

Flykten från Damaskus

Ett äventyr till Hjältar & Legender

ÄlvCon 2011

Om äventyret

Flykten från Damaskus är ett äventyr till rollspelet Hjältar & Legender. Äventyret är skrivet till ÄlvCon 2011 och Söndagsklubben. På Söndagsklubben spelas endast del 1. Intrigen är enkel och rättfram och även oerfarna spelare bör kunna klara av det på ganska kort tid. Händelserna utspelar sig i den bibliska historien omkring 35 år efter Kristi födelse. Äventyret är placerat i ett historiskt skeende som finns beskrivet i bibeln men författarna har låtit fantasin flöda fritt där historien lämnat utrymme för fria tolkningar. Vi har tagit oss stora friheter med några av de historiska personer som befinner sig i Paulus närhet. Vad som är historiska fakta kring dessa personer beskrivs längst bak i äventyret. Alla svårighetsgrader förutsätts vara normala om inget annat anges.

Rollpersonerna

Trots att Flykten från Damaskus är ett konventsäventyr medföljer inga färdiga rollpersoner. Eftersom vi vet att många av dem som tidigare har spelat Hjältar & Legender tycker att skapandet av rollpersonerna är minst lika roligt som att spela själva äventyret och då det går snabbt att skapa rollpersoner till Hjältar & Legender har vi valt att göra på det sättet. Eftersom Hjältar & Legender dessutom i viss mån vänder sig till nybörjare finns det även en pedagogisk aspekt med i bilden, när man skapar sin rollperson lär man sig samtidigt mycket om hur rollspel går till och om de regler som förekommer i spelet.

Innan äventyret startar är det alltså dags för varje deltagare att göra en rollperson. Spelarna får välja vilka yrken deras rollpersoner ska ha, men ingen får välja samma yrke som någon annan och de yrken de kan välja mellan finns uppställda i en lista nedan. I övrigt är spelarna fria att skapa sina rollpersoner fritt efter tycke och smak. Eftersom detta äventyr utspelar sig år 35 e.Kr. är det avsnitten för Nya Testamentet i regelboken som ska användas.

Rollpersonernas yrken

Romersk soldat

Tiggare

Tullindrivare

Tjuv

Hantverkare

Läkare

(Om spelgruppen behöver göras större kan även dessa yrken väljas: Herde, Gycklare, Trubadur, Barnmorska)

Bakgrund (läses för spelarna)

Salome berättar om "Vägens folk"

Jakob, min pojke, stormade in i rummet när jag låg och sov. Han ruskade i mig men han kunde inte prata och jag förstod att han hade sprungit fort. Jag frågade efter hans bror Johannes och han bara skakade på huvudet. När han hämtat andan berättade han att Jesus blev fängslad när han var med sina vänner i Getsemane. Hans vänner flydde. Ingen vågade stanna kvar. Jag tog Jakobs hand och höll den i min. Jakob, jag var inte ens där hos honom när han blev fängslad. Jakob varför sprang ni ifrån honom? Han är så ensam nu. Jakob, vi måste gå dit. Vi måste gå och ta reda på vad som händer med honom. Du vågar inte säga du. Ni vågar inte, ingen av er. Ni som är hans bästa vänner. Men jag tänker gå dit. Jag tänker i alla fall gå dit. Jag vill vara nära honom. Jag går nu Jakob. Det är mörkt och jag vet inte hur jag ska hitta honom. Men jag tänker i alla fall försöka. Jag springer så fort jag kan. Jag ser elden. Jag ser Petrus. Han står där och värmer sig vid elden. Han är rädd. Jag är rädd. Jag försöker ropa på honom. Men han hör mig inte. Jag ser soldaterna skratta åt

något skämt. Vapnen glittrar i eldskenet. Jag undrar vad vi kan göra mot soldater och vapen. Jag hör hur en flicka frågar Petrus om han känner Jesus från Nasaret, fången som nyss har kommit. Men Petrus säger att han inte känner den mannen. Soldaterna kommer närmare honom. Flickan är påstridig. Hon hävdar flera gånger att hon känner igen Petrus. Han förnekar det. Till slut skriker Petrus tillbaka. Jag känner inte den mannen! Han springer iväg och jag ser hur han gråter. Jag hör en tupp gala. Det är mörkt ute i natt. På gården brinner brasan. De värmer sig. Men jag fryser. Jag står där på avstånd. Jesus är fängslad. Vad ska hända nu? Jag stannar kvar där jag är, i bakgrunden. Jag vågar inte gå för nära. Jag följer med när de ska korsfästa Jesus. Jag står nedanför korset tillsammans med de andra kvinnorna. Det är jag som är Salome, mamma till Jakob och Johannes. Jag står vid korset när Jesus dör. Det blir alldeles mörkt omkring oss. Plötsligt blixtrar det och regnet öser ner. Vi går tysta hem till lärjungarna som är inlåsta på ett rum. Petrus som är så stor och stark säger ingenting, bara sitter på golvet och gråter. Andreas och Jakob sitter tysta. Vi är instängda på rummet i två dagar. Men plötsligt i gryningen börjar solen lysa in genom fönstret. Jag reser mig upp och Maria Magdalena och Maria följer med mig. Vi går tysta till graven. Solen lyser som guld bakom träden. Fåglarna kvittrar. En ekorre hoppar på en gren. Vi kommer fram till graven och ser att gravstenen är bortrullad. En stund senare rusar vi iväg till det låsta rummet och de rädda männen och berättar om fåglarna, solen och den tomma graven. Jesus lever. Han är inte död längre. Han har uppstått, ni måste tro på oss. Det är sant. Vi kan inte hålla tyst, vi måste få berätta om vad vi har sett och hört. Jesus visar sig sen för lärjungarna vid flera olika tillfällen. Det har nu gått fyrtio dagar efter uppståndelsen. Lärjungarna går upp på ett berg. Där uppe på berget möter de Jesus och Jesus far upp till himlen. Petrus, Jakob och Johannes och de andra är förvirrade och oroliga. Vad ska de göra nu utan Jesus? Tio dagar senare är de samlade i ett hus. Ett dån hörs från himlen. De tar emot den Heliga Anden. De får nytt mod och går ut på gator och torg och berättar om Jesus från Nasaret. Vi fortsätter att träffas i hemmen. Vi säljer allt vi äger och delar ut åt den som behöver. Vi bryter brödet och delar måltid med varandra. Den dagen när Stefanos stenas börjar en svår förföljelse mot församlingen i Jerusalem. Vi kallas för Vägens folk. En av våra fiender heter Saul. Vi är rädda för honom. Vi vet att hans uppdrag är att sätta oss i fängelse.

Sauls bästa vän "Titus" berättar.

Jag har känt Saul i halva mitt liv. Vi var bästa vänner, men det är vi inte längre. Saul och jag var med den dagen när Stefanos blev stenad. Vi var där tillsammans, vi såg allt det som hände och vi tyckte att det var helt rätt. Den dagen startade förföljelsen mot församlingen i Jerusalem och den dagen bestämde Saul och jag oss för att vi skulle bekämpa Vägen och Vägens anhängare. De talar om en man som hängdes upp på ett kors som en simpel brottsling. Nu påstår de att han lever igen. Vi måste stoppa dom. Så tog vår kamp sin början. Vi gick in i hus efter hus, släpade bort människor och förde dem till fängelset. Saul fick uppdraget att resa till Damaskus för att fängsla anhängare till Vägen som befann sig där. Jag följde med honom. På vägen till Damaskus inträffade en dramatisk händelse. Det kom ett starkt ljussken från himlen och Saul föll till marken och blev blind. Han hörde en röst som ropade på honom; "Saul, Saul, varför förföljer du mig"? Saul undrade var rösten kom ifrån och vem som ropade på honom. Senare sa han att det var Jesus. Jag hjälpte Saul fram till Damaskus och jag lämnade honom där i ett hus på Raka gatan. Så småningom fick jag höra att han kunde se igen. Men hans liv var förändrat. Förut var det han och jag som förföljde Vägens folk, men nu har Saul bytt sida. Han har börjat berätta för alla han möter om vem Jesus är. Saul har bytt namn, hans nya namn är Paulus. Vi är inte längre vänner. Vi är fiender. Paulus är inte längre trygg i Damaskus. Han har förrått vår sak och jag ska döda honom om ingen annan hinner före!

Staden Damaskus på Paulus tid

Damaskus är en gammal stad i Syrien. Damaskus ligger högt uppe på en bergsplatå 680 meter över havet och stadsmuren som omringar staden tros härstamma från arameisk tid, före romartiden. Det är 80 kilometer till Medelhavet. Runtomkring staden ligger flera berg och bergskedjor. Ett av bergen heter Hermon. Vid Damaskus finns också en oas och den äldsta delen av staden som ligger innanför stadsmurarna är uppförd på floden Baradas södra strand. Flodens vatten flyter svalkande fram genom staden, men bakom Damaskus ligger öknen med sin brännheta sand. Öknen sträcker sig ända bort till Eufrats och Tigris dalgångar. Gatorna och gränderna i Damaskus är långa vindlande labyrinth och här finns fullt med marknadsstånd, gamla synagogor och romerska palats och tempel. Getter strövar omkring längs stadens gator och här och var syns hundar nosa på soporna och en tupp som springer över vägen. Husen som ligger längs de trånga gränderna har små utegårdar med blommor och apelsinträd. Nere vid torget ligger en brunn dit man går för att hämta vatten. Damaskus är en stor handelsstad. Karavanvägar som går förbi staden fortsätter ända bort till Medelhavet och Persien och även till Egypten. När Saul från Tarsos kom till Damaskus bodde han i Judas hus på Raka gatan. Här blev han uppsökt av Ananias som gav honom synen åter.

