på internet tidigare. Hon är också väldigt spänd på att se insidan av huset. Hon har haft drömmar om det. Rickard Ahlman vet mycket mer om familjens hemligheter än hon gör. Han har snackat sig med i det här eftersom Byttebo ropar på honom, men han är inte helt naiv inför farorna. Det är därför han vill gå dit med en större grupp.

När man kommer till porten är denna kedjad och låst med ett hänglås. När de väl kommit in är det omöjligt för dem att komma ut igen. Om man försöker blir luften fuktigare och fuktigare ju längre bort man kommer. Efter ett tag får man börja göra drunkningstest tills man går in igen eller dör. Detta är den andra världen som slår igenom. Luften i parken kommer att bli allt fuktigare tills de tvingas in i huset. Efter ett par timmar, eller när du tycker att det är dags, så börjar vatten flöda upp ur dammarna utanför huset tills det täcker hela vägen upp till taket på bottenvåningen. Alla försök att genomföra en seans kommer att visa fram skrikande spöken av familjens offer, men till slut också Genus Locin. Den är respektfull mot bägge Byttorna, men vill ha ett offer. I början lite, men sedan mer och mer. Efter att vattnet börjat fylla huset kommer den att bli allt mera påstridig. Om man offrar någon, så kommer den att lugna sig, men efter ett tag kommer den att kräva mer. Den är en vampyrisk ande från en annan värld som Byttorna har bundit i huset för att styra dess kontakter med andra världar. I nutid är den nästan lös, men fortfarande driven att följa reglerna. Det går att underhandla med den, men tillslut kommer den att döda hela gruppen på ett eller annat sätt. Spela den som en våldsam psykopat som också är en hygglig butler. Den attackerar genom att börja dricka allt vatten en människa innehåller. Den sträcker sin hand in genom offrets bröstorg och mässar IEE HYDRAE FTAGN IEE HYDRAE FTAGN PNKATALEI ALAIE FTAGN. Så länge den gör detta förlorar offret 1D10 HP/runda. Det enda sättet att stoppa den är att någon säger till den att sluta och lyckas med ett socialt färdighetsslag av något slag, samt ett POW-save. Varje gång en karaktär gör detta blir POW-savet ett steg svårare. Byttor börjar med att bägge slagen är enkla, och därefter försvåras POW-slaget varje gång. De andra startar med normal chans.

Scenariot löses genom att man förstör Funtkitteln i kappellet genom att kära sönder inskriptionerna i sidan med en offerdolk samtidigt som någon håller ett par cc blod från en Bytte i Funtkitteln. När man fått in 7 poäng skada bryts alla de besvärjelser som håller huset gående och karaktärerna befinner sig i den andra världen. Det är ett slags träsk. Om de lyckas

hitta en båt, flera ligger vid huset kan de ro till en anknytningspunkt till världen utanför. Lyckas de med en svår Navigate och har fått anvisningar av ett Byttespöke kommer de till Emån. Slumpa annars enligt följande: 1 oas i närheten av Irem i Syrien, 2 Tabersån i Norrahammar, 3 kusten utanför Celephais, 4 Stillhetens Hav på månen, 5 liten sjö i skogen i Halland, 6 R 1yeh.

Huset innehåller flera spöken av Byttor. De är svåra att kommunicera med och helt galna, men om de lyckas kommunicera med dem kan de berätta om hur man öppnar vägen till kapellet, hur man förstör funten osv. De är dock alla Hydra-dyrkare, så man måste lura dem att samarbeta. En levande Bytte – Hjalmar Bytte - finns kvar i huset. Han gömmer sig i sovrummet på andra våningen och är fullständigt vansinnig. Han gavs evigt liv av katastrofen, och har gömt sig sedan dess. Han påminner mest om en ghoul, och är livrädd för allt och alla. Han kan kasta flera förbannelser: curse of Azathoth, Fist of Yog Sothoth och summon dimensional Shambler. Han har lagt en skyddscirkel runt sängen den gör att ingen kan se honom. Inte ens Genus Locin som är helt omedveten om hans existens. Om GL upptäcker honom kommer den att behandla honom som de andra den har träffat. Lukten i rummet är fruktansvärd eftersom Hjalmar har suttit här sedan 1925. Han har ibland träffat andra Byttes, som sedan har dött när GL har hittat dem. Han kan dock förklara hur nätverket av vägar ut fungerar.

Spelarkaraktärer

Sebastian Enberg

Urban explorer, Fotograf, bloggare, känd från internet

Jobbar som: lastbilschaffis

Helena Soror Nyx Spjuth

Ockultist, modell, videobloggare, känd från internet

Jobbar som: modell, bloggare

Styrbjörn Eskander

Friklättrare, vapingentusiast, videobloggare

Jobbar som: sjuksköterska

Rickard Ahlman

Fotograf, dykare, antropolog, hemlig Bytte-ättling

Jobbar som: antropolog (arbetslös)

Eleonora Bytte-Tollander

Bytte-ättling från trakten, fan av Helena Spjuth och Sebastian Enberg, filmare, Ockultist

Jobbar som: grafisk formgivare

Charles Lövhög

Urban explorer, spökletare, serietidningsentusiast, bloggare

Jobbar som: trädgårdsmästare (arbetslös)