



Flykten från
Damaskus
Äventyr



© 2019 Qairos Games

Qairos Games HB
Box 6089
141 06 Kungens Kurva

E-post: info@qairosgames.com
Hemsida: www.qairosgames.com

Illustration (omslag): Per Folmer
Illustrationer (inlaga): Andreas Rönnedal

Konstruktion: Andreas och Maria Rönnedal

Detta verk skyddas av Upphovsrättslagen. Inget material får användas på ett sätt som kränker upphovsmännens upphovsrätt och/eller annan närstående rättighet. Kortare citat är tillåtna om de utformas i överensstämmelse med god sed, liksom framställning av enstaka exemplar av verket för enskilt bruk. Varje form av framställning av exemplar av verket, oavsett vilken teknik som används och utöver de undantag som anges i upphovsrättslagen, är förbjudet, och får endast ske om Qairos Games ger skriftligt tillstånd till detta. Vid frågor kontakta Qairos Games.

Flykten från Damaskus

Äventyr

*Materialet Flykten från Damaskus är framtaget på uppdrag av
Ekumeniakyrkan till temaåret "Till jordens yttersta gräns".*

Flykten från Damaskus

- Rollspel på bibelns tid -

Hej!

Vad kul att just du har laddat ner det här äventyret. Flykten från Damaskus är ett spännande bordsrollspel om Apostlagärningarna och det är en del av materialet till temaåret ”Till jordens yttersta gräns”. Äventyret utspelar sig samtidigt med händelserna i Apostlagärningarna i Nya testamentet.

Till Flykten från Damaskus finns förutom det här äventyrshäftet även ett häfte med regler, tio färdiga rollpersoner och flera handouts samt ett material med värderingsövningar och diskussionsfrågor. Vi önskar dig och spelgruppen mycket nöje.

Maria & Andreas Rönnedal

Om äventyret

Huvudpersonerna i det här äventyret är ett gäng barn och ungdomar som har kommit till Damaskus för att lämna över tre hästar till sadelmakaren Ruben. Ruben känner Paulus. Paulus är en tältmakare, apostel och en stor kändis. Rollpersonerna är duktiga på olika saker och får chans att använda sina förmågor för att hjälpa till när alla hamnar i stor fara.

Paulus som tidigare hette Saul reste med några vänner till Damaskus för att fånga de som följde Jesus och som kallade sig för Vägens folk. Under resan är Paulus med om en omvälvande upplevelse som gör att han byter sida och själv blir en av Vägens folk. Paulus lär ut många nya saker och får snabbt fiender och han blir tvungen att fly från staden, nu är han den som blir jagad.

Vi har lagt in en del tips till spelledaren under flera av rubrikerna i äventyret. Dessa är förmodligen gammal skåpmat om man har varit med ett tag, men kan vara värdefull information om man är relativt ny när det gäller rollspel. Alla svårighetsgrader förutsätts vara normala om inget annat anges. Du som spelledare kan behöva anpassa svårighetsnivån beroende på hur erfarna rollpersonerna är.

Äventyret är skrivet för att passa barn och ungdomar från 8 år och uppåt.

Om du ska delta i äventyret som spelare bör du sluta läsa här, annars blir det inte lika roligt när du ska spela äventyret med dina kompisar.

Äventyrets uppdelning

Äventyret är uppdelat i tre delar plus en inledning:

Inledning. I inledningen väljer eller skapar spelarna rollpersoner och vi får träffa Benjamin och Salome som ger oss en bakgrund till de miljöer i vilka äventyret utspelar sig och till de händelser som äger rum i Jerusalem när Jesus blir korsfäst. Rollpersonerna får utrusta sig inför sin resa till Damaskus. Sedan börjar det egentliga äventyret i Del 1.

Del 1. Målet för rollpersonerna i den första delen är att ta sig till Vägens folk, berätta för dem att Ruben och Myrra har blivit tillfångatagna, att Paulus är efterspanad och varna dem för att det finns de som vill döda eller driva bort Paulus 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 dit. De skickas även ut för att frita Tekla som sitter fången i vaktornet vid Västra porten. När de återvänder efter fritagningen väntar träning och förberedelser inför flykten.

Del 3. I sista delen är rollpersonerna med om att genomföra en avledningsmanöver som ska säkerställa att Paulus kommer lyckligt ut ur staden.

Om de medföljande rollpersonerna

Till Flykten från Damaskus medföljer tio färdiga rollpersoner: Alfeus, Ariel, Hefer, Isabel, Kaleb, Lea, Makir, Terah, Tilon och Zorah. De är föräldralösa och de flesta har tidigare varit tjuvar, men har fått ett nytt liv hos Benjamin. Nu arbetar de för Vägens folk - de som senare kommer att kalla sig för kristna.

Man kan använda sig av de färdiga rollpersonerna om man vill komma igång med spelet direkt, men det går naturligtvis också bra att göra egna rollpersoner om gruppen föredrar det (se regelhäftet för hur det går till).

Här följer en kort presentation av rollpersonerna.

Alfeus

Alfeus är skicklig på att öppna lås och ta sig in i låsta rum. Han klär sig alltid i snygga kläder. Alfeus dröm är att bli köpman och tjäna pengar. Han vill bygga hus åt de som inte har något hus att bo i och följa i Benjamins fotspår.

Ariel

Ariel älskar att ta fram sin flöjt och spela på den. Hon kan spela många vackra melodier. Hon tycker också om att sjunga och dansa. Ariel tränar flera timmar varje dag för att kunna hålla sig i form. Ariel brukar ibland uppträda för publik. För något år sedan hittade Ariel en liten apa i en bur. Mannen som ägde apan var sjuk och kunde inte ta hand om den. Apan fick förtroende för Ariel. Ariel älskar sin apa som gärna sitter på hennes axel. När Ariel förlorade sin familj hade hon ingenstans att bo, men Benjamin tog hand om henne.

Hefer

Hefer har ett fotografiskt minne och memorerar alla nya ställen han kommer till. Hefer hittar överallt och går aldrig någonsin vilse. Han är en vän man kan lita på. Han hittar i varenda liten gränd i Jerusalem, en förmåga som kan komma väl till pass om man behöver skaka av sig förföljare. Hefers dröm är att få resa med båt över havet och upptäcka nya länder.

Isabel

Isabel är bra på att klättra på husväggar, i berg och på höga höjder. Isabel är skicklig på akrobatik och att göra volter. Hon är en tuff tjej som tycker om spänning och äventyr.

Kaleb

Kaleb har en papegoja som är duktig på att härmas, vissla och göra konst. Kaleb kan prata med djur och göra sig förstådd med dem. Kaleb drömmer om att någon gång få resa till Rom

Lea

Lea har en hund som kommer när hon visslar på honom. Hunden kan många konster. Lea älskar djur och hunden är henens allra bästa vän. Lea drömmer om att lära sig läsa och skriva och hon börjar bli riktigt duktig på det. Hon vill kunna skriva berättelser och sagor.

Makir

Makir har alltid ett pannband över pannan och ser tuff ut. Makir är skicklig på att smyga och kan ta sig fram överallt utan att bli upptäckt. Han smyger nästan ljudlöst. Makir drömmer om att bli läkare.

Terah

Terah är dotter till en fåraherde. Redan när hon var mycket liten fick hon följa med och valla fåren. Terah är duktig på att ta sig fram i naturen och lyckas ofta hitta den mark som är bäst för djuren. Hon är enormt skicklig på att hantera både stav och slunga och kan skydda fåren om det skulle dyka upp vargar eller andra rovdjur. Terah älskar att vara ute i naturen och trivs med att sova under bar himmel och titta upp mot stjärnorna. Terah är en tuff tjej som drömmer om att bli jägare och leva nära naturen. Terah förlorade sin familj och flyttade in till Jerusalem. Hon hade ingenstans att bo men Benjamin tog hand om henne.