Staden Damaskus idag

I stadsmuren som omringar den gamla staden finns det sju stadsportar. Vid västra tempelporten har det i olika tider, både före och efter Paulus tid, funnits en kristen kyrka, en moské och ett romerskt tempel tillägnat guden Jupiter. Vägen in i Damaskus kallades tidigare för Via Recta. Det är huvudgatan in i staden. I dag kallas gatan för Raka gatan. Om man går på den gatan kan man se vackra gamla hus och romerska portaler. Fortsätter man vandringen åt väster från den romerska portalen kommer man till Bab Kisan, den gamla stadsporten. Enligt legenden var det vid Bab Kisan som aposteln Paulus firades ned i en korg för att slippa bli tillfångatagen av en grupp män efter hans predikningar i en synagoga.

Rollpersonernas uppgift

I Flykten från Damaskus har rollpersonerna möjlighet att hjälpa anhängarna till Vägen (de som senare kommer att kalla sig för kristna) med att få ut Paulus från Damaskus. Grupper av judar som inte tillhör Vägen vaktar alla murar och portar för att kunna gripa Paulus och döda honom. Äventyret är uppdelat i två delar.

Del 1. Målet i första delen är att ta sig till Vägens folk, berätta för dem att Paulus är efterspanad och varna dem för att det finns grupper av judar som vill döda eller driva bort honom från Damaskus.

Del 2. Väl framme hos anhängarna av Vägen hjälper rollpersonerna till att förbereda Paulus flykt som ska genomföras tre dagar efter det att rollpersonerna kommer till dem. Rollpersonerna skickas ut på uppdrag under tiden som Vägens folk utforskar staden och muren för att hitta en lämplig flyktväg och de är sedan med om att genomföra en avledningsmanöver som ska säkerställa att Paulus kommer lyckligt ut ur staden.

Inledning (läses för spelarna)

Damaskus är en gammal stad som ligger högt uppe på en bergsplatå. Gatorna och gränderna i Damaskus är vindlande och långa. Det finns fullt med marknadsstånd och här och var ligger synagogor och romerska palats och tempel. Getter strövar omkring på gatorna och hundar nosar på sopor som ligger utspridda i gränder och på bakgårdar.

Utanför ett slitet hus med ett platt tak och sneda fönsterluckor sprätter en tupp omkring. Överallt i de trånga gränderna ligger det hus med små utegårdar och apelsinträd. Nere vid torget finns en brunn dit man kan gå för att hämta vatten. Dagen är på väg att ta slut. Solen lyser med guldkimrande färger på träd och hustak. Runt staden reser sig bergen som jättelika väktare av sten och solens sista strålar får de höga topparna att brinna som av eld. Vatten kluckar och porlar där floden rinner förbi staden.

Ni sitter just nu på värdshuset Lerkruset som ligger vid den plats där Hantverksgränd korsar Köpmannagatan. Värdshuset är trevligt med murade väggar av sten, träbord och träbänkar, oljelampor på väggarna och en eldstad i den norra väggen. Tjocka träbjälkar bär upp väggar och tak och i takbjälkarna hänger ljuskronor av järnsmide med tända vaxljus. Den grillade kycklingen ni har beställt in är god och välkryddad, brödet är nybakat och drycken i era bägare frisk och vederkvickande. Ni är som bäst inbegripna i ett samtal som rör Paulus, en av Vägens anhängare. För några dagar sedan råkade ni befinna er på stora torget där en folkmassa hade samlats för att lyssna till en nyanländ predikant från Palestina. Då kände ni inte varandra än. Predikanten som hette Paulus talade om frihet för de ofria, lika rätt i samhället för rika, fattiga, män och kvinnor. Oavsett vem man är eller var man kommer ifrån är alla lika mycket värda. Paulus predikade med kraft och hans ord träffade er rakt i hjärtat. När folkmassan hade skingrats stannade ni kvar för att få prata mer med Paulus och det slutade med att han bjöd in er till "Vägens folk" och huset där ett möte skulle hållas senare samma vecka. Allt sedan ni lyssnade till Paulus tal på torget har ni varit helt uppfyllda av det han sa och ni har inte tänkt på något annat. Ni ser verkligen fram emot att få träffa honom igen på mötet senare i veckan. Paulus har gett er varsitt halsband, en snidad träfisk i en läderrem, som ni bär runt halsen. Paulus berättade för er om fisken som är det hemliga kännetecknet för Vägens folk och som ni kan visa upp om ni behöver hjälp eller om ni vill veta om någon står på er sida. Om ni ritar en halv fisk med foten i sanden kommer den andre att rita den andra delen av fisken om han också tillhör "Vägens folk".

Plötsligt lystrar ni till när ni hör Paulus namn nämnas vid ett bord längre bort i värdshuset. En grupp män talar upprört med varandra om hotet från den nya religionen och om att Paulus måste dödas eller fördrivas från staden.

Ni blir förfärade och enas efter en stund om att Paulus måste varnas. Plötsligt och för sent märker ni att det har blivit tyst i värdshuset. De upprörda männen vid bordet längre bort stirrar på er och en av dem står upp med en lång dolk i handen: "Dom tillhör Vägen och dom tänker hjälpa Paulus. Stoppa dom!" Männen sprider snabbt ut sig i rummet och skär av flyktvägarna, både entrédörren och dörren som leder ut till köket. Flera av dem har dragit sina dolkar och ni inser att den enda möjligheten att undvika strid är att springa uppför trappan till övervåningen.

Äventyrets start

När äventyret startar befinner sig rollpersonerna i en minst sagt besvärlig situation och de måste snabbt bestämma sig för hur de ska klara sig ur den. De befinner sig på värdshuset Lerkruset och en grupp beväpnade män vill ta dem till fånga och kanske skada dem. Vad gör spelarna och deras rollpersoner nu? Fråga dem vad de tänker göra och ge dem inte alltför lång tid på sig att bestämma sig.

Vad händer nu?

De beväpnade männen tänker försöka ta rollpersonerna tillfånga, binda dem och föra dem till överste prästen som kommer att avgöra deras öde. Om rollpersonerna inte gör någonting utan stannar kvar på värdshuset kommer de att bli tillfångatagna och förda till överste prästen. De kan få en chans att fly någonstans på vägen och bör ta den, för annars är

äventyret slut. Om rollpersonerna flyr från värdshuset kommer de att bli jagade och om de anfaller männen blir det strid på liv och död.

Hur kan rollpersonerna ta sig ut från Lerkruset?

Rollpersonerna kan försöka slå sig ut och måste då strida mot 12 personer (inledningsvis finns 8 personer vid ytterdörren och 4 vid dörren in till köket, använd spelledarpersonen ”Buse”) eller så springer de uppför trappan till övervåningen. Rollpersonerna kommer att märka att de inte kan ta sig förbi de beväpnade männen, men de kan när som helst vända och fly uppför trappan till övervåningen.

På övervåningen finns en korridor med sex dörrar på den norra sidan och tre på den södra. Alla dörrar utom de in till rum 5 och 6 är låsta. Rollpersonerna har inte tid att vandra sig in i de låsta dörrarna eller dyrka upp dem eftersom de beväpnade männen är dem hack i häl. De två olåsta dörrarna på höger sida av korridoren leder in till rum med fönster från vilka man kan ta sig ut på taket till värdshuset och vidare bort över taken på de närliggande husen.

Värdshuset Lerkruset (karta 1)

Värdshuset Lerkruset är ett stenhus med jordgolv. Taket är platt och av sten. På värdshusets södra sida ligger huvudingången. Ovanför dörren hänger en lerkruka och på en skylt står namnet på värdshuset. På värdshusets norra sida finns en bakdörr som leder ut till gården på baksidan. Värdshuset består av två våningar. På den nedre våningen finns matsal och kök, samt ett boningsrum för värdshuset. En trappa leder upp till övervåningen och en korridor. Här finns sovsalar för uthyrning.

1. Värdshusets matsal

I värdshusets matsal finns tre långbord med bänkar och fyra runda småbord med fem pallar vid varje bord. I ena hörnet står en bardisk dit man kan gå för att beställa mat och mer att dricka. Man kan också ropa på värdshusvärden för att beställa mat.

2. Kök

I köket finns stora eldar som man lagar mat på och en eld med stora grytor för uppvärmning av vatten. Ett hål i taket leder ut röken.

3. Bostadsyta

I detta rum bor värdshusvärden och hans fru samt deras fem barn. Det är ett rum med en soffa och fyra sängar som hela familjen delar på samt familjens egna privata ägodelar med kläder och några små tillhörigheter.

4. Korridor

En lång smal korridor som går genom huset. Vid ena änden finns trappan ner och längs med korridoren finns nio dörrar som leder in till olika sovsalar och rum.

