

# Vid Fasornas Fjäll

-ett äventyr av Johan Berggren och Mattias Närvä

”Jag vet att de säger att jag är galen och det står dig fri t att ignorera vad jag skriver. Jag ber dig dock, för gammal vänskaps skull, att läsa detta brev. Du skrattar säkert åt min oro men jag tror att det fasansfulla, som jag och de andra hittade, utgör ett hot mot mänsklighetens själva existens. Läs detta innan det är för sent. Det hela började när Mårten försvann och föga anade vi då vilka fruktansvärda upptäckter vi skulle göra i hans dunkla spår. I vår dårskap envisades vi att söka bland det som borde lämnats ostört. Inget kunde ha förberett oss för det vi sedan fann, vid fasornas fjäll...”

Vid fasornas fjäll är ett ”Call of Cthulhu” äventyr av den gamla skolan som utspelar sig i Norrland. Vi utlovar vacker natur, gamla böcker, bortglömda tunnlar, uråldriga fasor, ylande vansinne och biblioteksbesök.

System: CoC

Antal spelare: 4-5

Författare: Johan Berggren & Mattias Närvä

Om äventyret.....	3
Bakgrund.....	3
Scener.....	5
Scen 1: Dödsmarschen (Prolog).....	5
Scen 2: Geografigränd 9c.....	6
Scen 3: Umeå Universitet.....	6
Scen 4: Vid Fasornas Fjäll .....	7
Scen 5: De övre grottorna .....	7
Scen 6: De nedre grottorna.....	8
Scen 7: Templet vid den svarta sjön.....	9
Rota – ett Tsathsogguas yngel.....	11
Folk som tidigare varit i grottorna.....	11
Samisk religion i sammandrag .....	12

## Om äventyret

”Vid fasornas fjäll” är uppbyggt som ett rätt klassiskt äventyr till rollspelet ”Call of Cthulhu” varför de flesta som är bekanta med detta spel bör känna sig hemmastadda. Om du som spelledare inte sedan tidigare är bekant med det som brukar kallas ”Cthulhu Mythos” så gör det dock inte så mycket. Fokus i äventyret bör vara att förmedla en känsla av att en krypande oro som övergår i fasa när det blir mer och mer uppenbart för rollpersonerna (RP) att de stött på något uråldrigt, främmande och okänt. Tänk på att ett monster i en skräckfilm i regel är som mest skrämmande innan man sett det ordentligt. Första ”Alien”-filmen är ett bra exempel på detta.

I centrum för äventyret finns en uråldrig varelse, en enorm oformlig svart oljig gegga, som frammanades av vormerna, en art av föregångare eller kusiner till Homo Sapiens, i deras desperata tillbedjan av den fasansfulle guden Tsathsoggua. Varelsen, som samerna kom att identifiera som Rota, dödens och förruttnelsens gud, vilar i ett uråldrigt underjordiskt tempel djupt under Blåhammarfjällen på den jämtländska gränsen mot Norge. Huvudäventyret handlar i korthet om att RP skall följa sin försvunne, och dessvärre uppätne, vän Mårtens spår till templet och konfronteras av varelsens fasansfulla hunger. I den korta och kyliga prologen är RP de karolinersoldater som under en förödande marsch över fjällen råkar hitta nedgången till templet och vars efterlämnade berättelse fångade Mårtens intresse.

## Bakgrund

För många miljoner år sedan fördrevs de förmänskliga Voormerna från sina länder på nuvarande Grönland av hyperboreanerna, och en spillra av detta gamla folk flydde åt sydöst, och nådde så nordvästra Europa och den skandiska bergskedjan. Där slog de sig ner, och trots att de redan förlorat mycket av sin uråldriga civilisation, kom de fortfarande ihåg sina gamla seder och reste dystra tempel av svart obsidian. Där förrättade de blodiga offer till Tsathsoggua. När isarna växte i norr, och kölden lade jorden öde och ofruktsam kallade de upp hans formlösa avkomma från jordens mörka avgrunder. Detta blev dock ingen välsignelse utan ännu en i raden av förbannelser för ett redan degenererat folk. Fler och fler offer krävdes för att blidka slukaren i mörkret, och när isen sträckte sig över landet hade dess hunger redan förtärt denna Voormernas sista utpost. Men Tsathsogguas formlösa avkomma var fortfarande kvar, och lade sig att vila djupt under nuvarande Blåhammarfjällens rötter, i väntan på en ny varm era, hungrande.

Tiotusentals år efter Voormernas fall steg värmen, och isarna drog sig åter tillbaka mot det gamla Hyperborea, långt bortom polcirkeln. Ett nytt folk, samerna, kom vandrande från öster, med främmande seder och språk. De upptäckte den fasa som lurade under bergen, och lyckades fjättra den där med mäktiga insegel i form av sejtar, resta stenar som kanaliserade kosmiska krafter. De fortsatte dock att blidka den med offer, varför den sakta började att växa igen och årtusende följde på årtusende.