Tilon

Tilon är lillebror till Simon Seloten, men de träffas inte så ofta. Simon tillhörde tidigare befrielsekämparna Seloterna, men är numera en vän till Jesus från Nasaret. Tilon är stark, vältränad och väldigt snabb. Han springer ifrån de flesta och vinner många tävlingar. Tilon älskar musik. Han är musiker och spelar både flöjt, trumma och harpa.

Zorah

Zorah är lillasyster till Maria Magdalena. Men de träffas inte så ofta eftersom Maria Magdalena är lärjunge till Jesus från Nasaret. Zorah är en duktig dansare och tycker om att sjunga. Hon har uppträtt inför publik många gånger och älskar att stå på scen. Hon drömmer om att kunna försörja sig på dansen.

Inledning till äventyret och val av rollpersoner

Val av rollpersoner

Innan äventyret sätter igång är det dags för spelarna att välja en av de medföljande rollpersonerna eller skapa en egen. Deltagarna kommer också att få välja en extra färdighet till sin rollperson, något som de är bra på. Hur det går till att skapa sina egna rollpersoner beskrivs i inledningen av regelboken. Färdigheterna finns uppställda i tabellen på sidorna 22-23. Hjälp spelarna att hitta varsin ny färdighet till den rollperson de har valt alternativt hjälp dem att skapa nya rollpersoner. Observera att även nya rollpersoner behöver ha en anknytning till Benjamin eftersom de kommer att få sitt uppdrag som följd av att de känner honom. Erfarna spelare kan givetvis modifiera även detta efter tycke och smak och utifrån hur en eventuell nyskapad uppsättning rollpersoner ser ut.

Benjamin

Benjamin är en rik handelsman bosatt i Jerusalem. Han äger flera handelsskepp och har många handelskontakter med Rom. Benjamin lärde känna Jesus från Nasaret. Vid lägereldens sken satt han många gånger i samtal med Jesus. Benjamin brottades med många frågor om livet. Jesus gjorde ett stort intryck på honom. Nu är Vägens folk ofta förföljda och Benjamin stöttar dem så mycket han kan. Han hjälper också många föräldralösa och fattiga barn att få ett tryggt hem. Han ger barnen utbildning och hjälper dem att upptäcka vad de är bra på och vad de vill göra med sina liv. Barnen som finns med som färdiga rollpersoner till det här äventyret är några av de barn som står under Benjamins beskydd.

Äventyrets start

SL: Följande kursiva text kan läsas upp för deltagarna eller berättas fritt. Detta avsnitt förutsätter att spelgruppen använder sig av de medföljande rollpersonerna. Har spelgruppen skapat egna rollpersoner får spelaren ändra det som behövs utifrån hur den nya uppsättningen rollpersoner ser ut.

Här presenterar Benjamin rollpersonerna för Salome som introducerar oss till var och när äventyret utspelar sig.

Ni är ett gäng föräldralösa barn och ungdomar i Jerusalem, ni känner varandra sedan tidigare då ni alla har levt på gatan under flera år tillsammans. Men som tur är så har ni träffat en snäll man som heter Benjamin och ni har levt under hans beskydd den senaste tiden. Benjamin har mycket pengar och stort inflytande i Jerusalem. Han har hjälpt er att komma bort från gatan och har gett er utbildning. Benjamin tror på er och uppmuntrar er att bli det som ni vill bli. Han får er att tro på att ni kan göra mycket som är gott och bra för världen. Benjamin tillhör Vägens folk. De har ett mycket viktigt uppdrag, nämligen att sprida budskapet om Jesus. Men det är många som inte tycker om dem. De lever under ständigt hot. De har många fiender.

Benjamin har berättat för er om Vägens folk, men för att ni ska förstå ännu bättre så ordnar han ett möte med Salome som var med när Jesus från Nasaret korsfästes.

”Jag vill att ni ska träffa någon som betyder väldigt mycket för mig. Ni ska få träffa Salome”, säger Benjamin till er.

Salome berättar om "Vägens folk"

SL: Denna berättelse kan antingen läsas upp för spelarna eller om man vill så kan den dramatiseras av en eller flera personer. Beroende på hur din spelgrupp ser ut, hur gamla deltagarna är och vilken förmåga de har att koncentrera sig så kan det här avsnittet behöva anpassas (detta gäller för alla texter i äventyret som ska läsas för spelarna). Den här texten berättar om bakgrunden till när Jesus blev korsfäst och uppstånden igen och tiden efter. Salome berättar om de första kristna som kallades sig för Vägens folk och förmedlar en bild av vilken farlig och utsatt tid det var för de här människorna. Alla deltagare kanske inte känner till berättelserna som det här äventyret grundar sig på och då kan en del ord och begrepp behöva förklaras. Barn känner till exempel ofta inte till vad det innebär att bli korsfäst eller stenad. Helig ande kan också vara ett svårt begrepp. Vi har försökt att förenkla och göra texten begriplig men vi vill samtidigt hålla oss så nära det som står i bibeln som möjligt.

Salome: *Benjamin bad mig berätta för er om Jesus från Nasaret. Jag följde honom under flera år. Han hjälpte många människor som var sjuka. Han lyssnade på barnen. Han såg de som ingen annan såg och brydde sig om dem. Han visade att alla människor är lika mycket värda. Jesus hade många vänner men också många fiender. Hans fiender ville röja honom ur vägen. De tyckte att han var farlig. Många i huvudstaden hade väntat länge på att han skulle komma. Den dagen när han red in i Jerusalem på en åsna var det många människor som hyllade honom som en stor kung och som trodde att han skulle ta makten, ena folket och driva ut romarna med våld. Han skulle ha kunnat utropa sig till kung, men det gjorde han inte. Folk var förvåningsfulla, många var lyckliga. Tänk om Jesus var den som vi väntat på, den som skulle befria oss och komma med fred? Ja, ni vet ju att vårt land är ockuperat av Romarna. Det är de som bestämmer över oss och deras soldater som patrullerar på våra gator. Jesus gjorde många storslagna saker och han utmanade ledarna och de som har makten. De som följde honom kallade honom för Messias, den levande gudens son. Det kunde prästerna inte tåla.*

Nu var det några dagar före påsk och Jesus och hans vänner gick till Getsemane, trädgården som ligger på höjden mitt emot staden. Det kom en stor folkmassa dit med vakter, påkar och vapen. Folkmassan leddes av präster och tempelvakter. Jesus blev fängslad den natten och alla hans vänner flydde. Alla var rädda. Jag fick reda på vad som hände. Jag tände en lykta, drog manteln över axlarna och gick till översteprästens palats. Därinne hade man tänt eldar. Runt eldarna stod några kvinnor, flera vakter med vapen och jag såg Petrus, som var en av Jesus bästa vänner. Jag hörde Petrus säga att han inte kände Jesus från Nasaret. Han blev nog rädd när de kände igen honom och trodde att han också skulle råka illa ut. Det hände två gånger till, tre gånger förnekade han att han kände Jesus. Det började bli morgon och en tupp gol någonstans i närheten. Jag såg Petrus springa därifrån. Han var rädd och hade svikit sin bästa vän. Det var svårt att vara modig den natten. Vi var rädda allihop. Någonstans i palatset fanns Jesus och jag försökte hålla mig så nära honom jag kunde. Det ljusnade och det blev morgon. På morgonen förde de ut Jesus. Jag följde efter och var med när de korsfäste honom, jag stod nedanför korset när han dog.