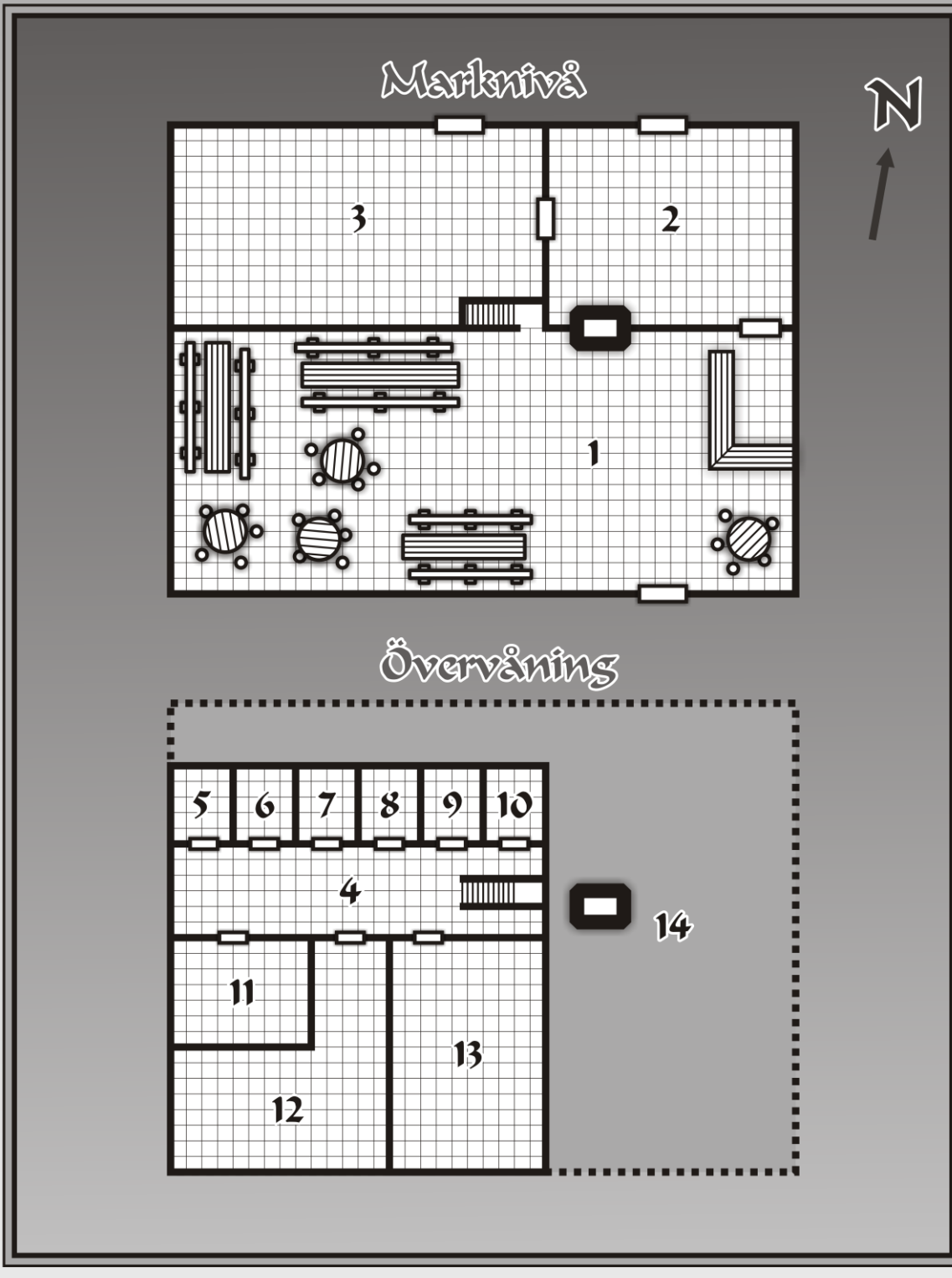
5-10. Tvåbäddsrumsrum

Det finns sex rum med två sängar i varje rum, ett litet sängbord och ett skåp på ena sidan där man kan förvara kläder och andra tillbehör. Varje rum har en dörr ut mot korridoren. Varje rum har också ett fönster ut mot taket. Rum 5 och 6 är för tillfället uthyrda och gästerna har slarvat med att låsa dörrarna.

Karta 1

Värdshuset Lerkruset

□ 0,5 m



Karta 1 - Värdshuset Lerkruset

11. Fyrbäddssrum

Detta rum har fyra sängar, två sängbord och två skåp som står vid varsin vägg. I skåpen kan man förvara kläder och andra tillbehör. I sovrummet finns en dörr ut mot korridoren och ett fönster ut mot gatan.

12. Sovsal

Denna sovsal rymmer åtta sängar, fyra sängbord och tre skåp. I skåpen kan man förvara kläder och andra tillbehör. I sovsalen finns en dörr ut mot korridoren och ett fönster ut mot gatan.

13. Sovsal

Denna sovsal rymmer åtta sängar, fyra sängbord, två skåp och en byrå. I skåpen kan man förvara kläder och andra tillbehör. Det kan man också göra i byrån. I sovsalen finns en dörr ut mot korridoren samt ett fönster ut mot taket och ett fönster mot gatan.

14. Tak

Taket är platt och gjort av sten. Runt om hela taket går en låg mur på 40 cm. Taket är 8 gånger 15 meter. På ena sidan är taket smalt, bara 2 meter brett och 12 meter långt. En skorsten sticker upp i mitten av taket och ett rökhål med stängbara luckor finns ovanför köket.

Del 1 - Flykten över taken

Flykten från värdshuset

När rollpersonerna ska fly ut genom fönstret och ta sig fram över hustaken behöver spelarna komma överens om en marschordning, dvs. de behöver bestämma vilken av rollpersonerna som går först och vilken av dem som går sist och vilken ordning det är på dem som går i mitten. Under hela denna del av äventyret är rollpersonerna jagade och spelarna bör inte få alltför lång tid på sig att planera vad de ska göra i de olika situationer som uppstår.

Första taket (taket på värdshuset Lerkruset)

-Dolkkastaren. När alla rollpersoner kommit ut på taket kommer förföljarna att kasta en dolk mot den rollperson som sist tar sig ut på taket. Om någon av rollpersonerna lyckas med att lägga märke till/upptäcka något (normalsvårt, lyckas på 10 eller högre - lägg till ev. färdighetsbonus för färdigheten Uppmärksamhet) kommer de att upptäcka detta innan förföljaren kastar dolken.

-Hitta rätt riktning. Väl ute på taket är det lämpligt att fråga spelarna åt vilket håll rollpersonerna tänker bege sig och vilket hustak de tänker hoppa till (de kan ta sig norrut, österut eller söderut). Alla rollpersoner får slå ett slag för att se hur bra de lyckas orientera sig (normalsvårt, lyckas på 10 eller högre - lägg till ev. färdighetsbonus för Orientering). Om någon av rollpersonerna lyckas med att orientera sig hittar de den snabbaste vägen över hustaken till platsen där Vägens anhängare håller till.

-Ta sig till nästa tak. Nu är förföljarna på väg ut på taket och rollpersonerna måste hoppa till ett angränsande tak, de hinner inte stanna upp för att t.ex. klättra ner. Att hoppa till taket på ett angränsande hus är normalsvårt (lyckas på 10 eller högre), slå ett slag och lägg till ev. färdighetsbonus för Hoppa. Ett misslyckat hopp innebär att rollpersonen faller till marken om han eller hon inte lyckas med ett normalsvårt slag på smidighet (10 eller högre). Klarar rollpersonen smidighetsslaget lyckas han eller hon få tag i något att hålla sig i och kan dra sig upp på taket på den motsatta sidan. Att hoppa eller falla till marken ger 1T4+1 i skada.

Andra taket

Förföljarna är fortfarande efter rollpersonerna som måste hoppa till ett nytt tak. Det är svårt (lyckas på 20 eller högre) att klättra ner från taket där rollpersonerna befinner sig och det är långt ner till marken. Att hoppa till taket på ett angränsande hus är däremot normalsvårt (lyckas på 10 eller högre). Ett misslyckat hopp innebär att rollpersonen faller till marken om han eller hon inte lyckas med ett normalsvårt slag på smidighet (10 eller högre). Klarar rollpersonen smidighetsslaget lyckas han eller hon få tag i något att hålla sig i och kan dra sig upp på taket på den motsatta sidan. Att hoppa eller falla till marken ger 1T4+1 i skada. En misslyckad klättring innebär att rollpersonen måste avbryta och stanna kvar på taket. Om rollpersonerna tar sig ner från taket kommer de aldrig att befinna sig på det tredje taket. Om detta inträffar fortsätter äventyret under rubriken ”Vad händer när rollpersonerna kommit så här långt?”.

Tredje taket

-Tredje taket erbjuder bättre möjligheter (detta upptäcker rollpersonerna om någon av dem lyckas med att lägga märke till/upptäcka något - låt spelarna slå ett tärningsslag för sina rollpersoner och lägg till ev. färdighetsbonus för Uppmärksamhet). Dels är det lättare att klättra ner från taket än tidigare och dels finns det en dörr som leder in i huset. Här kan rollpersonerna antingen snabbt dyrka upp dörren (normalsvårt, lyckas på 10 eller högre - endast en person hinner försöka, lägg till ev. färdighetsbonus för Öppna lås) och fly ner genom huset, klättra ner (normalsvårt, lyckas på 10 eller högre) eller hoppa till nästa hustak (normalsvårt, lyckas på 10 eller högre). Ett misslyckat hopp gör att rollpersonen faller till marken och får 1T4 i skada (om rollpersonen inte lyckas med sitt smidighetsslag), en misslyckad klättring innebär att rollpersonen inte kommer ner från taket och misslyckas de med att dyrka upp låset på dörren kan de inte öppna den.

Vad händer när rollpersonerna kommit så här långt?

- Om någon av rollpersonerna lyckades med orientering innan de gav sig av över hustaken har de nu skakat av sig sina förföljare och befinner sig i närheten av huset där Vägens anhängare håller till. Om de är kvar på ett tak kan de nu ta sig ner därifrån. Det är bra rollspelande om de försäkrar sig om att de inte är förföljda innan de tar sig den sista biten till Vägens folk, men det spelar ingen roll i praktiken eftersom de nu kommer att få hjälp av Tekla (se rubriken Tekla nedan).