I och med att den korsfäste gudens lära spreds hos samerna besökte allt färre och färre den mörka offergrottan. 3 januari 1719 sökte dock fyra soldater ur Helsinges regemente i Karl XII:s armé skydd undan den fruktansvärda snöstormen i denna grotta, och alla utom en blev odjurets byten. Inledningen på detta skildras i scen 1.

Endast soldat Jon Hansson, tog sig levande därifrån, men med rubbad sans. Fram till våren 1721, då han greps för hädelse, drog han omkring som en galen luffare, berättade om den nedstigning i helvetet som han menade sig upplevt och förutspådde en gudomlig straffdom som skulle drabba hela det syndiga kungariket. Han avled hösten 1721 i Luleå, i sviterna av att ha lidit spöstraff för sina hädiska uttalanden. Berättelsen om hans upplevelser på fjället

bevarades dock i ett rättegångsprotokoll. Den formlösa styggelsen Rota bidade sin tid genom århundradena, och levde på de djur och fjällvandrare som händelsevis förirrade sig ner i avgrunderna under berget.

Under senvintern 2008 hittade studenten Mårten Marklund av en slump det gamla rättegångsprotokollet på riksarkivet i Härnösand och beslutade sig för att använda det i sin B-uppsats i idéhistoria. Först var hans syfte med uppsatsen att undersöka synen på hädelse i tidigt svenskt 1700-tal men snart blev han mer och mer fascinerad, för att inte säga besatt, av Jon Hanssons berättelse om hans nedstigning i helvetet. Arbetet med uppsatsen svällde och muterade vilket ledde till irritation hos både Mårtens flickvän Kristina och hans handledare. Han berättade dock väldigt lite för dem om vad han egentligen höll på med. Efter febrila efterforskningar i Umeå Universitetsbibliotek ansåg han sig ha samlat tillräckligt mycket information för att kunna avgöra i vilket område han skulle söka, och gav sig av för att bedriva praktiskt fältarbete. Under sitt arbete hade Mårten uppvisat en del maniska drag och hade svårt att kombinera sina studier med sitt sociala liv. Han kände inte att han kunde dela sina upptäckter med någon, i alla fall inte innan han fått mer på fötterna. På samma gång kändes det underligt nog som om han undanhöll sina rön från vänskapskretsen för att skydda dem från något.

Efter ett upprivande gräl med sin flickvän, som flydde till sina föräldrar, och ett oöverlagt "one night stand" med lägenhetskompisen Madde begav sig därför ensam med parets gemensamma bil till Blåhammarfjällen. Han fann grottan och blev snart uppslukad av det bottenlösa mörkret.

Kristina kom hem igen efter en vecka och märkte att Mårten var borta och inte svarade på mobilen. Hon anmälde honom därför försvunnen och nu har han varit försvunnen i mer än två veckor tillsammans med bilen. Sofias oro har inte heller lugnats av att polisen avfärdat det hela som ett frivilligt försvinnande. I scen 2, det egentliga äventyrets början, sitter Kristina tillsammans med några vänner till henne och/eller Mårten.

### **Tidslinje**

Ca 2 miljoner år sedan – Vormerna bygger templet och frammanar varelsen men går snart under pga bland annat istiden.

10 000 år sedan – Isen smälter slutligen

4000 år sedan – Samer finner templet och fjättrar varelsen med hjälp av seitar. Den kom av dem att kallas Rota, en förruttnelsens och sjukdomens makt.

Från ca år 1600 – Samerna kristnas i allt större utsträckning och kunskapen om Rota börjar att blekna.

1719 – En grupp frusna karoliner från det misslyckade norska fälttåget söker skydd i entrén till templet. Endast en, Jon Hansson, undslipper Rotas hunger.

1721 - Jon Hansson dör strax efter att hans historia nedtecknats i domstolsprotokoll i samband med en hädelseprocess.

2003, vinter – Arkeologen Anja Kemi försvinner i fjällen ovanför Handöl, tros ha gått igenom isen. Uppåten av Rota.

2006, sommar – En grupp av tyska turister hittar nedgången till templet och hörs aldrig av igen.

2008, senvinter – Mårten Marklund hittar ovan nämnda domstolsprotokoll och bestämmer sig för att använda den i sin B-uppsats.

20 maj, 2008 – Mårtens flickvän Kristina flyr till sina föräldrar efter ett gräl. Mårten söker tröst i sin lägenhetskompis och fd flickvän Maddes armar.

21 maj, 2008 – Mårten tar sin och Kristinas gemensamma bil till Blåhammarfjällen. Han hittar templet och blir snart uppäten.

27 maj, 2008 – Kristina återkommer till Umeå och märker att Mårten är försvunnen. Hon polisanmäler saken.

5 juni, 2008 – Inget har ännu hörts av Mårten.