Allt var slut. Det var över nu. Vi gick tysta hem, vi var så ledsna och vi hade förlorat hoppet. Det fanns ingenting att tro på längre. Vår bästa vän var död. Vi höll oss instängda i två dagar. Ingen vågade gå ut. Tänk om soldaterna skulle komma efter oss också. Tidigt på tredje morgonen vågade jag mig ut. Vi bara kände att vi måste gå till graven med kryddor och oljor för att ta hand om kroppen till vår bästa vän, vi ville ta ett sista farväl av Jesus. Maria Magdalena och Maria gick med mig. Solen var på väg upp och lyste som guld bakom träden. Fåglarna kvittrade. Vi kom fram till graven och såg att gravstenen var bortrullad.

En stund senare rusade vi iväg, tillbaka till det låsta rummet där vi som hade följt Jesus gömde oss. Vi berättade om fåglarna som kvittrade och fyllde morgonen med liv, solen som värmden jorden med sina första strålar och den tomma graven. Vi hade fått nytt hopp. Jesus var inte död längre, han lever, han hade besegrat döden.

Det hade nu gått fyrtio dagar efter uppståndelsen och Jesus visade sig för oss då och då. Jag och mina vänner gick upp till toppen på ett berg, vi skulle träffa Jesus där. Där såg vi honom för sista gången. Där fick vi reda på vad vi skulle göra och han sade: "Ni ska berätta om mig i Jerusalem, i hela Judeen, i Samarien och ända till jordens yttersta gräns." Han lämnade oss där på berget.

Jesus hade lovat att vi inte skulle behöva vara ensamma. Han skulle sända oss en hjälpare. Vi var rädda och osäkra. Vad skulle vi göra nu utan Jesus, vår ledare, som hade lett oss och gett våra liv mening och innehåll? Tio dagar senare var vi samlade i ett hus. Vi tog emot den Heliga Anden och fick nytt mod igen. Vi kunde plötsligt tala på olika språk. Vi gick ut på gator och torg och berättade om Jesus från Nasaret. Nu fortsätter vi att träffas hemma hos varandra. Vi säljer det mesta av det vi äger och delar ut åt den som behöver. Vår rörelse spred sig och vi blev fler. Det tog inte slut när de dödade Jesus utan det blev starten på något nytt.

En dag blev en man vid namn Stefanos stenad till döds. Då började en svår förföljelse mot oss. Nu blir vi jagade i både Jerusalem och i Damaskus. Många fångslas och dödas. Vi kallas för Vägens folk. Jesus förändrade världen i grunden och gav en röst åt de fattiga och svaga i samhället. Några säger att han är Guds egen son och att han är Gud själv. Själv kallade han sig för människosonen. En av våra fiender hette Saul. Vi var mycket rädda för honom. Hans uppdrag var att sätta oss alla i fängelse. Men nu har jag hört att han har bytt sida, att han har blivit en av våra vänner. Vi måste vara mycket försiktiga för vi vet inte riktigt vilka vi kan lita på. Trots det kan vi inte hålla tyst. Vi måste berätta om det som vi tror på.

Jag vet att ni är vänner till Benjamin. Ni är modiga. Ni är hjältar och äventyrare. Jag är säker på att vi kommer att behöva er hjälp. Jag hoppas att ni kan hjälpa oss då. Men det kan bli farligt för er.

Rollpersonerna får sitt uppdrag

SL: Här har spelarna möjlighet att tacka ja till uppdraget att transportera tre hästar från Jerusalem till Damaskus. Om de tackar nej blir det inget äventyr. Det är naturligtvis SL:s uppgift att få dem intresserade så att de tackar ja. Belöningen och det faktum att det verkar vara ett farligt och spännande uppdrag borde vara tillräckligt för att de flesta ska anta utmaningen. Kursiv text nedan kan läsas för spelarna eller berättas fritt.

Några dagar efter det att ni träffade Salome kommer en man till Benjamin och ber om er hjälp. Han behöver få tre hästar transporterade till staden Damaskus och lovar att ni ska få en belöning på 50 denarer var om ni tackar ja till uppdraget. Mannen tillhör Vägens folk. Benjamin själv är för gammal för att klara av resan och han är först lite osäker på om han vill släppa iväg er eftersom det kan finnas många faror på vägen. Dessutom är det alltid farligt att hjälpa Vägens folk.

SL: Fråga spelarna om de vill ta sig an uppdraget. Om spelarna tackar ja till uppdraget får de lite mer information. De ska ut på hemligt uppdrag för att hjälpa några utsatta vänner i Damaskus. Först måste de hitta sin kontaktman, en sadelmakare vid namn Ruben. Det här är början på deras stora äventyr!

Simons handelsbod

Resan till Damaskus kommer att påbörjas redan tidigt på morgonen nästa dag. Om spelarna vill kan de passa på att utrusta sina rollpersoner i någon av handelsbodarna i Jerusalem innan de påbörjar resan. Det finns en trevlig handelsbod som drivs av en man vid namn Simon. Benjamin brukar göra många av sina inköp där och han kan varmt rekommendera den. Rollpersonerna bör utöver eventuella föremål de kan tänkas vilja införskaffa även se till att få med sig tillräckligt med proviant för att klara av resan. Annars får de lösa matfrågan under resans gång. Resans mellan Jerusalem och Damaskus är ungefär 25 mil och tar ca en vecka att genomföra. Se Simons handelsbod i häftet med handouts och kapitel 6 i regelhäftet som handlar om pengar och utrustning.

SL: Ge spelarna tillräckligt med tid för att utrusta sina rollpersoner inför resan, många brukar uppskatta detta moment av spelet. Resonera gärna med spelarna om resan ifall det behövs, hur lång är den och vad kan man behöva ha med sig på en så lång och farlig resa?

Resans start

Dagen för avresan blir rollpersonerna väckta av Benjamin tidigt i gryningen. Han bjuder dem på varm getmjölk och nybakat bröd. Han ber dem vara försiktiga och inte ta några onödiga risken när han vinkar av dem från trappan till sitt hus.

Rollpersonerna har fått ett brev med sig från sin uppdragsgivare som de ska lämna till Ruben samtidigt med att de levererar hästarna. Någon av spelarna bör anteckna detta på sitt rollformulär. Rollpersonerna har även med sig de tre hästarna som ska lämnas över till Ruben. Om rollpersonerna inte har införskaffat något färdmedel kommer resan att ske till fots.

SL: Berätta för spelarna vad som händer på morgonen för avresan, vad Benjamin gör, vad de får att äta och vad de får med sig på resan.

På vägen till Damaskus

Låt gärna resan till Damaskus ta lite tid om det är så att ni har gott om speltid eller tänker dela upp äventyret på flera speltillfällen. Det kan hända flera saker på vägen. Rollpersonerna vandrar genom öknen och klippiga bergsområden och behöver flera gånger övernatta mitt ute i vildmarken. Har de med sig alla saker de behöver för en övernattnings i vildmarken? Varma filtar? Elddon? Mat? De kan behöva göra upp en lägereld för att hålla sig varma, hålla vilda djur borta och för att laga mat. Avsaknad av något av detta kan ge upphov till många spännande situationer.

Om rollpersonerna vill kan de lägga upp ett vaktschema och hålla vakt under natten. På så sätt kan de klara sig undan obehagliga överraskningar. Den som eventuellt håller vakt får slå ett slag på färdigheten Uppmärksamhet och blir om slaget lyckas förvarnad om något inträffar under natten.

Under natten (även under dagen om spelledaren vill) kan det hända flera saker som t.ex. överfall av stråtrövare, bergslejon eller vargar och rollpersonerna kan stöta på giftiga ormar. Förslag på vilda djur och stråtrövare finns längre bak i äventyret vid rubriken Spellearpersoner. Spelarna behöver bestämma hur de ska hantera farorna. Kommer de att slåss, fly eller tänka ut en listig plan?