- Om de inte lyckades orientera sig när de påbörjade sin flykt är de ännu inte framme vid huset där Vägens anhängare finns, de är fortfarande förföljda och måste gömma sig (normalsvårt, lyckas på 10 eller högre) för att lyckas skaka av sig sina förföljare. Oavsett om de lyckas gömma sig eller inte får de därefter hjälp av Tekla (se rubriken Tekla nedan).

-Om något inte fortlöper på det sätt som beskrivs ovan (t.ex. om någon rollperson faller ner från ett tak) får SL lösa de situationer som uppstår genom att improvisera. Vid något tillfälle under flykten undan sina förföljare kommer rollpersonerna att få hjälp av Tekla (se rubriken Tekla nedan).

Övrigt

-Att använda ett rep och äntherhake ger +5 på klättra.

-Om rollpersonerna stannar kommer deras förföljare att hinna ikapp dem och de får slåss mot de 12 män som förföljer dem. Striden är ojämn till rollpersonernas nackdel, men de kan när som helst återuppta sin vilda flykt över hustaken eller genom gränderna.

Tekla

Efter flykten över taken, innan de kommer till Vägens anhängare så möter rollpersonerna Tekla. Följande episod utspelar sig då:

Rollpersonerna hör plötsligt ett rop och får syn på en av männen som jagade dem över taken och inser att de har blivit upptäckta (om rollpersonerna har lyckats skaka av sig sina förföljare har de otur och blir genom en slump upptäckta igen). De övriga männen ansluter snabbt och plötsligt befinner sig rollpersonerna i en återvändsgränd. Männen kommer mot rollpersonerna från alla håll med dragna dolkar och det ser riktigt mörkt ut. Plötsligt öppnas en dörr. Rollpersonerna ser en kvinna som vinkar åt dem att komma. ”Kom hit fort, jag ska hjälpa er” ropar hon lågt. Rollpersonerna ser att hon har en fisk i en lädersnodd runt halsen precis som de själva har.

Äventyrarna bär sina läderremmar med fisksymboler runt halsen och Tekla har sett dessa. Tekla hjälper rollpersonerna in igenom en port, nerför en trappa ut på en bakgård så att de undkommer sina förföljare. Hon för dem till Vägens folk och där får de senare höra hennes berättelse.

Följande text kan läsas upp för spelarna om SL inte föredrar att rollspela episoden:

”Ni hör plötsligt ett rop och får syn på en av männen som jagade er över taken och inser att ni har blivit upptäckta. Fler män ansluter snabbt och när ni ska vända er om för att fly upptäcker ni plötsligt att ni befinner er i en återvändsgränd. Förföljarna kommer mot er från alla håll med dragna dolkar och ni är fångade i en fälla. Plötsligt öppnas en dörr. Ni ser en kvinna som vinkar åt er att komma. ”Kom hit fort, jag ska hjälpa er” ropar hon lågt. Ni ser att hon har en fisk i en lädersnodd runt halsen som liknar dem ni själva bär. ”Jag heter Tekla. Skynda er nu.” säger hon samtidigt som hon drar igen dörren och regler den. Tekla för er snabbt ner för en trappa och ut på en bakgård. Hon vänder sig mot er och ler: ”Jag la märke till att vi har likadana halsband och tyckte ni såg ut att behöva hjälp.”

Vägens anhängare

Tekla tar med rollpersonerna till huset där Vägens anhängare håller till. De får prata med deras ledare Jakob och får möjlighet att vila upp sig och berätta vad de hörde om Paulus när de befann sig på värdshuset Lerkuset. Låt spelarna berätta vad de kommer ihåg från episoden på värdshuset och vad som hände under rollpersonernas flykt. Jakob blir bekymrad när han får höra deras berättelse och säger att det är några personer han måste prata med, men att han kommer tillbaka inom kort. Under tiden kommer Tekla att ta hand om rollpersonerna. Tekla passar på att berätta lite om sig själv under den tid som Jakob är borta. Jakob och Tekla finns beskrivna i avsnittet Spelledarpersoner längre bak i äventyret.

Teklas berättelse

Jag heter Tekla. Jag är en vän till Paulus precis som ni. Jag tillhör Vägens folk. Jag har gjort det i fyra månader nu. Jag är ensam. Jag bor i en grotta. Jag håller mig undan. Jag vet att jag kan bli fångslad när som helst. Jag måste vara försiktig så ingen hittar mig. Jag längtar efter min familj. Jag saknar min mamma och mina systrar. Ingen i min familj vill veta av mig. Inte min pappa, mina tre bröder och inte heller min pojkvän och hans familj. Pappa förbjöd mig att träffa Paulus och Vägens folk. Men jag kan inte sluta träffa Paulus. Jag vill inte. Jag sa till min pappa att jag inte vill förlora min familj. Men jag vill inte heller sluta träffa Paulus. För jag tror på det han säger. Det är viktigt. Alla människor i hela världen är lika mycket värda. Alla människor betyder något. Jag måste kämpa för det. Ingen är förmer än den andre. Jag tror på en Gud som gråter med oss, som lider med oss, som skrattar med oss och som lever med oss och som vill att vi ska leva och bry oss om andra. Thamyris var min pojkvän. Vi hade varit tillsammans i flera år. Men nu gjorde jag

slut med honom. Jag bröt förlovningen. Han blev arg. Jag tror att han är rädd. Det är farligt att tillhöra Vägens folk. Jag vet att jag riskerar mitt liv för det som jag tror på. Ändå kan jag inte låta bli. Jag vill inte gömma mig. Jag vill inte ta min tro och krypa undan i ett hörn. Jag vill inte vara feg som så många andra. Jag vill leva. Människor blir fängslade varje dag för att de tillhör Vägen. Vem som helst kan bli angiven och överlämnad till domstolen. En dag blev jag det också. Soldaterna kom och hämtade mig. Det blev rättegång och jag dömdes till döden. De skulle bränna mig på bål. Jag är inte modig. Jag är också rädd. Ändå kan jag inte hålla tyst. Jag måste få göra det som jag tror på, fast jag riskerar mitt liv. De var tre soldater tuffa, hårda och utan medkänsla som grep tag i mina armar och band fast mig. En soldat samlade en hög med ved och pinnar omkring mig och tände på. Jag hörde deras skratt när de stod och småpratade med varandra. Jag hörde åskan mullra. Det blixtrade flera gånger och regnet vräkte plötsligt ner. Elden slocknade och de lät mig leva. Jag ser att ni bär läderremmar med fiskar runt halsen. Ni bär på tecknet som visar att ni tillhör Vägens folk. Jag förstår att ni också tillhör dem precis som jag. Jag blir orolig när jag hör vad ni har varit med om, hur ska det gå för oss och för Paulus?

Här slutar del 1 av Flykten från Damaskus.

Del 2 - Paulus flykt från Damaskus

Del 2 av äventyret kan berättas som ett slutord om man vill hålla äventyret riktigt kort men ändå få med berättelsen om hur Paulus flyr över muren genom att bli nerfirad i en korg.

Hos Vägens folk

Huset som rollpersonerna kommer till är Jakobs hus. Vägens folk håller ofta till hemma hos honom och de använder vindsvåningen som en hemlig mötesplats för gudstjänstfirande och måltider. Även källaren brukas flitigt. Där håller de ofta möten av annan karaktär t.ex. planeringsmöten. Från källaren i Jakobs hus leder en hemlig gång till några av tunnlarna under Damaskus. I golvet sitter en lucka av trä med järnbeslag. Lyfter man på denna lucka hittar man en trappa som leder ner till en nedre källare och vidare ut i tunnlarna. Se karta 2 längre fram.

Jakob kommer tillbaka nästa dag och han har med sig några vänner. Ett möte där rollpersonerna är närvarande äger rum i källaren och man beslutar att Paulus måste fly från Damaskus. Beskriv gärna detta möte för spelarna på ett stämningsfullt sätt. Stämningen är spänd och man sitter runt ett träbord i den mörka källaren med facklor och ljus som enda belysning. På mötet beslutas även att flykten ska ske redan tre dagar senare och att förberedelserna ska påbörjas när solen går upp nästa dag. En kvinna vid namn Mariam, en brorsdotter till Jakob, ska tillkallas för att hjälpa till. Mariam har tidigare tillhört seloterna, en grupp frihetskämpar som stred mot romarna i Palestina. Mariam är en handlingskraftig kvinna med förmågor som kan komma väl till pass vid ett tillfälle som detta.

Förberedelser

Planer smids

SL: Detta avsnitt är inte tänkt att rollspelas, men berätta för spelarna hur planen ser ut och hur rollpersonerna kommer in i bilden. Nu passar det även bra för spelarna att utrusta sina rollpersoner. Varje rollperson kommer dessutom att lära sig en ny färdighet var.