## Scener

### **Scen 1: Dödsmarschen (Prolog)**

*Det är morgon även om vintermörkret och den isande snöstormen i det närmaste utsuddat gränsen mellan natt och dag. Ni vaknar till en ny dag, minst lika obarmhärtigt kall som den förra. Ni vet inte hur länge ni vilat bakom det stenblock som givit er tillfälligt skydd men nu har vinden vänt och den isande kylan driver er vidare i mörkret.*

Rollpersonerna i prologen är alla soldater från General Armfeldts karolinerarmé som 1718 försökte inta Trondheim och norra Norge. Det svenska krigståget i Norge är dock till ända då Karl XII, Sveriges konung, har rapporterats död vid Fredriksstens fästning långt i söder. Officerarna har dock förgäves försökt hålla dödsfallet hemligt för att upprätthålla truppernas moral. Många år att hopplöst krig är nu över men det är en föga tröst för de tusentals karoliner som under reträtten kring nyåret 1718/1719 kämpar mot kylan bland Blåhammarfjällen mellan Norge och Sverige. 3000 man av den 6000 man starka armén frös ihjäl.

När scenen börjar, morgonen den 3 januari, har disciplinen i Armfeldts armé brutit ihop totalt efter flera dagars bergsmarsch i snöstorm. Desperata spillror av den plågade armén rör sig fram genom den bitande vinden. I scenens inledning vaknar, i den mån de har sovit, de meniga soldaterna till en ny obarmhärtig ny dag. De märker snabbt att åtminstone en av dem, den unge Jon Stensson, frusit ihjäl under vilan. Den irrande kapten Gustav Liljesköld möter upp de övriga när de börjat röra sig och är tänkt som en extrakarraktär vid fem spelare men kan lika gärna ersätta Sten Knutsson som ordinarie karraktär vid fyra spelare. Överbliven karraktär kan spelas av spelledaren eller låtas frysa ihjäl.

RP har knappt någon aning om var de befinner sig men hoppas att de rör sig österut mot Sverige. Under prologen är det meningen att de ska snubbla över ingången till grottsystemet där Rota bor vilket med fördel görs genom att en av dem ramlar ner i grottan när de ska klättra ned för en brant. Väl nere i grotthålet kommer de att inse att det är varmare där nere än ute och de lyckas till och med göra upp en eld av diverse pinnar som förts dit av den bäck som rinner förbi grottan på våren. Väl hemmastadda kommer de snart att inse att de inte är ensamma. Prologen är tänkt att vara kort, ca 30 minuter, och bryts så fort karolinerna på allvar insett att något är fel i grottan. Det är inte tänkt att de ska hinna utforska den särskilt mycket. Saker som kan hända innan prologen bryts:

- En lämmel eller annat lämpligt djur, vilket i själva verket är en del av Rota, dyker upp och försöker locka ner dem djupare bland grotterna. Lämmeln ser faktiskt rätt god ut.
- Karolinerna hittar en pöl med mörkt "vatten" som underligt nog inte är frusen. Om någon av dem försöker ta vatten faller han, eller snarare rycks, ned i pölen skrikandet. Varefter prologen avslutas.
- Skuggorna rör sig underligt.

- Underliga rop eller andra ljud hörs inifrån grottans mörker.
- En av karolinerna försvinner ljudlöst bland skuggorna.

Prologen är tänkt som en försmak inför det som händer i de sista scenerna varför det är viktigt att inte ge spelarna för mycket av det goda. Inspiration till karolinerna kan hittas på [www.karoliner.com](http://www.karoliner.com).

## ***Scen 2: Geografigränd 9c***

Det är sent på eftermiddagen 5 juni 2006 och RP har samlats på initiativ av Kristina Cedersvärd i den lägenhet som hon delar med sin pojkvän, Mårten Marklund och vännen Madelene "Madde" Siwertsson utanför öser regnet ner i vad som verkar vara en ovanligt ihärdig sommarskur. Lägenheten innehåller tre rum och kök, relativt väl inredda med hjälp av främst IKEA-möbler som inhämtats med bil från Sundsvall. Vännerna sitter samlade i vardagsrummets dominerande soffgrupp och dricker té.

*Tips: här kan du låta spelarna presentera sina karaktärer. De har själva tillräckligt med information för att spela ut scenen utan särskilt mycket inblandning från din sida. Fokusera på att beskriva miljö och stämning.*

Information om Mårten går att utläsa i karaktärerna men i korthet är han en rätt oorganiserad och slarvig kille på 23 år. Han är väldigt intresserad av idéhistoria och olika sätt att tänka. Han tycker om att vara framfusig och provokativ i diskussioner varför många ser honom som intolerant. Han går gärna till angrepp mot idéer han tycker är ologiska, vilket var en av huvudorsakerna till hans gräl med flickvännen Kristina. Underliggande i spelarkaraktärerna finns ett triangeldrama som spelarna kan välja att spela på. Madde, som delar lägenhet med Kristina och Mårten, var Mårtens flickvän på gymnasiet vilket inte Kristina vet. Det hela kompliceras också av att Madde och Mårten hamnade i säng med varandra natten innan han försvann.