Det är inte meningen att rollpersonerna ska gå under redan på vägen till Damaskus, så om det blir för svårt för dem kan ett bergslejon eller en flock vargar exempelvis fly så fort de blir sårade och liknande. Här får spelledaren känna av vad som är lagom svårt för spelgruppen. Svårighetsgraden behöver troligtvis justeras beroende på om man använder sig av de medföljande rollpersonerna eller om man har gjort egna.

Fråga gärna spelarna vad de gör på resan. Beskriv öknen och de klippiga höjderna och naturen de vandrar igenom och fråga dem hur de gör när de ska slå läger. Tänder de en eld, håller de vakt o.s.v. Lägg in så många möten med vilda djur och stråtrövare som du finner lämpligt. Hela resan behöver inte rollspelas, den tid det inte händer något kan man snabbspola förbi. Kanske blir rollpersonerna bestulna på sin utrustning om de stöter på stråtrövare. Då kan de behöva ta tillbaka sina föremål. Särskilt viktiga är hästarna och brevet som de ska leverera till Ruben när de kommer till Damaskus.

Resan avslutas med att rollpersonerna kommer fram till Damaskus. Staden ligger på en höjd och rollpersonerna kan se den en bit innan de är framme. Beskrivningen av staden finns i inledningen till nästa del av äventyret och i äventyrets slut. Själva avklarandet av uppdraget finns inte med i äventyret utan antyds bara i inledningen av nästa del. Det står naturligtvis spelledaren helt fritt att lägga in mötet med Ruben i äventyret. Kanske vill du även rollspela vad som händer när rollpersonerna kommer in i staden. Hittar rollpersonerna rätt direkt, eller får de leta ett tag innan de träffar på sadelmakaren? Kanske inträffar någon händelse när de anländer till staden. Lägg in ett möte eller händelse om du vill och tycker att det behövs.

Del 1

Vägens folk

Rollpersonerna kommer till Damaskus

SL: I "Del 1 - Vägens folk" kommer rollpersonerna till Damaskus och kastas in i händelsernas centrum när de är tvungna att fly från fiender till Vägens folk. Inledningen är skriven så att den går att läsa upp för spelarna. Om man vill kan man även berätta texten fritt eller dramatisera den, allt efter tycke och smak. Inledningstexten utspelar sig på kvällen, solen är på väg att gå ner och rollpersonerna befinner sig på ett värdshus. Rollpersonerna har redan klarat av sitt uppdrag och lämnat över hästarna till Ruben. (Denna episod finns inte med i äventyret utan återberättas bara.) Vill spelledaren ändra på något av detta behöver texten justeras.

Inledning

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 hus med ett platt tak sprätter en tupp omkring. Överallt i de trånga gränderna ligger det hus med små gårdar 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. Värdshuset är trevligt med träbord, träbänkar och oljelampor på väggarna. Ni kom hit till Damaskus för att avlämna tre hästar till en känd sadelmakare som heter Ruben. Nu är uppdraget slutfört och ni har också lämnat över brevet från hästarnas ägare till Ruben. Sadelmakare Ruben blev jätteglad. Han och hans dotter Myrra har bjudit er hit till värdshuset på en god middag och något gott att dricka. Ruben ger er varsitt halsband. Vi tillhör ju alla Vägens folk och här i Damaskus brukar vi bära de här halsbanden, en snidad träfisk i en läderrem. Fisken är det hemliga kännetecknet för Vägens folk och som ni kan visa upp om ni behöver hjälp. Vi som bär det här, ställer upp och hjälper varann. Ruben är trevlig och Myrra är rolig. Hon kan en massa spännande historier och hon kan prata med hästar. Ni äter av den goda maten och skrattar och pratar och har trevligt tillsammans. Plötsligt blir ni avbrutna av en barsk stämman: Sadelmakare, du och din dotter är vänner med tältmakaren Paulus. Res er upp och kom med frivilligt. Ni ska förhöras. Ni ser upp. Runt ert bord står tre hotfulla figurer i långa kåpor med dolkar och klubbor i händerna. Ruben kastar en varnande blick åt ert håll. Han och Myrra reser sig upp. Mannen med den barska stämman beordrar sina vänner att fängsla er också. "Nej!" ropar Myrra när de för ut henne och Ruben ur värdshuset. "Fly! Hitta vägens folk och berätta att vi är fångslade!" ropar Ruben innan han är borta. Ni undviker kvickt de beväpnade männen, men ser att flera av dem har spärrat av alla flyktvägar. Ni inser att den enda möjligheten är att springa uppför trappan till övervåningen.

På värdshuset

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 sin ledare som kommer att avgöra deras öde. Om rollpersonerna inte gör någonting utan stannar kvar på värdshuset kommer de att bli tillfångatagna och förda till männens ledare. 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 ”SLP 1”) 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 slå in 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 värdshuset 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 värdshuset 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.

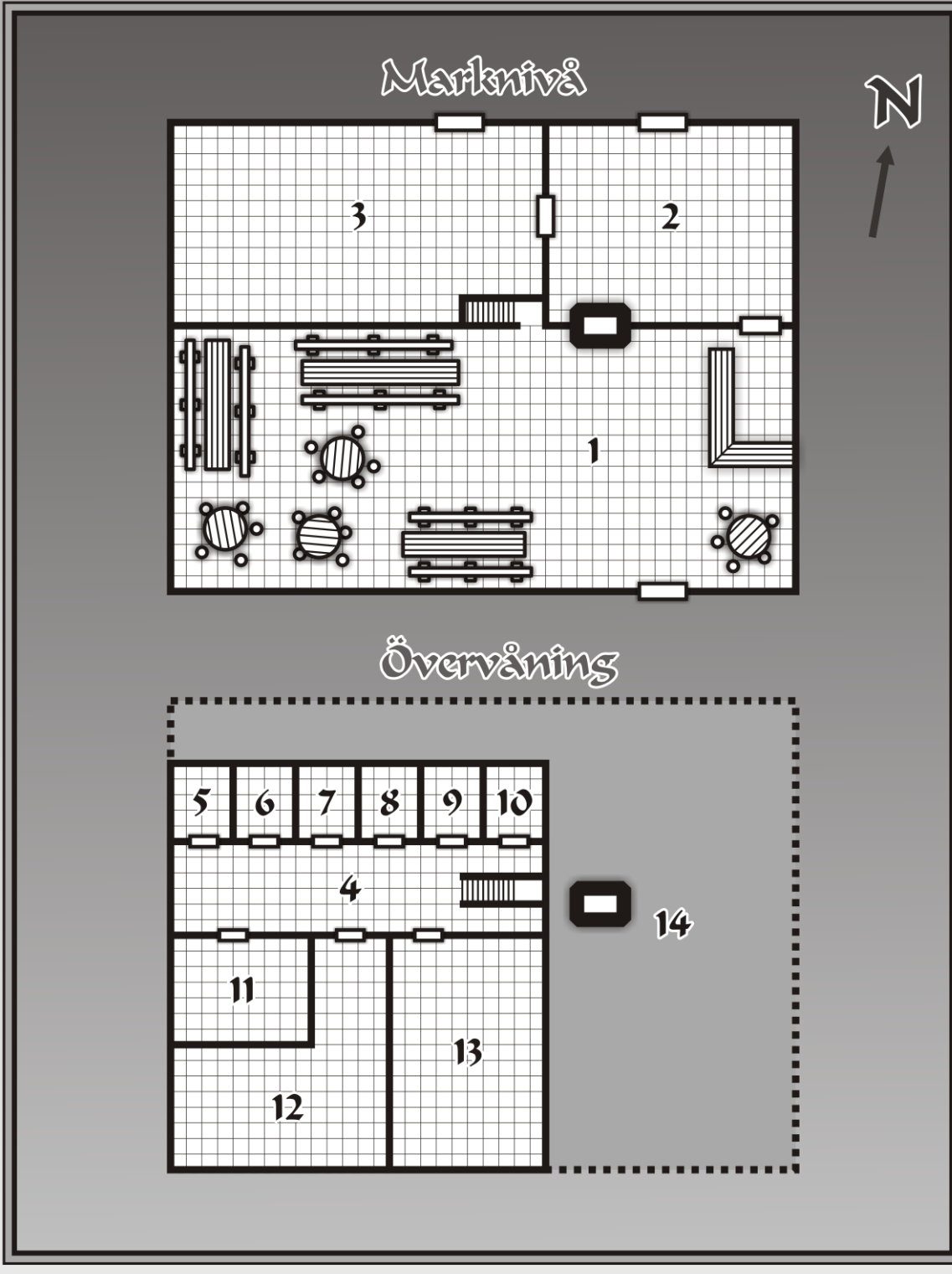
4. Korridor

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.

