

Sand och Aska

”Frukten av din mark och allt ditt arbete skall förtäras av ett folk du inte känner; Förtryck allenast och övervåld skall du lida i all tid.

Och du skall bliva vanvettig av de ting du skall se för dina ögon.”

Konventsäventyr Call of Cthulhu SydCon-94

Rapport om det grå ljuset och dess djävulska makt om
tjurens tjänare i dödens dal
från kapten Ubl Enafv son.

Jag och min trupp vandrade på som order hade kommit
från vår älskade Sultan. Vi vandrade genom den röda
öknen mot havet där intet leder. Vi vandrade genom en lång
dalgång och grottoerna glade åt oss under stjärnorna. Solen
avlöste stjärnorna då vi nådde vårt mål. Vid havets strand
högt upp på skoldsidan låg den, den evigt förbannade
grottan. Vi närmade oss nerväst, ett vår älskade Sultan
hade sagt oss att grottan innehåller dyrkade Äldre Gudar
som gav de sina märkliga gåvor.

Utanför grottan fann vi ett tjugotal män och deras kvinnor,
dem dräpte vi. Men i grottans inre mötte oss de
förbannades ledare. Ur skuggorna långt in i grottan dök
han plötsligt upp. Hans ögon var som brinnande kol och
han förbannade många tappra män med sitt djävulska grå
ljus innan jag nådde honom med mitt svärd. Vi brände
sedan kropparna, utom deras ledare som brändes av grått
ljus från ovan.

Spelar introduktion

Israel

Det är innan tiden för Kristi födelse men Davids lyckorike är ett fagert minne blott. Israel är vid tiden för äventyret ett inrikespolitiskt och religiöst kaos. Konungamakten försöker desperat hålla fast vid sina positioner men världsliga och religiösa uppror växer som svampar ur missnöjets och förtryckets mull. Rollpersonerna tillhör en av dessa utbrytargrupper.

Essenerna

Essenerna är en asketisk renlevnadsorden. De lever i den röda stenöknen vid döda havets strand. De renar sig själva genom sin självspäkning, sin isolation och sina tre dagliga rituella bad. Essenerna äter ett mål mat tillsammans mitt på dagen och ingenting annat. Det hårdaste straff som utdöms inom orden är uteslutning från måltiden, detta innebär att den straffade måste lämna orden eller dö. För kätteri straffas missbådaren först med uteslutning och därefter stening till döds.

Även om straffen kan tyckas hårda så är Essenerna milda och fredliga till sinnelaget. De inväntar att Messias ska nedstiga till jorden.

Medan Essenerna väntar på Messias ankomst skriver de långa pergamentrullar med den heliga skrift. De skriver inte bara av utan tolkar även texterna så att de mer passar Essenernas egen filosofi. Ni arbetar alla som skrivarlärlingar, dvs ni utför grovjobbet med rullarna: De oändligt monotona avskriften av redan tolkade texter. Tolkandet av texterna sysslar era överordnade med.

Essenerna har två kloster; Ett i Athen och ett i Israel. Ni bor på det i Israel som har ca 400 medlemmar. Det ligger i Wadi Quachil(Wadi=Dal eller flod) en uttorkad flodfåra som leder genom stenöknen mot döda havet. Här reser aldrig någon. Essenerna lever vid den enda källan mellan öknens rand och döda havet.

Då äventyret börjar är det sent i augusti och fruktansvärt hett och tryckande.

Några viktiga personer på klostret

Taurus: Klostrets ledare och överstepräst. En tystlåten och respektingivande man. Han är lång och smal, stark solbränd och lätt höknäst. Han är alltid klädd den speciella mörkblå översteprästkåpan. Han tillträdde sitt ämbete för 7 år sedan.

Usha: Biblioteksmästare och näst högst på klostret. Han var en annan av kandidaterna till översteprästposten. Han är sträng men rättvis. Dessutom är han fet hur han nu har lyckats bli det. Det är för Usha ni arbetar och det är hans vrede ni fruktar då ni nu sitter kallsvettiga i det övergivna biblioteket och skriver.

Judendomen

Essenernas judendom har inte så mycket med dagens att göra, vissa regler är dem samma andra inte:

- Du får inte använda ordet Gud.
- Du får bara äta Kosher kött dvs specialslaktat.
- Tio guds bud gäller naturligtvis.
- Kvinnan är mannen egendom.
- Du skall raka ditt hår och skägg.
- Du får bara äta en gång om dagen och måltiden måste helgas av högste närvarande Essen.
- Klostert bygger på öppenhet och därför får det inte finnas några dörrar.
- Om du kan måste du bada rituellt tre gånger om dagen för att bevara din renhet.

Rollpersonerna

Alla rollpersonerna arbetar som sagt som skrivarlärningar. Läs nedan och välj rollpersoner med denna information som grund. Läs bara er egen karaktär!!!!!!

Habakuk: Den lärde. Bör spelas av den i gruppen som är bäst bevandrad i biblen. Han är mycket lång och mager och tycks alltid luta sig över den han talar med. Detta tillsammans med han stora höknäsa ger honom ett gamliknande utseende.