Morgonen därpå börjar förberedelserna. Vägens folk skickar ut spejare som återkommer och berättar att Paulus är eftersökt i hela Damaskus. Muren och alla portar är bevakade och någon har även hört att patruller kommer att skickas ut i staden för att leta efter Paulus. Det är tydligt att det behövs en bra plan för att få ut Paulus från Damaskus och det börjar bli bråttom. Efter ytterligare ett källarmöte bestämmer gruppen att Paulus ska firas ner från muren i en korg mitt i natten när vakterna är som tröttast. Det finns ett bra ställe på muren där det är långt mellan portarna och vaktornen och där en trappa leder upp till murkrönet och gör det lätt att ta sig upp. Det beslutas att rollpersonerna ska utgöra en av flera grupper som ska planera avledningsmanövrar så att de kan distrahera vakterna och avleda deras uppmärksamhet från muren vid behov. Det är stor risk att man inte hinner få ut Paulus under den tid som förflyter mellan det att två vaktpatruller passerar och det är då rollpersonerna kommer in i bilden. Rollpersonerna får även i uppgift att ta sig till källaren i ett av vaktornen där man vet att stadsvakterna förvarar extra kläder och vapen. Rollpersonerna ska utan att bli upptäckta föra med sig kläder och vapen som kan användas till att klä ut sig till vakter. Rollpersonerna kommer att ha med sig stora säckar att bära kläderna i och Jakob visar dem nu var luckan ner till tunnlarna finns. Jakob understryker att det är mycket viktigt att rollpersonerna inte blir upptäckta eller tillfångatagna eftersom detta kan försvåra Paulus flykt. Jakob berättar att Vägens anhängare försöker undvika våld i största möjliga utsträckning. Han uppmanar rollpersonerna att istället tänka kreativt och hitta på lösningar som gör att de undviker att skada andra människor, både när de ska försöka skaffa förklädnader och när de planerar sina avledningsmanövrar. Att undvika våld, menar han, gör också att rollpersonerna själva löper mindre risk att bli skadade. Under den

tid planeringen och förberedelserna pågår kommer man även att träna inför flyktförsöket. Mariam håller i denna träning.

Nedan beskrivs hur träningen går till, hur avsnittet där rollpersonerna tar sig till vaktornets källare för att stjäla uniformer är upplagt och slutligen hur det går till när flyktplanen sätts i verket.

Mariam

Mariam är brorsdotter till Jakob. Hon och Jakob kommer ursprungligen från Jerusalem men är bosatta i Damaskus sedan åtta år. Mariam har ett förflutet hos seloterna där hon tränades för att ingå i ett specialförband. Där lärde hon sig bl.a. svärdskonst, bågskytte, närstrid, smyga och spåra. Detta är kunskaper som hon är i stort sett ensam om att inneha bland dem som tillhör Vägens folk i Damaskus. Nu när Paulus ska fly från Damaskus har hennes farbror tillkallat henne för att hjälpa till med planeringen av flykten. Förutom att hon är med under planeringsmötena kommer hon att träna de personer som ska hjälpa Paulus att fly. Mariam beskrivs i avsnittet Spelledarpersoner nedan.

Träning

Mariam och flera andra av vägens anhängare är med under träningspassen. De som är bra på något instruerar de övriga och får i sin tur lära sig nya färdigheter av någon annan. Träningen äger rum på vinden och i källaren hos Jakob och dessutom på en avskild gård bakom huset. Som en följd av denna träning lär sig rollpersonerna färdigheten Taktik (de som inte redan har den) och en valfri färdighet från listan nedan.

Berätta historier

Bluffa

Bön

Djurskötsel

Gömma sig

Göra upp eld

Hantera vapen I (tillhyggen)

Häst och vagn

Hoppa

Klättra

Läkande örter och drycker

Ledarskap

Öppna lås

Prata med djur

Repkonst

Rida

Sabotage

Smyga

Speja

Uppmärksamhet

Tunnlarna under Damaskus

Under Damaskus gator och torg finns en mängd tunnlar och utrymmen från en gammal svunnen tid. Tunnlarna har växt fram under en lång tidsperiod och är idag ett gytter av valv, gångar och trånga utrymmen. En del tunnlar har genom historien utgjort flyktvägar och andra har sammanlänkat källarutrymmen. Ytterligare andra har grävts ut för att avleda vatten när floden svämmat över eller för att fungera som avlopp. Stora delar av

tunnelsystemet är idag omöjliga att komma ner i då de har stängts av till följd av ras. Vägens folk känner dock till en del av dessa tunnlar bl.a. ett område som man kan ta sig ner i via en trappa i Jakobs hus. De kristna är inte de enda som känner till tunnelsystemen, även hemlösa och tiggare tar ibland sin tillflykt hit. I gångarna är det 5% chans att stöta på 1T4 tiggare för varje halvtimme som tillbringas där och i rum 4 och 5 är det 5-10% chans att det ligger 1T4 sovande hemlösa och tiggare. Tiggare och andra som vistas i denna del av tunnelsystemet tar sig ner via en trappa som finns i en delvis raserad byggnad i den gamla romerska parken (1 på karta 2). Förutom tiggare och hemlösa stryker en och annan råtta och andra smådjur omkring i gångarna och rummen. För varje halvtimme rollpersonerna tillbringar i tunnarna är det 25% chans att de hör ett svagt rasslande när något litet djur rör sig bort från dem.

Det är kolsvart i tunnarna och facklor, ljus eller lampor behövs för att kunna ta sig fram. Nerfallna stenblock, utskjutande prång och ojämn nivå på golvet gör det mycket svårt och farligt att ta sig fram utan ljuskälla.

Tabellen nedan kan användas av SL för att avgöra vad rollpersonerna träffar på i tunnarna.

Händelsetabell (tunnel + rum 2-3)

(Slå 1T20 för varje halvtimme rollpersonerna tillbringar i tunnarna)

Tärningsutfall	Händelse
1	Rollpersonerna träffar på 1T4 tiggare som stryker omkring i gångarna och skrämt försöker ta sig bort från dem.
2-6	Det rasslar till i mörkret en bit bort när något litet djur rör sig i riktning från rollpersonerna.

Händelsetabell (rum 4-5)

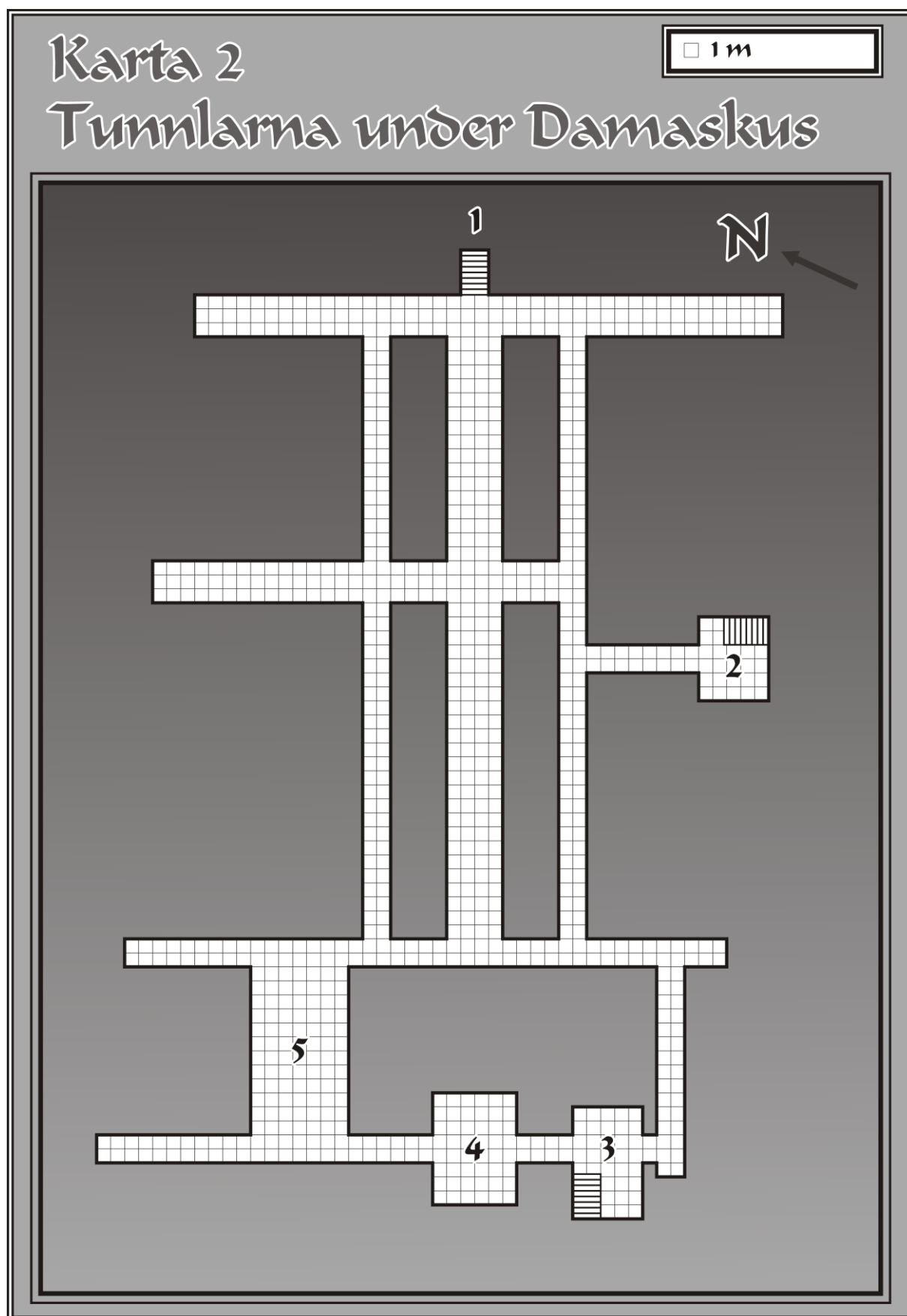
(Slå 1T20 för varje halvtimme rollpersonerna tillbringar i tunnarna)

Tärningsutfall	Händelse
1	Rollpersonerna träffar på 1T4 tiggare som stryker omkring i gångarna och skrämt försöker ta sig bort från dem.
2	Rollpersonerna ser 1T4 tiggare som ligger och sover på golvet. De har dragit trasiga filter över sig.
3-7	Det rasslar till i mörkret en bit bort när något litet djur rör sig i riktning från rollpersonerna.