Karta 1

Värdshuset Lerkruset

□ 0,5 m



Karta 1 - Värdshuset Lerkruset

5-10. Tvåbäddsrum

Det finns sex rum med två sängar i varje rum, ett litet söngbord 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. Dessa två rum kommer att vara tomma om rollpersonerna går in där.

11. Fyrbäddsrum

Detta rum har fyra sängar, två söngbord 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 söngbord 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 söngbord, 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.

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 vid 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 rollspelade om de försäkras 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 upp 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.

-Om en rollperson är på väg att falla ner från ett tak kan övriga rollpersoner ev. hjälpa till och dra upp honom eller henne genom att klara ett slag på t.ex. snabbhet, styrka eller smidighet (eller flera av dessa egenskaper). SL avgör som vanligt vad som fungerar.

-Många hus i Damaskus har trappor på utsidan som leder från taket och ner till gatan. Rollpersoner som lyckas med ett slag på Lägga märke till något/Uppmärksamhet (medelsvårt, lyckas på 15 och högre) kan lägga märke till någon av dessa.

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. Skulle rollpersonerna av någon anledning inte ha på sig halsbanden kommer Tekla inte att hjälpa dem. De blir i så fall tillfångatagna och förda till männens ledare. Se rubriken ”Vad händer nu?” i avsnittet ”På värdshuset” ovan. De får då ta sig till Vägens folk på egen hand om de lyckas fly.

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. Huset är av sten, har tre våningar och är sammanbyggt med flera andra hus. Tekla berättar att Vägens folk ofta håller till hemma hos Jakob, husets ägare, och att de använder vindsvåningen som en hemlig mötesplats för gudstjänstfirande och måltider. De samlas ofta till möten i källaren om de behöver planera något. De får prata med deras ledare Jakob och får möjlighet att vila upp sig, blir serverade en måltid och Tekla visar dem var de kan sova. Därefter får de möjlighet att berätta om Ruben och Myrra och vad de hörde om Paulus när de befann sig på värdshuset Lerkruset. 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 och jag tillhör Vägens folk. 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 före detta 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 förlovningsen. 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 på riktigt för det jag tror på. Människor blir fångslade 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. Då drog svarta moln fram och förmörkade himlen. Jag hörde åskan mullra. Det blixtrade flera gånger och regnet vräkte plötsligt ner. Elden slocknade och de lät mig leva. Vi som bär en läderrem med en fisk runt halsen måste hålla ihop. 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

**Fången i
tornet**

Paulus

SL: Jakob har inte kommit tillbaka och rollpersonerna är kvar i huset. Senare på kvällen dyker en gäst upp. Följande text kan läsas upp för spelarna eller berättas fritt.

På kvällen dyker det upp en oväntad gäst. Jakob är ännu inte tillbaka, så Tekla presenterar honom för er. Det är Paulus. Ni sätter er ner och småpratar en stund. Ni pratar om er resa till Damaskus och om vad som hände när Ruben och hans dotter blev fångslade på värdshuset Lerkruset. Paulus lyssnar på er och berättar sedan om sitt liv. Det är spännande att få lyssna på Paulus, han har mycket att berätta. Ni pratar också om hur farligt livet är för Paulus nu när han har bytt sida. Han har fått många fiender. Paulus tar till orda:

”Jag kom egentligen för att träffa Jakob, det är mycket riskabelt för mig att gå omkring på stadens gator just nu. Jag håller mig undan, för när som helst kan jag bli fångslad. Förut var det jag som tillhörde fienden. Det är svårt att tro nu, men det var jag som gick in i hus efter hus och släpade bort människor och kastade dem i fångelse i Jerusalem. Jag hade ett viktigt jobb. Min dröm var att ta fast alla som trodde på Jesus. Så kom min stora chans. Jag skulle resa till Damaskus för att fångsla Vägens folk och föra dem till Jerusalem. Min uppgift var att hitta så många människor jag kunde och jag såg framför mig att jag hade många fångar med mig tillbaka till Jerusalem. Jag tog med mig några vänner. Vi hade varit med när Stefanos blev stenad i Jerusalem. 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 vi oss för att vi tillsammans skulle bekämpa Vägen och Vägens anhängare. De talade om en man som blivit korsfäst som en simpel brottsling. Sen påstod de att han levde igen. De sa att han var Messias, Guds son. Vi kunde inte tro på det och vi ville stoppa dem. Jag och mina vänner reste till Damaskus. Under resan till Damaskus förändrades mitt liv. Det kom ett starkt ljussken från himlen och jag föll till marken och blev blind. Jag hörde en röst som ropade på mig: ”Saul, Saul, varför förföljer du mig?” Jag undrade var rösten kom ifrån och vem som ropade på mig. Men rösten fortsatte att tala till mig och sade: ”Jag är Jesus, den som du förföljer.” Sen såg jag ingenting mer. Jag var blind och mina vänner fick hjälpa mig till Damaskus. De lämnade mig där i ett hus på Raka gatan. Några dagar senare kunde jag se igen. Men mitt liv var förändrat. Förut var det jag som förföljde Vägens folk, men nu hade jag bytt sida. Jag började berätta för alla jag mötte om vem Jesus är. En av mina vänner hette Titus. Han hade varit min bästa vän under många år. Nu är vi inte vänner längre. Vi är fiender. Jag känner mig inte trygg i Damaskus. Titus letar efter mig. Om han hittar mig kommer han att döda mig, om ingen annan hinner före! Jag måste lämna er nu. Jag behöver hålla mig undan så ingen hittar mig. Jag kanske kommer att behöva er hjälp längre fram. Jag hoppas att ni vill hjälpa mig då.”

Sedan är Paulus tvungen att gå. Han fäller upp en huva så att han inte ska bli igenkänd och smyger iväg i skuggorna. När Paulus lämnat er sitter ni tysta kvar och funderar över det som ni har varit med om. En fiende har blivit vän. Ni tänker på det som Paulus har berättat för er.

SL: Jakob kommer inte tillbaka den dagen. Rollpersonerna får sova i Jakobs hus på de sovplatser de blivit anvisade.

Hos Vägens folk

SL: Rollpersonerna är fortfarande kvar hos Jakob nästa dag och Jakob är ännu inte tillbaka. Rollpersonerna tillbringar morgonen med att äta frukost och vänta på honom. Han kommer tillbaka under dagen tillsammans med några vänner. Följande text kan läsas upp för spelarna om inte SL föredrar att rollspela Jakobs återkomst och mötet i källaren:

Jakob kommer tillbaka nästa dag och har med sig några vänner. Han kallar till ett möte där ni ska vara med. Mötet äger rum i källaren. Stämningen är spänd, ni sitter runt ett träbord i den mörka källaren med facklor och ljus som enda belysning. En del av mötesdeltagarna har hört om vaktpatruller och en man som heter Titus som söker igenom hela Damaskus på jakt efter Paulus. På mötet beslutas att Paulus måste fly från staden och att flykten ska ske redan tre dagar senare. Förberedelserna ska påbörjas när solen går upp nästa dag. Jakob berättar om sin brorsdotter Mariam, som har tillkallats för att hjälpa till med Paulus flykt. 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.