Kristina har samlat vännerna då hon är mycket orolig för sin pojkväs hälsa och besviken på att polisen inte fortsätter utreda hans försvinnande. Så småningom kommer RP att komma på att de ska undersöka Mårtens försvinnande och börjar förhoppningsvis att söka bland hans papper. Bland Mårtens papper kan följande hittas. Ett delvis kopierat kapitel, kallat "Fasornas fjäll", ur boken "Tretusen man kvar på fjället". Det är främst Mårtens anteckningar i kapitlet som är direkt intressanta för att föra äventyret vidare [handout 1]. En kopierad karta över området kring Handdöl med markeringar [handout 2]. En turistkarta över hur Armfelds Karoliner rörelser [handout 3]. Den opublicerade artikeln "En samisk Stonehenge?" av Anja Kiemi [handout 4]. Ett mail från Mårtens handledare, Madde kan lösenordet till Mårtens hotmail[Handout 5]

Utifrån denna undersökning kan de mycket väl inse vart Mårten farit. De kan då besluta sig för att direkt ge sig av och inleda scen 4. Om RP inte känner att de ha tillräckligt på fötterna för att bege sig efter Mårten så kan de gå till scen 3 och där söka på Umeå universitetsbibliotek och/eller prata med Mårtens handledare på historiska institutionen.

## ***Scen 3: Umeå Universitet***

På universitetsbiblioteket kan RP vilja söka efter information om samisk folktro och hittar det enkelt. De kan få hela eller delar av informationen på sidan om samisk religion. En lyckad sökning på "Ossian Mård" finner att han skrivit boken "Häxeri och avgudadyrkan i rikets norra del"(1927) samt pamfletten "Den förnuftiga tron"(1922). Den senare skriften finns på biblioteket och är en mycket tråkig skrift som argumenterar för varför kristendomen är den

mest förnuftiga grunden för ett samhällsbygge den förra är svårare att hitta och verkar endast finnas på Kungliga biblioteket i Stockholm och på stadsbiblioteket i Sundsvall. Båda dessa exemplar verkar dock utlånande.

Om RP söker upp Mårtens handledare på historiska institutionen kan han inte mycket mer än berätta att Mårten verkade mycket ansträngd och stressad när de senast talades vid om uppsatsen. Handledare, Bertil Ohrlénus-Aspelin, är en man på tröskeln av sin pension. Han är en gemytlig man med vitt kortklippt skägg, vänliga ögon och stålbågade glasögon. Han är iklädd kofta och tofflor och håller i en kaffekopp som enligt vittnen inte verkar ha lämnat hans hand de senaste 25 åren. Han uttalar sig positivt om Mårtens forskningsprojekt även om det förvånande nog verkade bli lite väl spretigt. Den skulle dock ha varit inlämnad för en vecka sedan, och tråkigt nog har Mårten inte hört av sig med en förklaring till förseningen. RP kan också få ett litet utkast till uppsatsen [Handout 6] samt ge dem en utskrift av sitt sista mail till Mårten, om de inte redan har det och är bra på att övertala honom. Om de frågar honom om Ossian Mård så berättar han att Ossian Mård var en präst från Sundsvall som skrev en intressant skildring av diverse mysterier och magiska föreställningar i Norrland i början av 1900-talet. Han har själv använt ett utdrag av boken i undervisning och gav en kopia till Mårten då hans B-uppsats delvis anknöt till samma trakt och eftersom han visste att Mårten tyckte om att läsa om sådant. Det var nog dock ett misstag då artikeln verkar fört in honom på ett olyckligt sidospår. Om Mård kan han också nämna att "Häxeri och avgudadyrkan i rikets norra del" är en mycket sällsynt bok då större delen av utgåvan förstördes strax efter utgivningen i en brand i prästgården som också dödade författaren.

Frågor gällande Anja Kemi hos handledaren, eller på till exempel arkeologiska institutionen, kommer att besvaras med att Anja var en lovande arkeolog, vars forskning tyvärr ligger oavslutad och opublicerad, då hon försvann i Blåhammarfjällen under en vinterexkursion hon gjorde i samband med sin forskning. Hon gick förmodligen igenom isen någonstans men kroppen har inte hittats.

#### ***Scen 4: Vid Fasornas Fjäll***

Efter en lång resa anländer RP till Handöl, vid Blåhammarfjällens fot, sent på kvällen. Stämningen är stilla och dämpad - lugnet före stormen. Fjället höjer sig mörkt och olycksbådande, som en sovande jätte över de omgivande dalarnas myrmarker. Myggorna surrar i den ljusa men ännu något kylslagna sommarkvällen, och i fjärran kan man höra en korps hesa kraxande. Luften är klar och stilla, landskapet öppet och bevuxet med ljung och lavar. Här och var står små dungar av dvärgväxta fjällbjörkar, och flyttblock ligger strödda längs bergssidan. Efter vägen står Mårtens bil parkerad. Den är låst och om man bryter RP in i den så kan de hitta en handout som de missat tidigare.