Samuel: Habakuks yngre bror. En svårspelad men intressant karaktär. Han är lite underlig och tillbakadragen. Han ser upp till sin storebror och bör inte spelas av någon med mindervärdeskomplex.

Elisafat: Också han liten. Verkar ha för stort huvud. Lite bråkig mot sina överordnade. Han är gudabegåvad tekniker.

Natan: Varför vill han bli skrivare? Ja säg det. Han är stor och stark, för detta stenhuggare som av okänd anledning har börjat som skrivarlärning. Vital och impulsiv, gruppens motor.

Joshua: Spelar flöjt och skriver dikter. Älskar att vandra i öknen. En kraftfull men känslig konstnär.

Spelarbidrag

I Sand och Aska har du möjlighet att förändra din karaktär så att den passar dig bättre. Skriv gärna ned några extra personlighetsdrag som du vill att din rollperson ska ha. Visa dock dessa i förväg för din konventsspelledare så att han kan ta hänsyn till dem då han poängbedömer äventyret.

Poängsättning

Äventyrets poängsättning baserar sig helt på rollspelade. Det finns inte naturliga möjligheter att spela ut alla karaktärsdrag på rollpersonerna. För att få ut maximalt nöje av äventyret bör du och dina kamrater genom egna initiativ och intern dialog skapa fler möjligheter för intressant rollspelade.

Högst Årade

Vi tackar ödmjukast för er goda vilja och hoppas på ett långt och givande samarbete. Naturligtvis skickar vi de pengar ni bad om, inget kunde göra oss lyckligare än att så många nya själar har valt att sluta sig till våra led att ni måste bygga ut.

Tyvärr är inte alla nyheter vi har lika goda som denna. Det politiska klimatet har i Athen börjar bli minst sagt oroväckande. Stora legioner drag sig samman i östra delen av Grekland. Ingen av våra kontakter inom den romerska administrationen vet något och alla är mycket spända.

Om de romerska legionerna skulle marschera söderut skickar vi vår snabbaste budbärare före dem så att ni skall kunna gömma våra ovärderliga skriftskatter.

Vi önskar er all lycka

Haddasa, Athenklostrets överstepräst

Sand och Aska

Historia

Sand och aska utspelar sig i Israel under det Mackabeiska konungahusets sista år. Året är 3697 judisk tideräkning eller i vår tideräkning 63 fKr. Äventyret bygger på den första romerska invasionen, som då äventyret börjar är på väg men ännu inte har nått fram. Anledningen till denna invasion var att den politiska oron på afrikanska nordkusten (Africa Proconsularis) inte gav den romerska kejsaren någon ro.

Invasionen blev därför mild och den Judiska staten kunde bestå, men nu under romersk överhöghet. Faktum är att Judea, som lydriket kom att kallas, hade en materiell standard som bara var jämförbar med den under Davids tid. Men detta hör framtiden till och tas upp här endast för att ge SL en känsla för den romerska invasionsstyrkans inställning till judarna; De behövde en buffertzona, inte en inrikespolitisk härdsma!ta!

För ungefär 100 år sedan skedde ett stort uppror, Mackabeiska revolten. Den bröt den Syriska överhögheten. Templet i Jerusalem återuppbyggdes. Sedan dess har Israel styrts av Mackabeerna. Den senaste härskaren i raden är Alexander Janneus, en dekadent och grym despot. Han är en av de stora anledningarna till den förestående romerska invasionen. Rom vågar inte lita på att hans splittrade rike ska kunna skydda imperiets gränser.

Rollpersonerna tillhör alla Essenersekten, en religiös utbrytarrörelse. Denna tvingades fly Jerusalem i samband med att Mackabeerna tog över den religiösa styrelsen, såväl som den världsliga. Inte heller romarna kan tolerera fristående religiösa rörelser och en avdelning av den romerska armén kommer ta en vända om Essenernas kloster och döda alla de finner där.

Nu ligger Essenernas kloster i Wadi Quachil, eller Wadi Qumran (Wadi betyder dal) som den egentligen heter. Dalen har i äventyret fått byta namn för att förstärka äventyrets intrig.

Det råder delade meningar om Essenersekten. Sand och Aska utgår från att den franske arkeologen Devauxs teori om Essenerna är den riktiga. Han var den förste att bedriva utgrävningar i Wadi Qumran. Men hur kom han då att gräva där?

Förklaringen ligger hos de verk som Devaux anser att Essenerna har lämnat efter sig. I Wadi Qumrans grottor hittades på 20-talet några pergamentrullar av en beduinpojke. Omfattande undersökningar vidtog och grottornas finkammades av arméer av arkeologer. Resultatet blev kilometervis av handskrivna pergament. De skrevs mellan 200 fKr och år 0 och är därigenom de är de tidigaste kända bibelavskriftena, bevarade av Wadi Qumrans unika klimat. De har bland gemene man (t.ex. mig) blivit kända som dödshavsrollarna.