Tunnelsystemet (karta 2)

1. Trappa. Denna trappa leder upp till ett förfallet och överväxt litet stenhus i den äldre delen av den gamla romerska parken.

2. Källare. Detta är den nedre källaren i Jakobs hus. Den består av ett valv av murade stenblock med en öppning i den norra väggen som leder ut i tunnarna. Här finns bl.a. en trappa som leder upp till den övre källaren i Jakobs hus och längs den västra väggen står några gamla tunnor staplade (dessa är tomma). I taket vid trappans övre del sitter en trälucka med järmbeslag. Om man öppnar denna lucka kommer man upp i den övre källaren i Jakobs



Karta 2 - Tunnlarna under Damaskus

hus, det rum där Vägens folk brukar hålla en del av sina sammankomster. Luckan är reglad från ovansidan.

Dolda ting: Om någon av rollpersonerna letar igenom rummet och lyckas med att hitta något (normalsvårt, dvs. lyckas på 10 eller högre, eller svårt, dvs. lyckas på 20 eller högre, om rollpersonerna saknar ljuskälla, lägg till ev. färdighetsbonus för Uppmärksamhet) hittar de följande saker utspridda på golvet och bakom tunnorna: 1 fackla (halvt nerbrunnen, brinner 30 min), 1 gammal kniv, 1 gammal trasig filt. Detta förutsätter att rollpersonerna har en ljuskälla med sig (fackla, oljelampa eller liknande).

3. Tornkällaren. Detta är källaren under den nedersta våningen i vaktornet där rollpersonerna ska försöka få tag i sina förklädnader. En trappa i det västra hörnet leder upp till en lucka i taket. Luckan är låst (medelsvårt lås, lyckas på 15 eller högre) och leder upp till den nedersta våningen i vaktornet. Luckan tål 50 skadepoäng om rollpersonerna försöker slå upp den, risken är då att någon av vaktposterna hör detta.

Dolda ting: Om rollpersonerna gör en lyckosam genomsökning av rummet (normalsvårt, dvs. lyckas på 10 och högre eller svårt om rollpersonerna saknar ljuskälla, dvs. lyckas på 20 eller högre, lägg till ev. färdighetsbonus för Uppmärksamhet) hittar de sammanlagt 7 denarer, en dolk och en gammal trasig stövel.

4. Källarutrymme

Tomma tunnor står staplade på varandra längs ena kortväggen och gammal bråte som t.ex. trasiga filter och klädtrasor, trasiga förvaringskärl, utbrända facklor och skelettdelar från små djur ligger utspridda lite varstans. Den som lyckas med att Spåra förstår att detta rum då och då utgör tillfällig bostad för tiggare och utstötta som äter och sover på platsen. Det finns även gott om råttor och andra smådjur här.

Dolda ting: Om rollpersonerna gör en lyckosam genomsökning av rummet (normalsvårt, dvs. lyckas på 10 och högre eller svårt om rollpersonerna saknar ljuskälla, dvs. lyckas på 20 eller högre, lägg till ev. färdighetsbonus för Uppmärksamhet) hittar de förutom allt skräp även 7 as och 11 leptoner. Bakom en löstagbar sten ligger dessutom ett litet skrin. Skrinet innehåller 25 denarer och ett halsband av guld (värt ca 50 denarer). Skrinet är mycket svårt att hitta (dvs. lyckas på 20 eller högre) och går inte att hitta om rollpersonerna saknar ljuskälla.

5. Bred gång

I det här rummet finns en massa gammal bråte som t.ex. gamla filter, utslitna klädesplagg, lerskärvor från trasiga krus och kärl, utbrända facklor, skelettdelar från små djur och resterna av en träkista. Om någon av rollpersonerna slår ett framgångsrikt slag på Spåra förstår de att detta rum då och då utgör tillfällig bostad för hemlösa som äter och sover på platsen. Det finns även gott om råttor och andra smådjur här.

Dolda ting: Om rollpersonerna gör en lyckosam genomsökning av rummet (normalsvårt, dvs. lyckas på 10 och högre eller svårt om rollpersonerna saknar ljuskälla, dvs. lyckas på 20 eller högre, lägg till ev. färdighetsbonus för Uppmärksamhet) hittar de förutom all bråte även 3 denarer och 5 as.

Vaktornet

Tornet som finns i den västra muren invid en av portarna består av tre nivåer, källare, marknivå och nivå 2. På marknivå finns en portöppning som leder in till ett 6 x 6 meter stort rum. I rummet finns ett bord och fyra stolar. På en av väggarna finns en hylla där det står krus med lampolja, lerkrus med färskt vatten och dryckesbägare. Längs väggarna hänger

även några oljelampor som tänds vid mörkrets inbrott. Trappor leder ner till källarvåningen och upp till nivå 2.

Nivå 2 utgörs av ett ca 5 x 5 meter stort rum med en fönsterglugg i den västra respektive östra väggen och portöppningar som leder ut till muren i den norra och södra väggen.

Källarnivån består även den av ett enda rum på ca 6 x 6 meter. Detta rum upptas till stor del av hyllor, skåp, tunnor och kistor. Här kan rollpersonerna bland annat hitta svärd, spjut, läderrustningar och även den typ av kläder, bälten, tunikor, byxor, mantlar, stövlar, och bältesväskor som stadsvakterna brukar använda. Kistorna är låsta (medelsvårt, lyckas på 15 eller högre) och i dem finns extra kläder och vapen. Kistorna tål 30 skadepoäng om rollpersonerna försöker slå upp dem. Risken är då stor att någon av vakterna som befinner sig på marknivå hör detta. Om rollpersonerna lyckas ta sig in i tre av kistorna har de hittat allt de behöver. I skåp, tunnor och på hyllor förvaras övrig utrustning. Det är 25% chans (1-5 på 1T20) att ett föremål som finns i utrustningslistan i regelboken finns i skåpen eller i tunnorna eller ligger på någon av hyllorna. I golvet sitter en låst lucka av järnbeslaget trä som leder ner till tunnelsystemet. Nyckeln till denna lucka är försvunnen sedan länge. Förmodligen tog sig rollpersonerna upp via luckan, men annars är den låst (medelsvårt lås, lyckas på 15 eller högre). Luckan tål 50 skadepoäng om rollpersonerna försöker slå upp den, risken är då att någon av vaktposterna hör detta

När rollpersonerna kommer till platsen befinner sig 1T6+2 antal vakter i eller utanför tornet (se Stadsvakt i avsnittet Spelledarpersoner) för att bevaka tornet och porten.

Flykten från Damaskus

Planen att föra ut Paulus från staden genom att fira ner honom från muren i en korg kommer att utföras mitt i natten och rollpersonerna kommer att kunna gripa in i handlingen vid två tillfällen. Tre grupper av Vägens anhängare finns på plats. En grupp kommer att hjälpa Paulus upp på muren på insidan och ner från muren på utsidan, en grupp finns utspridd i området längs murens insida (rollpersonerna ingår i denna grupp) för att säkerställa att inget oförutsätt inträffar innan Paulus har hunnit ta sig över muren och den sista gruppen har tagit sig ut ur staden tidigare under dagen och befinner sig nu i området utanför muren för att hjälpa Paulus bort från Damaskus och ta hand om eventuella förföljare.

Så är alla på plats. Natten är klar, månen har gått ner och Damaskus ligger badande i stjärnljus. Avlägsna ljud från stadens tavernor hörs då och då svagt, men så här dags sover de flesta och nästan all aktivitet har upphört. En vaktpatrull passerar söderut på murens krön och försvinner. Det är startsignalen. Så fort patrullen försvunnit utom synhåll sätts planen i verket.

1. Nattdliga vandrare

Ett kort tag efter det att planen har inletts kommer fyra förfriskade damaskusbor gående på gatan som löper längs muren och de är på väg i riktning mot rollpersonerna. Rollpersonerna behöver på något sätt få dem bort från platsen för att de inte ska se vad som är på gång och avsiktligt eller oavsiktligt varna vakterna som finns utplacerade längs muren, vid vaktornen och vid portarna. Om någon av dem lyckas med en Upptäcka-något-handling (lägg till ev. färdighetsbonus för Uppmärksamhet) hör de nattvandrarerna ca en minut innan de är framme och hinner diskutera vad de ska göra. Lyckas de inte, blir de överraskade och hinner inte prata ihop sig.

En mager strykarhund dyker samtidigt upp, kanske kommer den tillsammans med damaskusborna, kanske inte. Den linkar fram till en av rollpersonerna (slå t.ex. 1T6 för att se vem av dem det blir) och börjar gny. Vidtar ingen av rollpersonerna någon åtgärd börjar den inom en minut att yla ihärdigt, något som drar åt sig vakternas uppmärksamhet om den

inte slutar relativt snart. En lämplig åtgärd för att få tyst på byrackan kan vara att slänga åt den något ätbart (kommer spelarna inte på det själva kan ett lyckat slag på Djurskötsel göra att rollpersonerna vet vad de ska göra) eller så kanske någon av rollpersonerna försöker lugna den genom att utföra handlingen Prata med djur (lägg till ev. färdighetsbonus för Prata med djur). Svårighetsgraden är normal, dvs. rollpersonerna lyckas om deras resultat blir 10 eller högre.