Rollpersonerna är förmodligen trötta efter en hel dags bilfärd, men om de tror att Mårtens liv är i fara kan de vilja finna grottan så snart som möjligt. Efter några timmars sökande kan de i sådana fall hitta grottöppningen med hjälp av Mårtens karta eller ren tur. I annat fall kan de välja att övernatta i byn Handöl, och uppskjuta sökandet till morgondagen. Om RP väljer att stanna till i Handöl kan de med fördel få höra talas om sex tyska grottintresserade turister som försvann i området för två år sedan. Personen de talar med förmanar dem att ta det försiktigt uppe i fjällen. De kan också få höra historier om spökaroliner som irrar omkring i fjällpassen.

#### ***Scen 5: De övre grottorna***

Grottöppningen är en skreva i berget som öppnar sig där en forsande fjällbäck störtar fram på sin väg mot sjön. Sprickan sluttar brant neråt och är svår att se om man minste vet vad det är

man letar efter. Väggarne verkar sammanpressade, en effekt av inlandsisens tryck. Efter ett kort stycke vidgar den sig till en bredare gång. Golvet är täckt av stenskravel och torra kvistar. Gången slutar i ett mörkt schakt, där en nylonlina är säkrat med en inhamrad stålkrampa i väggen.

Schaktet leder ner till en större grottsal. Luften är kylig och unken, väggar och golv är slippriga av alger. Om RP söker igenom salen hittar de sex stora ryggsäckar med sovsäckar, klätterutrustning, stormkök, proviant och ombyten. Utrustningen tillhörde de tyskar som slukades av Rota för ett par år sedan. Det mesta är förstört av fukt och mögel, men klätterutrustningen och några konserver är fortfarande i användbart skick.

I salens norra ände smalnar den av till en gång som sluttar neråt. Längs gångens väggar finns för den uppmärksamme rester av grottmålningar som lätt kan associeras med samisk konst. Motiven handlar uteslutande om liv och död. Slutningen fortsätter och efter ett tag börjar gången konsekvent svänga åt höger, det är ganska lätt att räkna ut att gången går i en nedåtgående spiral. Tanken är att RP allt mer ska inse att grottan de vandrar i till stora delar inte är naturlig. Spiralen kan därför mot slutet bli brantare och övergå i slitna men tydligt uthuggna trappsteg.

En karaktär med geologiska kunskaper, främst då kanske Madde, kommer förmodligen förr eller senare att inse att tunnlarna de vandrar i är oerhört gamla. Grottornas lutning och sprickbildning tyder på att de till och med kan föregå den senaste istiden, vilket är helt orimligt med tanke på att mänskligheten, enligt gängse kronologi, då knappt fanns än.

### ***Scen 6: De nedre grotterna***

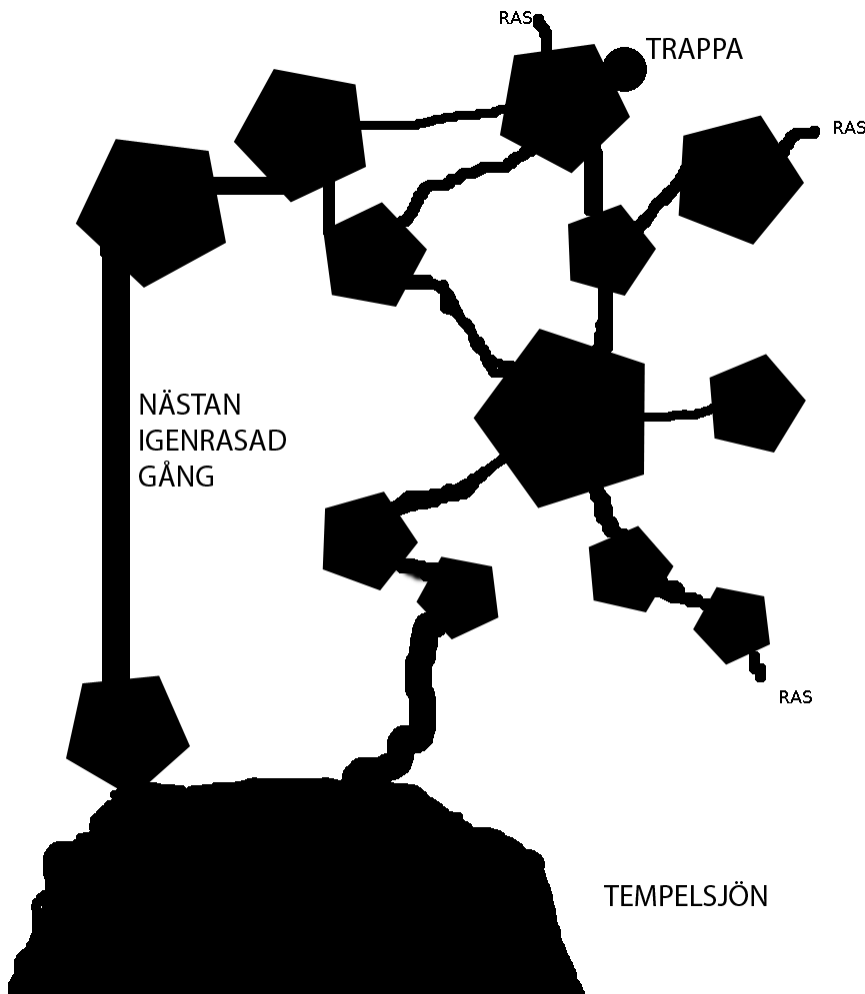
Trappan slutar i ett stort femkantigt rum varifrån det leder fyra korridorer, exklusive trappan. Rumkonstruktionen på denna nivå är över lag baserad på femkantsformen och utifrån rummet med trappan sprider sig ett stort nät av rum och gångar. Den tyska gruppen bankade fast en smal orange lina vid trappen och använde den för att undvika att gå vilse den leder vägen närmare templet i scen 6. I den här scenen kan RP finna rester av många av grottornas tidigare besökare. Golven och det som ligger på dem är mestadels i varierande grad inkapslade i något som påminner om en blandning av gråaktig oljig modellera och aska. Det är i själva verket Rotas avföring. Renättna skelett och andra rester av både tyskarna och karolinerna går att hitta i rummen, de flesta av dem uppvisar också tydliga frätskador som dock kanske kan förklaras som naturlig erosion.