I Damaskus

Efter mötet har rollpersonerna lite egen tid som de exempelvis kan använda till att utforska Damaskus och skaffa utrustning osv. De kommer inte att träffa på männen från värdshuset igen, men eftersom de inte vet om det kan det uppstå lägen där det går att trissa upp spänningen. Rollpersonerna kommer däremot att träffa på Titus och en av hans patruller (se nedan).

Titus

Vid något tillfälle går rollpersonerna förbi krukmakaraffären nere vid stora torget. De hör då plötsligt oväsen och folk som skriker på avstånd. De ser en patrull soldater som vandrar gatan ner mot torget och sparkar upp dörrarna till alla hus längs sin väg. Männerna söker snabbt igenom husen och fortätter sedan till nästa hus. ”Det är Titus och hans patrull”, viskar krukmakaren till rollpersonerna. ”Jag måste skynda mig att stänga affären innan de förstör mina krukor. Jag råder er att hålla er undan, Titus är en farlig man.” Titus finns beskriven i avsnittet Spelledarpersoner. Titus patrull består av honom själv plus åtta man (Titus män räknas som stadsvakter, se avsnittet Spelledarpersoner).

Jakobs hus

Jakobs hus består av tre våningar. Överst finns en trång vindsvåning, nedanför den finns boytan som består av två rum och kök och nederst ligger källaren. Från källaren leder en hemlig gång till en del av tunnelsystemet under Damaskus. I källarens golv sitter en reglad 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 tunnlar. Se karta 2 längre fram.

Förberedelser

Planer smids

SL: Följande text kan läsas upp för spelarna om inte SL föredrar att rollspela planeringen av Paulus flykt.

Nästa morgon börjar förberedelserna. Vägens folk skickar ut spejare som återkommer och berättar att Paulus är eftersökt i hela Damaskus. Muren och alla portar är bevakade. Den

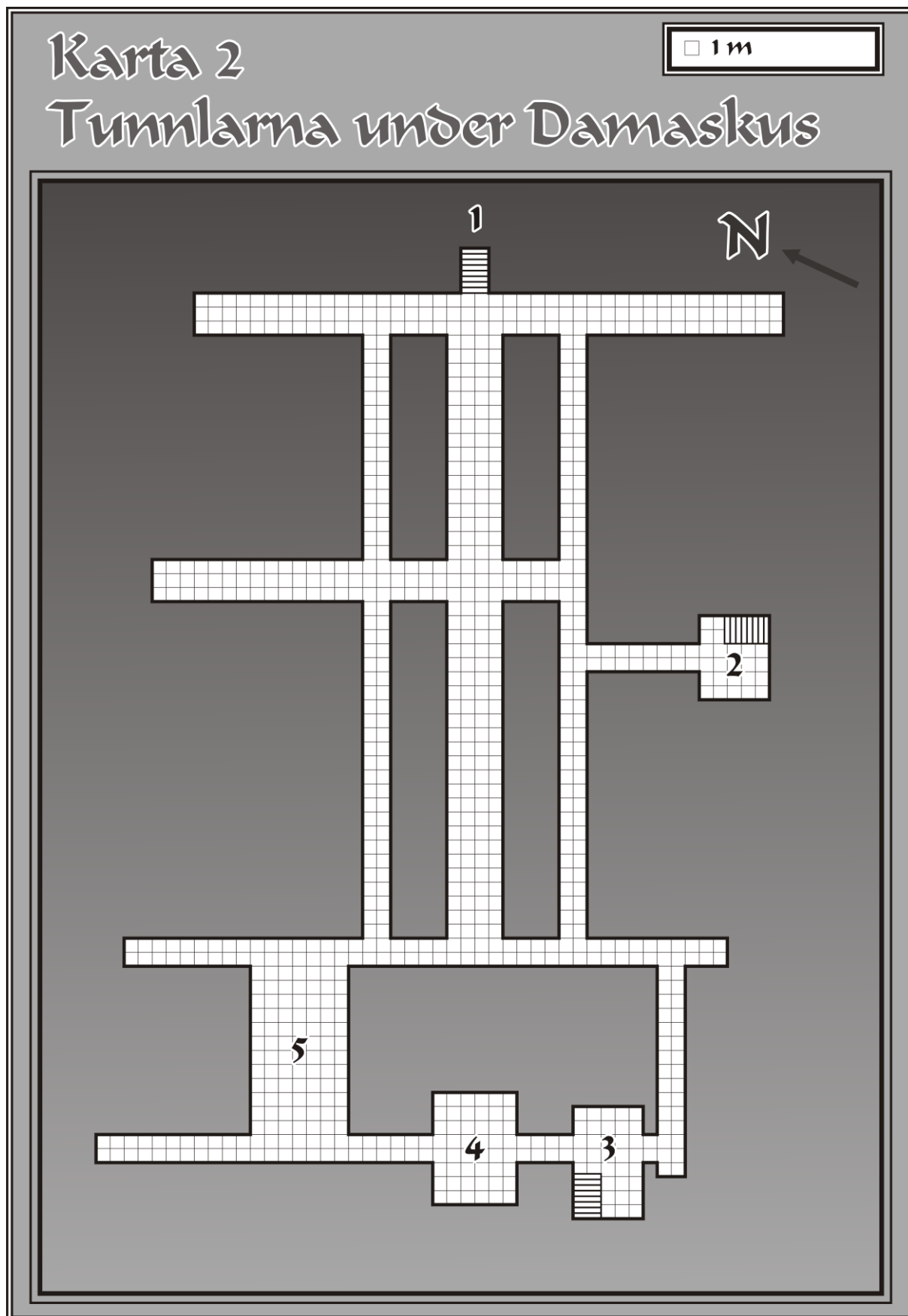
allmänna uppfattningen är att det behövs en bra plan för att få ut Paulus från Damaskus och att det börjar bli bråttom. Någoting som oroar Vägens folk är att Tekla på eftermiddagen ännu inte återkommit från sitt spaningsuppdrag. Jakob kallar samtidigt till ett nytt möte i källarvåningen. Mötet börjar med att diskutera Tekla, men hon brukar kunna ta vara på sig själv och det finns ännu ingen anledning till någon större oro. På mötet beslutas 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. När planen sätts i verket kommer ni att utgöra en av de grupper som ska utföra avledningsmanövrar för att kunna distrahera vakterna och avleda deras uppmärksamhet från muren om det behövs. Det är stor risk att man inte hinner få ut Paulus under den tid som förflyter mellan det att två vaktpatruller passerar. Plötsligt hörs springande steg utanför dörren, dörren kastas upp och en ung pojke rusar flämtande in i rummet. Han andas häftigt i flera sekunder innan han kan börja prata. Jakob rusar fram till honom och frågar vad det är som har hänt. "Tekla!" flämtar han. "Vad är det med Tekla?" frågar Jakob med oro i stämman. "De har Tekla", säger pojken och kippar efter luft. "Var då någonstans", frågar Jakob. "Hon är inlåst i vaktornet vid Västra porten och Ruben och Myrra är också där." Stämningen är upprörd. Alla pratar i munnen på varandra och Jakob är tvungen att sträcka upp händerna och ropa efter tystnad. Tekla måste omedelbart befrias och Ruben och Myrra också och då Mariam befinner sig någonstans i Damaskus vänder sig Vägens folk till er och ber er att försöka befria dem, innan de flyttas från vaktornet. De berättar för er att Västra porten inte ligger så långt bort och att det borde gå att ta sig dit via de tunnlar som löper under stadens gator och på så sätt undvika vakterna. Jakob visar er en lucka i källargolvet som leder ner till tunnelsystemet.