2. Vaktpatrullen

Minuterna går och innan rollpersonerna har fått klarsignal att uppdraget är slutfört kommer en vaktpatrull på fyra man vandrande längs muren söderut på väg mot dem. Vakterna hörs ganska tydligt och spelarna hinner diskutera hur deras rollpersoner ska agera. Exakt vad som kommer att inträffa nu går inte att förutse, men de kreativa spelarna kan säkert komma på en mängd olika lösningar. Rollpersonerna bör försöka se till att vakterna inte kommer förbi dem innan de fått klartecken att planen är genomförd eller att åtminstone fördröja vaktpatrullen så länge som möjligt. Lyckas de med detta har de lyckats med sin del av uppdraget. Lyckas de inte uppehålla vakterna kommer Tekla till deras hjälp tillsammans med två andra av Vägens anhängare (Paulus lyckades ju faktiskt fly från Damaskus). Beroende på hur situationen ser ut kommer den hjälp rollpersonerna får att variera. Tekla kommer om möjligt att försöka köra en bluff. Vakterna finns beskrivna i avsnittet Spelledarpersoner.

Övrigt

Om rollpersonerna har lyckats stjäla förklädnader från vaktornet och bär vaktuniformer och vapen gäller följande: De får +10 på ljuga/bluffa/övertala både när de pratar med invånare i Damaskus och med vakter.

Äventyrets avslutning

Äventyret är slut när Paulus har flytt. Om rollpersonerna har klarat sig kan de tillbringa en tid hos sina nya vänner om de vill.

Spelledarpersoner (SLP)

<p>Paulus</p> <p>Kön: Man Ålder: 38 år Yrke: Tältnakare, predikant, lärd man från Tarsos Nationalitet: Romersk medborgare, jude Silver: 10 denarer Språk 1: Latin Språk 2: Arameiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 8 Mod: 7 (MP: 7) Medkänsla: 7 Tålighet: 8 (TP: 8) Styrka: 3 Smidighet: 3 Snabbhet: 3 Personlighet: 8 Utseende: 2</p>	<p>Färdigheter Tältnakare, Snickare, Skräddare, Räkna, Läsa & Skriva, Bön, Ledarskap, Räkna, Läsa & Skriva, Tala till folkmassa</p> <p>Beskrivning Paulus har ett knivskarpt intellekt, en skarp tunga och är bra på att argumentera. Han är inläst på filosofi och den judiska religionen. Han är en lärd man. Paulus är en stark ledargestalt. Han är ganska kort och har väldigt tunt mörkt hår, på vissa ställen inget hår alls. Han har en intensiv blick. Paulus ser inte mycket ut för världen och är långtifrån reslig, men ändå när man ser honom och hör honom tala får man intrycket av att han är en stor man, ibland framstår han nästan som en ängel.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Kortsvärd, Spjut, Läderrustning</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska</p>
<p>Titus</p> <p>Kön: Man Ålder: 35 år Yrke: Krigare, lärd man Nationalitet: Romersk medborgare, jude Silver: 20 denarer Språk 1: Latin Språk 2: Arameiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 8 Mod: 7 (MP: 7) Medkänsla: 2 Tålighet: 8 (TP: 8) Styrka: 6 Smidighet: 3 Snabbhet: 4 Personlighet: 6 Utseende: 6</p>	<p>Färdigheter Räkna, Läsa & Skriva, Bön, Ledarskap, Räkna, Läsa & Skriva, Tala till folkmassa Hantera vapen I, Hantera vapen II, Hantera vapen III, Rida, Taktik</p> <p>Beskrivning Titus är bra på att argumentera. Han är inläst på filosofi och den judiska religionen. Han är en lärd man. Han var god vän med Paulus men är nu hans fiende. Han kämpar starkt för det som han tror på. Han är lång och blond och ser ganska bra ut. Han är stark och kan hantera vapen. Han har tidigare varit krigare, men det var innan han mötte Paulus.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Kortsvärd, Spjut, Läderrustning</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska</p>

<h2>Lärjunge</h2> <p>Kön: Man Ålder: 28 år Yrke: Krukmakare, korgbindare Nationalitet: Syrier Silver: 30 denarer Språk 1: Arameiska Språk 2: Grekiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 4 Mod: 4 (MP: 4) Medkänsla: 4 Tålighet: 4 (TP: 4) Styrka: 4 Smidighet: 5 Snabbhet: 6 Personlighet: 4 Utseende: 4</p>	<p>Färdigheter Färdigheter: Konstnär, Korgbindare, Krukmakare, Räkna, Läsa & Skriva</p> <p>Beskrivning Lärjungen tillhör den grupp av Vägens folk som bor i Damaskus. En man av medellängd med mörkt hår. Han har mött Paulus på torget när han säljer sina krukor och korgar. Han har lyssnat på Paulus och är nu en av hans lärjungar.</p> <p>Vapen & skydd</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska</p>
---	--

<h2>”Buse”</h2> <p>Kön: Man Ålder: 28 år Yrke: Varierande Nationalitet: Jude Silver: 30 denarer Språk 1: Arameiska Språk 2: Latin</p> <p>Egenskaper Vishet: 6 Mod: 4 Medkänsla: 1 Tålighet: 5 Styrka: 7 Smidighet: 5 Snabbhet: 4 Personlighet: 6 Utseende: 6</p>	<p>Färdigheter Färdigheter: Bön, Ledarskap, Räkna, Läsa & Skriva, Tala till folkmassa, Hantera vapen I, Hantera vapen II (endast dolk)</p> <p>Beskrivning Arjok tillhör en av de ledare som vill fångsla och föra bort Paulus. Han anser att Paulus kommer med en villolära. Han använder sig av alla medel han kan hitta på för att få bort Paulus. Arjok är en hängiven man som brinner för sina drömmar och ideal. Han tror på att Gud står på hans sida. Arjok är gift med Hogla. De har tre barn tillsammans. Arjok leder en grupp på 11 män som lyder honom blint. De brukar sitta på värdshuset Lerkruset och dricka och prata.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Dolk</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska</p>
---	---

<h2>Vakt/Stadsvakt</h2> <p>Kön: Man Ålder: 24 år Yrke: Krigare, vakt Nationalitet: Syrier Silver: 8 denarer Språk 1: Arameiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 4 Mod: 4 (MP: 4) Medkänsla: 4 Tålighet: 4 (TP: 4) Styrka: 4 Smidighet: 4 Snabbhet: 4 Personlighet: 4 Utseende: 4</p>	<p>Färdigheter Hantera vapen I, Hantera vapen II, Hantera vapen III, Rida, Taktik</p> <p>Beskrivning Han heter Avner och är 24 år gammal. Han har arbetat som stadsvakt i fyra år. Hans uppgift är att skydda staden från fiender. Han älskar sitt arbete och är hängiven och lojal. Det enda som han har en större lojalitet till är möjligen pengar. Hans största dröm i livet är att bli så rik som möjligt så att han kan göra vad han vill. Han är tränad som soldat, tränad att lyda order och att inte se sin fiende som en människa med känslor och tankar. Avner är en typisk stadsvakt i Damaskus.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Svärd, Spjut, Läderrustning</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska</p>
--	--

<h2>Mariam</h2> <p>Kön: Kvinna Ålder: 21 år Yrke: Spejare Nationalitet: Judinna Silver: 20 denarer Språk 1: Arameiska Språk 2: Hebreiska, Grekiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 5 Mod: 8 Medkänsla: 4 Tålighet: 4 Styrka: 5 Smidighet: 7 Snabbhet: 8 Personlighet: 6 Utseende: 8 Äventyrsbonus: 4</p>	<p>Färdigheter Rida, Spåra, Speja, Sabotage, Uppmärksamhet, Smyga, Gömma sig, Göra upp eld, Hantera vapen I, II, III,</p> <p>Beskrivning Mariam har mörkt och lockigt hår som sträcker sig en bra bit ner över ryggen. Hon har gröna ögon. Mariam är klädd i en röd klänning. Många vänder sig om och ser efter henne när hon är ute bland folk. Mariam är brorsdotter till Jakob en av de ledande kristna i Damaskus. Mariam har tidigare varit med i en grupp som varit anknuten till seloterna.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Dolk, Pilbåge, Kortsvärd, Läderrustning</p> <p>Utrustning Klänning, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska</p>
--	--

<h2>Jakob</h2> <p>Kön: Man Ålder: 41 år Yrke: Köpman Nationalitet: Jude Silver: 80 denarer Språk 1: Arameiska Språk 2: Hebreiska, Grekiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 7 Mod: 6 Medkänsla: 6 Tålighet: 4 Styrka: 5 Smidighet: 4 Snabbhet: 5 Personlighet: 6 Utseende: 6</p>	<p>Färdigheter Köpslå, Värdesätta föremål, Räkna, Läsa & Skriva, Pruta</p> <p>Beskrivning Jakob har mörkt kort hår och skägg. Han är lång och ser ganska bra ut. Jakob är en köpman i Damaskus. Damaskus är en handelsstad där resande passerar till andra områden. Jakob säljer och köper varor och har byggt upp en affärsverksamhet kring detta. Jakob säljer sina varor på marknaden i Damaskus. Jakob är också ledare bland Vägens folk i Damaskus och lägger ner mycket tid på detta. Jakob kom till Damaskus för åtta år sedan tillsammans med sin fru och sin brorsdotter Mariam från Jerusalem.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Dolk</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska</p>
--	---