Utöver deras tunnlar finns det också många andra rester från de ursprungliga innevanarna: vormerna. Tack vara Rotas avföring finns det gott om benrester bevarade om man gräver lite och det är ganska lätt att se att de inte varit mänskliga, särskilt på deras grova gorillalikhande skallar. Det finns också en stor mängd keramik. Väggarne i grotterna är på många ställen smyckade med stiliserade inhuggna och svärtade bilder av både djur, växter, berg och "människor"(vormerna). Med lyckade slag i antropologi och liknande kan RP av bilderna utläsa hela eller delar av följande information:

*Stenristarna flydde, undan blodtörstiga fiender, från ett land bortom havet och tog sin tillflykt till ett bergigt land. Där byggde de hus, och kanske vad som kan vara städer, samt grävde djupa tunnlar i bergen. De verkar ha dyrkat en slags grodliknande gud som är i centrum på många bilder. I flera av scenerna finns även vad som ser ut som upprättgående ödlor med centralt. Med tiden verkar stenristarnas liv blivit mer och mer hårt med kallare vintrar och mindre mat. I en scen verkar en massa "människor" dyrka en mörk massa, kanske vatten, som väller fram ur ett hål i marken. I flera scener syns en vågig sjö, eller liknande, med ett hus i mitten. Stenristarna verkar offra både djur och människor i sjön.*



När SL så känner kan Rota börja locka på RP med förslagsvis tyska röstfragment eller kanske en lämmel för att få dem bort till tempelsalen i scen 7. Improvisera gärna för att nå god stämning. Nedan är ett förslag på hur området ser ut:



### *Scen 7: Templet vid den svarta sjön*



En enorm sal öppnar sig framför RP. Större delen av den tas upp av en mörk sjö som breder ut sig. I sjön, längst ute på en 20 m lång brygga av stora svarta basaltblock, finns en svart rektangulär byggnad det är ett tempel tillägnat den grodliknande guden Tsathsoggua. Från dörröppningen lyser ett skarpt ljus upp stenbryggan skapat med hjälp av glimmerspeglar och en brinnande gaslåga. Bortom gaslågan finns en stor svart gudabild föreställande Tsathsoggua, se bild.

Sjön är i själva verket ingen sjö utan en levande varelse, Rota, som förr eller senare kommer att försöka äta upp RP. Ljuskonstruktionen skapades ursprungligen för två miljoner år sedan för att hålla den ljuskänsliga varelsen borta från bryggan och tempelgången. Rota kan dock vid behov ta sig ut i ljuset men slipper helst. Om RP

lyser på "sjön" med ficklampan så kommer de se krusningar i ytan vilka orsakas av ljuset. Innan Rota anfaller på allvar är det bra om RP hinner undersöka platsen ordentligt. Inne i templet i sjön finns de två år gamla resterna av Helga Kurtzman, den enda av de tyska grottutforskarna som inte blev uppäten av Rota. Hon dog av uttorkning, stress och de frätskador på höger arm hon fick av närkontakt med Rota. Hennes förtorkade kropp ligger ihopkrupen vid en av templets inneväggar. Bredvid henne ligger en lapp, hennes sista brev [Handout 8].