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. Vägens folk 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 tunnelsystemet är det 25% chans att de hör ett svagt rasslande när något litet djur rör sig bort från dem.

Det är kolsvart i tunnlar 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.

SL: Det står naturligtvis spelledaren fritt att själv bestämma vad rollpersonerna kan stöta på i det underjordiska tunnelsystemet.



Karta 2 - Tunnlarna under Damaskus

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

Händelsetabell (tunnel + rum 2-3)

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

Tärningsutfall	Händelse
1	Rollpersonerna träffar på 1T4 tiggare som stryker omkring i gångarna och skrämt försöker ta sig bort från dem.
2-6	Det raslar 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 tunnlarna)

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 raslar 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 tunnlarna. 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 järnbeslag. Om man öppnar denna lucka kommer man upp i den övre källaren i Jakobs 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 till mycket svårt, dvs. lyckas på 20 till 25 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 frita Tekla, Ruben och Myrra. En trappa i det västra hörnet leder upp till en lucka i taket. Luckan är låst (medelsvårt lås, lyckas på 15 eller högre, lägg till ev. färdighetsbonus för Öppna lås) 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 till mycket svårt om rollpersonerna saknar ljuskälla, dvs. lyckas på 20 till 25 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 till mycket svårt om rollpersonerna saknar ljuskälla, dvs. lyckas på 20 till 25 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 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 till mycket svårt om rollpersonerna saknar ljuskälla, dvs. lyckas på 20 till 25 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 det är i dem det 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.

Tillägg: Spelledaren kan här ta fram de tre handouts som medföljer äventyret och som visar de föremål som finns i vaktornet. Rollpersonerna kan i så fall hitta det som finns på dessa tre handouts. De tre låsta kistorna innehåller då 5 vaktuniformer vardera. Om SL vill kan samma sak gälla här dvs. att det är 25 % chans att rollpersonerna kan hitta föremål från utrustningslistan i regelboken. SL avgör vad som är rimligt att hitta.

På handout nummer 1 finns ett pergament med rosa sidenband. Pergamentet ligger på en av hyllorna i källaren och det är skrivet från en kvinna till en av vakterna. Informationen i pergamentet kan fungera som en krok till ett kommande äventyr om spelledaren så vill. I pergamentet står: ”Äntligen har jag hittat det vi letade efter. Det är det vi alltid har drömt om. Nu kan vi fly tillsammans. Jag väntar på dig i grottan utanför östra porten. Kom så fort du kan. Din för evigt /Joseba”. För att kunna läsa pergamentet måste någon av rollpersonerna ha färdigheten Läsa & Skriva.

Herdestav gör 1T4 + 1 i skada och en lång stav gör 1T4 + 2 i skada.

Befria Tekla

Tekla, Ruben och Myrra sitter bundna i tornets källare. När rollpersonerna befriar dem berättar de att de har hört att vakterna förvarar kläder och utrustning i källaren. Tekla föreslår att de ska ta med sig en del av dessa för att kunna klä ut sig till vakter när Paulus ska fly ut ur staden. Om rollpersonerna ger ljud ifrån sig när de befinner sig i tornets källare kan vakterna höra detta (slå för vakternas Uppmärksamhet).

Tillbaka hos Vägens folk

Förhoppningsvis återvänder rollpersonerna med Tekla, Ruben och Myrra och hälsas då av entusiastiska Vägen anhängare. Mariam har återvänt och hon gratulerar rollpersonerna till fritagningen. Om någon av rollpersonerna eller Tekla, Ruben eller Myrra inte återvänder blir stämningen dyster, men oavsett vilket så kommer träningen inför Paulus flykt att ta sin början.

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. Ge spelarna tillräckligt med tid att fundera på vilka färdigheter de ska välja. Många deltagare brukar uppskatta detta moment.

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

Här slutar del 2 av Flykten från Damaskus.

Del 3

Flykten från

Damaskus

Paulus flykt från Damaskus

SL: Nu är det dags att sätta planen i verket och få ut Paulus ur staden. Förklara flyktplanen för spelarna vid behov och ge dem tid att prata ihop sig om det behövs. När det sedan är dags för rollpersonerna att gripa in måste spelarna själva planera exakt hur de ska gå till väga. Ge dem en del tid till att prata ihop sig och enas om ett tillvägagångssätt. Vägled dem om de har svårt att komma överens om vad de ska göra.

Inför flykten

Jakob kallar till ett sista möte innan planen ska sättas i verket. De sista detaljerna planeras och Jakob uppmanar alla Vägens anhängare och rollpersonerna att undvika våld i största möjliga utsträckning. Han uppmanar dem att istället tänka kreativt och hitta på lösningar som gör att de undviker att skada andra människor när de planerar sina avledningsmanövrar. Att undvika våld, menar han, gör också att de själva löper mindre risk att bli skadade.

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, 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. Natliga vandrare

Ett kort tag efter det att planen har inletts kommer fyra förfriskade damaskusbor gående på den gata som löper längs murens insida 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. Ge då spelarna något kortare tid på sig att enas om hur de ska lösa situationen.

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 eller annan lämplig tärning 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 till 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. Damaskusborna och hunden

finns inte beskrivna i avsnittet för Spelledarpersoner, dessa kommer inte att utgöra ett hinder för rollpersonerna på annat sätt än att de kan dra till sig stadsvakternas uppmärksamhet.

2. Vaktpatrullen

Minuterna går och innan rollpersonerna har fått klarsignal att uppdraget är slutfört kommer en vaktpatrull på fyra man vandrande längs muren i riktning 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.

Epilog med Paulus

SL: Denna text kan du läsa efter att äventyret är avslutat om du vill.

Jag, Paulus, sitter i en fängelsecell med väggar av sten. Jag sitter här och skriver mina brev. Jag skriver för att ge tröst och råd till församlingarna. Tänk från början var det jag som var fienden. Jag gick in i hus efter hus för att släpa bort Vägens folk. På resan till Damaskus blev jag bländad av ett sken. Jag hörde Jesus röst och det förändrade mitt liv. Jag trodde på honom och jag bytte sida. Plötsligt var det jag som tillhörde Vägens folk. Jag var fienden som blev en vän. Tillsammans med Petrus lyckades jag sprida tanken om att Jesus finns till för världens skull och inte bara för judarna. Jag har arbetat mer än de flesta, suttit i fängelse mer än de flesta. Tre gånger har jag blivit piskad, en gång har jag stenats, tre gånger har jag lidit skeppsbrott, ett helt dygn har jag drivit omkring på öppna havet. Ofta har jag varit ute på resor, utsatt för faror i floder, faror från rövare, faror i städer, i öknar och på havet. Jag har arbetat och slitit och ofta vakat, jag har svultit och törstat, jag har frusit och varit utan kläder. I Damaskus lät kung Aretas hövding bevaka staden för att gripa mig och från en öppning i muren firades jag ner i en korg och blev räddad. Jag gläds åt svaghet, förolämpningar, svårigheter, förföljelser och nöd när det är för Kristi skull. Ty när jag är svag då är jag stark. Vi människor vill leva ett bekvämt liv och ha det så bra som möjligt men vad händer om ingen bryr sig om de som behöver oss? Vad händer om vi slutar bry oss om varandra? Om vi inte ser och inte hör, om vi inte lever oss in i hur någon annan har det? Vi behöver göra det. Jag satt fängslad i Jerusalem. Det judiska stora rådet ville döma mig till döden. Men eftersom jag hade romerskt medborgarskap begärde jag att få bli dömd i Rom.