<h2>Tekla</h2> <p>Kön: Kvinna Ålder: 18 år Yrke: Lärare Nationalitet: Syriska Silver: 20 denarer Språk 1: Arameiska Språk 2: Grekiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 7 Mod: 8 Medkänsla: 7 Tålighet: 3 Styrka: 2 Smidighet: 4 Snabbhet: 4 Personlighet: 8 Utseende: 6</p>	<p>Färdigheter Lyssna på andra, Tala till folkmassa, Undervisa, Räkna, Läsa & skriva.</p> <p>Beskrivning Tekla är en ung tjej på 18 år. Hon har mörkt hår som räcker långt ner på ryggen, ofta uppsatt i en enda lång fläta. Tekla har en lång vinröd klänning som är sliten och smutsig. Tekla tillhör Vägens folk sedan några månader tillbaka, hon håller sig undan och bor i en grotta utanför staden. Tekla kommer från en förmögen familj och är född och uppvuxen i staden Ikonien, men befinner sig just nu i Damaskus. Tekla var tidigare förlovad med Thamyras, men hon har brutit förlovningen med honom. Hela hennes familj har övergivit henne. Tekla är utbildad till lärare. Hon har inte gått i någon högre skola utan fått undervisning av en lärare i hemmet. Tekla har det sista året undervisat barnen i sin familj och i familjens hushåll samt några av barnen i husen nära hennes familj. Tekla är modig och vågar tala inför andra människor. Hon är också envis och ger sig inte förrän hon får som hon vill. Hon vågar leva sitt liv som hon vill utan att påverkas av vad andra människor ska tycka om henne. Hon vågar stå för sina åsikter trots att hon har mycket att förlora. Hon är duktig på språk och kan snabbt hantera nya situationer.</p> <p>Vapen, sköld & rustning</p> <p>Utrustning Vinröd klänning, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska</p>
---	--

Diskussionsmaterial

- Finns det något som du brinner för som känns livsviktigt?
- Paulus riskerar sitt liv för det han tror på och äventyrarna måste hjälpa honom att fly. Är det svårare att vara kristen i Sverige än i ett land där man riskerar förföljelse för det som man tror på?
- Är det svårt att våga stå för det man tror på?
- Var finns Gud?
- Var kan man möta Gud?
- Har alla något att tro på? Finns det människor som inte tror på något? Varför?
- Är den som har en tro tryggare än den som inte har någon tro?
- Kan man tro på Gud utan att se eller ha bevis?
- Vad är tvivel för dig?
- Vad kan vara fördelar med att tvivla?
- Hitta på fem skäl för att tro på Gud och fem skäl mot.
- Vad är det för förhållande mellan judar och kristna idag?
- Judarna accepterar inte Jesus som Guds son eller som Messias. Judarna har blivit förföljda i alla tider, genom nazismen. Hur hanterar vi det?
- Finns det kristna symboler idag? Om man har ett halsband med ett kors tror man genast att den personen är kristen. Olika symboler kan vara t.ex. skeppet, duvan, fisken, korset.

• Hur tror ni Titus kände sig? Hur känns det om man blir sviken av sin bästa vän/om ens bästa vän plötsligt byter sida?

• Hur tror ni Tekla kände sig? Hon var tvungen att välja mellan den kristna tron och sin familj och hon förlorade familjen.

Förslag till fortsättning

Nedan följer några förslag till fortsättning på Flykten från Damaskus för dem som vill spela en hel kampanj i samma miljö och med samma rollpersoner.

Räddningsuppdraget

Om någon blivit fångslad i Flykten från Damaskus kan ett räddningsuppdrag vara på sin plats.

Vägens folk

Efter Paulus flykt från Damaskus råkar Vägens folk ut för svårigheter. Deras fiender letar reda på deras hemliga tillhåll och försöker driva bort dem därifrån. Mariam och rollpersonerna försöker hjälpa dem, men Vägens folk insisterar på att kampen förs utan våld.

Resan med Paulus

Rollpersonerna följer med Paulus när han lämnar Damaskus och de råkar ut för äventyr och banditer på vägen. Förutom Paulus och rollpersonerna ingår ytterligare 5 personer i följet.

Historiska fakta

Paulus går att läsa om i bibeln i framför allt Apostlagärningarna och genom en del brev som han själv har skrivit. **Titus** är helt påhittad av författarna. Men Paulus hade några vänner som följde med honom på vägen till Damaskus och som sedan ledde honom till Judas hus på Raka gatan när han förlorade sin syn vid mötet med Jesus Kristus. Titus får vara bilden

för en av Paulus vänner på resan till Damaskus. **Jakob** är påhittad av författarna. Han är en bild för de lärjungar som fanns runt Paulus i Damaskus som vi inte har några namn på. Jakobs brorsdotter **Mariam** är också påhittad av författarna för att skapa spänning i äventyret och ge det lite mer av rollspelskaraktär. I berättelsen tillhör Mariam seloterna, en grupp som var verksam på Jesu tid. Simon Seloten, en av Jesu lärjungar tillhörde också denna grupp. Seloterna kämpade med våld mot romarna för att få ett fritt Palestina. **Salome** är mor till bröderna Jakob och Johannes som tillsammans med Simon Petrus var de närmsta vännerna till Jesus. Författarna har använt en hel del fantasi för att beskriva Salome. Men det står i Markusevangeliet att Salome fanns med bland kvinnorna vid graven den dag Jesus blev uppstånden ifrån de döda. **Tekla** är oerhört spännande. Tekla finns inte med i bibeln men det berättas om henne i en roman från år 180 efter Kristus. Författarna har använt en hel del fantasi för att beskriva Tekla och har lyft ut henne från staden Ikonien till Damaskus för att ge henne en plats i äventyret. Tekla tillhörde en rik familj i staden Ikonien. Hon lämnade sin familj för att få vara tillsammans med Paulus och följa honom. När hon var arton år bröt hon sin förlovning med Thamyris, sin pojkvän. Hon blev angiven av sina släktingar och dömd av domstolen till att brännas på bål. Det började regna och blixtra och elden dog ut. Tekla överlevde många faror. Hon reste med Paulus till Antiokia. Tekla höll på att bli söndersliten av tjurar, nerslängd i en ormgrop men överlevde allt detta. Tekla bodde under perioder i en grotta utanför sin födelsestad och hon blev 90 år gammal. Berättelsen om henne kom aldrig med i bibeln men har räknats till de apokryfiska böckerna. Den österländska kyrkan firar Tekla som ett helgon. Hon var en modig kvinna som vågade stå för sin tro i ett hårt och skoningslöst samhälle.

Bibelcitatet

Apostlagärningarna

Kapitel 9. Saul på vägen till Damaskus

9₁Saul, som ännu rasade av mordlust mot Herrens lärjungar, gick till översteprästen ₂och bad att få med sig brev till synagogorna i Damaskus: om han fann några som hörde till Vägen, män eller kvinnor, skulle han få fängsla dem och föra dem till Jerusalem. ₃Men när han på sin resa närmade sig Damaskus omgavs han plötsligt av ett bländande ljussken från himlen. ₄Han föll till marken och hörde en röst som sade till honom: "Saul, Saul, varför förföljer du mig?" ₅Han frågade: "Vem är du, herre?" - "Jag är Jesus, den som du förföljer. ₆Stig upp och gå in i staden, så får du veta vad du skall göra." ₇Hans reskamrater stod förstummade; de hörde rösten men såg ingen. ₈Saul reste sig upp, men fast hans ögon var öppna kunde han inte se. De tog honom då vid handen och ledde honom in i Damaskus. ₉Under tre dagar var han blind, och han varken åt eller drack.

Ananias. Saul i Damaskus

₁₀I Damaskus fanns en lärjunge som hette Ananias. Till honom sade Herren i en syn: "Ananias!" Han svarade: "Ja, herre." ₁₁Herren sade: "Gå genast till

Raka gatan, och fråga i Judas hus efter en som heter Saul och är från Tarsos. Han ber, ¹²och i en syn har han sett en man som heter Ananias komma in och lägga sina händer på honom för att han skall se igen." - ¹³"Herre", svarade Ananias, "jag har hört från många håll om den mannen och allt ont han har gjort mot dina heliga i Jerusalem. ¹⁴Och nu är han här med fullmakt från översteprästerna att gripa alla som åkallar ditt namn." ¹⁵Men Herren sade till honom: "Gå, honom har jag utvalt till mitt redskap. Han skall föra ut mitt namn till hedningar och kungar och Israels folk, ¹⁶och jag skall låta honom veta hur mycket han måste lida för mitt namns skull."

¹⁷Ananias gav sig i väg och gick till Judas hus. Han lade sina händer på Saul och sade: "Saul, min broder! Herren själv, Jesus, som visade sig för dig på vägen hit, har sänt mig för att du skall få tillbaka din syn och fyllas av helig ande." ¹⁸Då var det som om fjäll hade fallit från Sauls ögon, och han kunde se igen. Han lät genast döpa sig, ¹⁹och när han hade ätit återfick han krafterna.

Han stannade några dagar hos lärjungarna i Damaskus ²⁰och började genast förkunna i synagogorna att Jesus är Guds son. ²¹Alla som hörde honom häpnade och sade: "Var det inte han som i Jerusalem ville förgöra alla som åkallar Jesu namn? Har han inte kommit hit för att gripa dem och ställa dem inför översteprästerna?" ²²Men Saul uppträdde med allt större kraft och gjorde judarna i Damaskus svarslösa när han bevisade att Jesus är Messias.

²³Efter någon tid kom judarna överens om att röja honom ur vägen, ²⁴men han fick reda på deras planer. De lurade på honom vid stadsportarna dag och natt för att döda honom, ²⁵men en natt tog hans lärjungar och firade ner honom från stadsmuren i en korg.