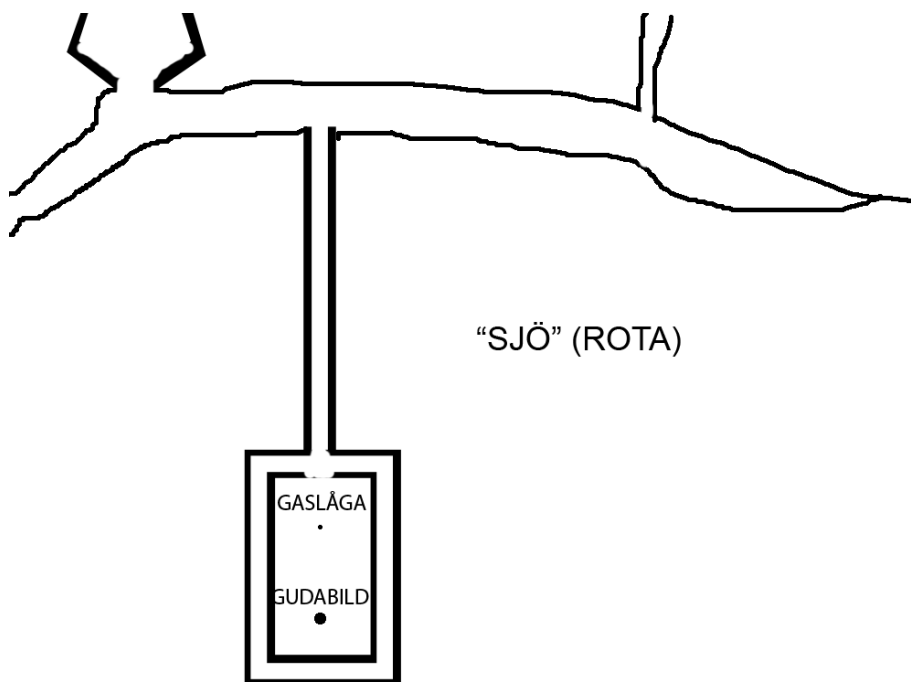
Brevet, översatt på svenska, lyder enligt följande:

*Jag är nu ensam. Den tog de andra. Jag har så ont i armen. Jag rörde den när den tog Fritz ifrån mig. Älskade Fritz, varför lämnade du mig ensam? Jag hör din röst ropa ute i mörkret men jag vet att det inte är du. Den försöker locka mig. Måste stanna i ljuset. Jag är fången här. Jag är så svag. Säg till mitt barn att jag älskar henne.*

- Helga

Förr eller senare kommer Rota att börja att jaga RP genom grottna i form av en stor svart strömmande oljig massa. Denna jakt bör vara mycket svår att överleva men av dramatiska skäl är det bra om åtminstone någon av dem kommer ut levande.

Först kommer den dock att leka med sitt byte, eller åtminstone försöka locka ner det i "vattnet". Mårten kan till exempel dyka upp ute på vattenytan, sittandes med sitt brutna ben och ropa på hjälp.



## **Rota – ett Tsathsoggua's yngel**

Den mest centrala spelledarpersonen i detta äventyr är den enorma uråldriga varelse som av samerna kom att kallas Rota, döden och förruttnelsens gud. Den flera miljoner år gamle Rota är ett formlöst yngel av den fasansfulle guden Tsathsoggua och kan anta formen av allt den äter. Vanligtvis så vilar den dock i form av den oljigt svarta lätttrinnande sjö som omger vormernas gamla tempel nere i grottorna.

Rota är på sätt och vis rätt intelligent men den har inte särskilt mycket erfarenhet av att interagera med människor, eller för den delen någon alls, annat än som spontant uppdykande mat. Den försöker i det längsta spara energi och väntar med att anfalla tills det tilltänkta bytet är nära sin stora massa. En jaktteknik den insett är funktionell är att skicka ut små delar av sig själv i form av tidigare bytesdjur (lämlar, renar, karoliner mm) för att locka tillbaka nya byten. Genom att observera sitt byte lär den sig också att bete sig som detta. Därigenom kan Rota till exempel imitera en lämmels beteende eller Mårten Marklund när han låg med brutet ben efter att ha fallit i de övre grottorna.

Rota ogillar ljus och undviker helst att röra sig mot starka ljuskällor. Något som vormernas prästerskap använde för att hålla sin frammanade gud på behörigt avstånd. Om det kniper så kan dock Rota ignorera det smärtande ljuset för att få sig en munsbit, särskilt om RP försöker fly från tempelgrottan.

Rotas närvaro i äventyret är upptrappande. När de först inträder i grottorna kan de se den i form av lämlar, fjällrävar eller andra smådjur som dock betar sig lite konstigt och försöker locka dem med sig. Längre ner kan de börja höra viskningar och rop. När de närmar sig "sjön" kan de börja skymta till exempel en ren eller en björn eller kanske en karolin eller samisk schaman (nåjd). Väl nere i templet kan de höra och kanske även se sin vän Mårten.

Om någon av RP vidrör en större massa av Rota så kommer den att anfalla genom att fräta och inkapsla. Vid "sjön" är Rota i det närmaste oövervinnerlig och hindras endast från att mosa RP av sin lathet, feighet gentemot ljus och äventyrets dramaturgi. När den helt enkelt tröttnat på att vänta på sin mat anfaller den och jagar RP genom grottorna.

Huvudinspirationerna till Rota är monstret i skräckfilmen "Phantoms" samt monstret "Spawn of Tsathsoggua" i grundboken till Call of Cthulhu.