Slutord: Apostlagärningarna avslutas med att Paulus kommer fram till Rom efter en dramatisk resa med båt från Caesarea.

Spelledarpersoner (SLP)

<p>Svartskägg (Rövarhövding)</p> <p>Kön: Man Ålder: 38 år Yrke: Röväre och fd. krigare Nationalitet: Romare Silver: 50 denarer Språk 1: Latin Språk 2: Arameiska</p> <p>Egenskaper Vishet: 8 Mod: 5 (MP:5) Medkänsla: 1 Tålighet: 7 (TP: 7) Styrka: 6 Smidighet: 4 Snabbhet: 6 Personlighet: 5 Utseende: 7</p>	<p>Färdigheter Hantera vapen I, Hantera vapen II, Hantera vapen III, Rida, Taktik, Bakhåll, Gömma sig, Smyga</p> <p>Beskrivning Rövarhövdingen Kapten Svartskägg sprider skräck på handelsvägarna. Tillsammans med sitt rövarband rånar han de som reser på vägen mellan Jerusalem och Damaskus. Kapten Svartskägg har tidigare varit kapten i den romerska armén men har deserterat och lever nu utanför samhället. Han har specialiserat sig på de rika handelsresande som färdas på vägarna. Svartskägg är en stor och kraftig man närmare 1,90 lång och klassas som farlig för allmänheten. Han har ett stort svart skägg och mörkt lockigt hår. Han har ett hett temperament. Det är många som är rädda för honom även bland hans egna rövare. Han är efterlyst och efterspanad sedan lång tid tillbaka.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Svärd, Påk, Dolk, Läderbrynja</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Elddon, Vattenflaska (1 liter), Bältesväska</p>
<p>Stråtrövare (Arjok)</p> <p>Kön: Man Ålder: 22 år Yrke: Rövare Nationalitet: Jude Silver: 20 denarer Språk 1: Arameiska</p> <p>Egenskaper Vishet:4 Mod: 6 (MP:6) Medkänsla: 2 Tålighet: 4 (TP: 4) Styrka: 6 Smidighet: 5 Snabbhet: 7 Personlighet: 6 Utseende: 5</p>	<p>RÖVARE 1-8: Arjok, Jabal, Elias, Talmaj, Devir, Gilead, Samuel och Tobias.</p> <p>Färdigheter Bakhåll, Gömma sig, Smyga, Rida, Lätta vapen eller Tillhyggen</p> <p>Beskrivning Arjok är en typisk stråtrövare som hänger med i Kapten Svartskäggs rövarband. Precis som de andra rövare är Arjok efterlyst och efterspanad sedan lång tid tillbaka. Arjok är en hård och tuff man utan medkänsla. Han är 22 år gammal. Han har mörkt hår och blå ögon. Om han inte var så smutsig och orakad så skulle han kunna vara en tilltalande och snygg ung man. Han kommer från början från en jordbrukarfamilj. Men när familjen vräktes från sin mark och skingrades åt olika håll började han leva utanför samhället. Han hittade sina vänner och gelikar i rövarbandet. Det är där som han har sin tillhörighet och sin familj. Han är bra på att slåss. Han har förlorat all sin medmänsklighet under tiden som han har levt som rövare. Rövarena håller till uppe i bergen i en grotta. På dagarna ligger de i bakhåll nere vid vägen som går mellan Damaskus och Jerusalem. De har specialiserat sig på rika handelsresande.</p> <p>Vapen, sköld & rustning Påk eller trästav och en dolk</p> <p>Utrustning Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Vattenflaska (1 liter)</p>

<h2>Varg</h2> <p>Egenskaper <i>Vishet: 2</i> <i>Mod: 5 (MP: 5)</i> <i>Medkänsla: 2</i> Tålighet: 6 (TP: 6) Styrka: 5 Smidighet: 8 Snabbhet: 8 <i>Personlighet: 2</i> <i>Utseende: 4</i></p>	<p>Färdigheter Springa, Hoppa, Jaga</p> <p>Beskrivning Gråraggig eller svart best med vassa klor och stora käftar. Trots att djur i Hjältar & Legender (i det här fallet varg) har egenskapsvärden för samtliga egenskaper går vissa av dessa inte att jämföra med människors egenskapsvärden. Egenskaperna behövs dock för att djuren ska kunna utföra handlingar. En varg med VIS 8 är mycket klok för att vara varg, men kommer inte i närheten av att vara lika klok som en människa med VIS 8. De värden som inte är jämförbara anges med kursiv stil.</p> <p>Vapen & skydd Klor (skada 1T6) och käftar (skada 1T8) Päls (skydd 1)</p>
<h2>Bergslejon</h2> <p>Egenskaper <i>Vishet: 2</i> <i>Mod: 10 (MP: 10)</i> <i>Medkänsla: 2</i> Tålighet: 8 (TP: 8) Styrka: 10 Smidighet: 9 Snabbhet: 9 <i>Personlighet: 2</i> <i>Utseende: 4</i></p>	<p>Färdigheter Springa, Hoppa, Jaga</p> <p>Beskrivning Brungul best med vassa klor och stora käftar. Trots att djur i Hjältar & Legender (i det här fallet bergslejon) har egenskapsvärden för samtliga egenskaper går vissa av dessa inte att jämföra med människors egenskapsvärden. Egenskaperna behövs dock för att djuren ska kunna utföra handlingar. Ett bergslejon med VIS 8 är mycket klok för att vara bergslejon, men kommer inte i närheten av att vara lika klok som en människa med VIS 8. De värden som inte är jämförbara anges med kursiv stil.</p> <p>Vapen & skydd Klor (skada 1T4 + 3) och käftar (skada 1T6 + 3) Päls (skydd 1)</p>
<h2>Paulus</h2> <p>Kön: Man Ålder: 38 år Yrke: Tältmakare, 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 Tältmakare, 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 Trästav</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>
<p>Lärjunge</p> <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>
<p>”SLP 1”</p> <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 SLP 1 tillhör en av de ledare som vill fängsla 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. SLP 1 är en hängiven man som brinner för sina drömmar och ideal. Han tror på att Gud står på hans sida. SLP 1 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>

<p>Vakt/Stadsvakt</p> <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, Uppmärksamhet</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>
<p>Mariam</p> <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>
<p>Jakob</p> <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 Köpslä, 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>

<p>Tekla</p> <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 Thamyris, 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. Hon undervisar barn i det område i staden där Jakob bor. 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>
--	--

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.

Staden Damaskus på Paulus tid (för ledaren)

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 labyrinter 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 (för ledaren)

I stadsmuren som omringar den gamla staden finns det sju stadsportar. Vid västra tempelporten har det på samma plats fast under olika tider 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. Enligt legenden var det vid Bab Kisan, den gamla stadsporten, som aposteln Paulus firades ned i en korg för att slippa bli tillfångatagen av en grupp uppretade män efter hans predikningar i en synagoga.

Värdshuset Lerkruset

Värdshuset har fått vissa palestinska drag, men är annars ett typiskt ”rollspelsvärdshus”.

Tunnor som förvaringskärl

På Jesu tid användes vanliga kärl av sten eller lera (ofta en amfora) för förvaring av exempelvis mjöl, vin eller olja. Även romarna använde amforor som förvaringskärl fram till dess att tunnan slog igenom. De första uppgifterna om användning av tunnor kommer från romarriket någon gång kring år 300 där tekniken att tillverka laggkärl (behållare som består av sammanfogade stavar s.k. laggar) funnits sedan den romerska järnåldern (ca år 0 - år 400 e. Kr.).