## **Folk som tidigare varit i grottorna**

Förutom Mårten och karolinerna så finns det fler människor som besökt grottorna och blivit föda åt Rota. Det går att finna spår av dem i grottorna och Rota kan imitera dem. Vormerna, grottornas konstruktörer, var högvuxna och håriga hominider vars ättlingar gett upphov till berättelser om "snömän" och Bigfoots. Rota åt en hel del av dem för nästan två miljoner år sedan. Under årtusendena har också en hel del samer funnit grottorna och gått åt. Vid ett fåtal tillfällen har Rota också vågat sig ut ovanför grottan men är rädd för dagen och kan inte röra sig utanför den magiska stencirkel som de samiska nåjderna reste en gång. Vintern 2003 vågade sig arkeologen Anja Kemi ner och blev även hon uppäten. Fritz och Helga Kurtzman samt fyra icke namngivna andra tyska grottutforskare försvann i Blåhammarfjällen sommaren 2006. De hittade nedgången till tempelgrottorna och alla förutom Helga blev uppäten av Rota. Hon dog av bland annat uttorkning i templet efter att ha skrivit ett sista meddelande till eftervärlden. [Handout 8]

## **Samisk religion i sammandrag**

### **Gudavärlden**

Den samiska religionens världsbild kan delas upp i tre världar: den himmelska, den jordiska och den underjordiska. Alla tre världarna befolkades av gudar och gudomliga väsen. I den jordiska världen levde dessutom människor och djur och i den underjordiska vistades de döda. I den himmelska världen levde de högsta gudarna som hade skapat världen: Värálda ráde, som också kallas Rádienáhttje och Rádienáhká och deras son och dotter. Rádienáhttje var den som skapade människobarnens själ, som han sedan gav vidare till Máttaráhká.

### **Gudinnorna**

Hemmets gudinnor var stammodern, Máttaráhká, och hennes tre döttrar: Sáráhká, Uksáhká och Juoksáhká. De levde med människorna i kåtan. Máttaráhká gav människorna barn och såg till att havandeskapet gick bra. Vid förlösningen vakade de tre döttrarna över modern och barnet och de bestämde även om barnet skulle bli pojke eller flicka. De tre döttrarna vakade också över hemmet och barnen.

### **Vildmarkens gudar**

Jaktens gud, Liejbeálmáj (blod- eller almannen), rådde över skogens vilda djuren. Till honom offrade man för att få jaktlycka. Tjáhtjeálmáj (vattenmannen) rådde över vatten och sjöar och gav fiskelycka. Männens och kvinnornas religion skilde sig åt. Männens riter gällde jakt och fiske samt vind och väder. Kvinnornas riter gällde hem och familj. Männen tillbad främst manliga gudar och kvinnorna kvinnliga. Sáráhká var den viktigaste gudomen och dyrkades av både män och kvinnor.

### **Rota**

En farlig ande som kom med sjukdom och död och tog de döda med sig till det dystra dödsriket Rota aimo. De människor som inte hade behandlat andarna med respekt kom till detta dödsrike. En av Noidens uppgifter var att binda Rota när han sluppit lös. Endast en häst dög som offer till Rota när han härjade som värst. På den kunde man få honom att rida bort. Det var inte lätt att få tag i en häst eftersom samerna inte själva höll hästar. Man försökte därför också att blidka honom med renar. Offren bands vid en sejte och betraktades som mottaget när det försvunnit.

### **Sejte**

Ett kultobjekt i form av en sten, en klippa eller ett helt fjäll som fanns på strategiska ställen för jägaren, fiskaren eller renskötaren. Man offrade kollektivt eller enskilt vid en sejte av sitt jaktbyte eller fiskfångst, särskilt vid jakt- och fiskesäsongens början, för att få en lyckosam jakt eller fångst i framtiden.

### **Nåjden**

Nåjden, noajdde, var centralgestalten i det samiska samhället. Han var läkare, spåman och offerförrättare vid stora offer. Han hade utsetts av andarna och hans viktigaste uppgift var att upprätthålla kontakten med de andliga världarna, särskilt med de avlidnas värld. Till honom vände sig människorna vid kriser av olika slag, som svält eller sjukdom. För att kunna möta makterna i de andra världarna försatte sig nåjden i trance genom att jojka och trumma. I trancen kunde nåjdens själ resa till de andra världarna och där förhandla med gudar eller de avlidna. Nåjden fick hjälp av sina hjälpannar: en fågel, en rentjur, en fisk och en orm. De var hans vägvisare och beskyddade honom på hans resa. Vid sjukdom måste nåjden fara till de avlidnas värld. Man trodde att den sjukes själ hade blivit bortrövad av de döda. Ofta var det de döda släktingarna som hade tagit själen till sig. I underjorden fick nåjden förhandla med dödsrikets härskarinna, Jábbmeáhkko, om den sjukes själ. Mot löfte om offer till de döda eller deras härskarinna fick nåjden ta med sig själen tillbaks och den sjuke tillfrisknade. Fick han inte ta själen med sig hem igen dog den sjuke.