Dalens klimat spelar även en annan viktig roll i äventyret. Som sagt bevarar det pergament och redan då Essenerna kom till Wadi Quachil låg en lång pergamentrulle och väntade på att bli upptäckt. För 300 år sedan låg en

döds kult där Essenerklostret nu ligger. De dyrkade guden Quachil Uttaus som finns beskriven i Call of Cthulhus regelbok. Av bekvämlighetsskäl upprepas beskrivningen i persongalleriet. Döds kulten innehade ett exemplar av "Caramagos testamente" en Cthulhu tome. Deras ledare lyckades gömma undan skriften i en grotta då kulten utplånades av Syrierna. Där låg rullen orörd i 300 år tills Essenersektens nuvarande ledare, Taurus, under en vandring i bergen fann den och började läsa. Vid den tiden var Taurus en enkel skrivare och gick under ett vanligt hebreiskt namn, Judas.

Som alla Cthulhu tomes har "Caramagos Testamente" en högst fördärvlig verkan på sina läsare. Efter en uppenbarelse där Quachil Uttaus lovade honom evigt liv konverterade Judas helt och bytte namn till Taurus. Priset för Taurus odödlighet är hela Essenersekten, de ska alla offras till Quachil Uttaus ära. Sitt namn tog han som ett tecken på vördnad emot den gamla döds kultens ledare, också han vid namn Taurus. Dessutom var det ett härligt ironiskt grepp, en ovana Taurus sjuka hjärna lagt sig till med.

Taurus började efter sin omvändelse snabbt avancera i rankerna. Han är mycket förslagen och förstod att helt utmanövrera sina konkurrenter om ledarskapet över Essenersekten. Då äventyret börjar har Taurus varit ledare för sekten i 5 år och bidat sin tid, startskottet för äventyret är det ögonblick i vilket han får besked om att den romerska hären är i antågande.

Miljö

Äventyret utspelar sig mestadels på två platser; Jerusalem och Wadi Quachil. Wadi Quachil är en lång klyfta i väst-östlig riktning som leder ned genom stenöknen mot döda havets strand. Här lever ingenting (utom Essener). Essenernas kloster och dess omgivningar beskrivs i kapitlet Quachil.

Jerusalem är ett helvete, ett gytter av mörka gränder i vilka Alexander Janneus stadsmilis jagar efter oliktankande för honom att utnyttja i sina perversa festligheter. Jerusalem beskrivs i sitt eget kapitel.

Essenerna

(Spelarna har fått ut denna information)

Essenerna är en asketisk renlevnadsorden. De lever i den röda stenöknen vid döda havets strand. De renar sig själva genom sin självspäkning, sin isolation och sina tre dagliga rituella bad. Essenerna äter ett mål mat tillsammans mitt på dagen och ingenting annat. Det hårdaste straff som utdöms inom orden är uteslutning från måltiden, detta innebär att den straffade måste lämna orden eller dö. För kätteri straffas missbådaren först med uteslutning och därefter stening till döds.

Även om straffen kan tyckas hårda så är Essenerna milda och fredliga till sinnelaget. De inväntar att Messias ska nedstiga till jorden och de är övertygade om att det kommer att ske i Wadi Quachil.

Essenerna har även ett kloster i Athen eftersom den grekiska övärlden också är en tänkbar plats för Messias ankomst.

Medan Essenerna väntar på Messias ankomst skriver de långa perga-

mentrullar med den heliga skrift. De skriver inte bara av utan tolkar även texterna så att de mer passar Essenernas egen filosofi. Rollpersonerna arbetar alla som skrivarlärlingar, dvs de utför grovjobbet med rullarna: De oändligt monotona avskriften av redan tolkade texter. Tolkandet av texterna sysslar deras överordnade med.

Essenernas regler

Essenernas judendom har väldigt lite med dagens att göra, vissa regler är sig lika, andra inte:

- Du får inte använda ordet Gud(Jehova), istället säger du Herren.
- Du får bara äta Kosher kött dvs specialslaktat religiöst rent kött.
- Tio guds bud gäller naturligtvis.
- Kvinnan är mannens egendom.
- Du skall raka ditt huvud och skägg.
- Du får bara äta en gång om dagen och måltiden måste helgas av högste närvarande Essen.
- Klostert bygger på öppenhet och därför får det inte finnas några dörrar.
- Om du kan måste du bada rituellt tre gånger om dagen för att bevara din renhet.

Handlingen i stort

Då äventyret börjar kommer en beriden budbärare till Quachil, han har utländskt utseende. Rollpersonerna som håller på att bli försenade med en textavskrift, en förseelse som leder till spöstraff, har stannat kvar i biblioteket efter solens nedgång trots att det är förbjudet. De bevittnar hur Taurus använder sina djävulska krafter för att döda budbäraren. Sedan bränner han budbärarens brev. Sigillet faller till marken och Taurus går därifrån demoniskt triumfskrattande. De har två ledtrådar: Sigillet och budbärarens häst. I övrigt får de fråga sig omkring och göra efterforskningar i biblioteken, Quachils eget och Jerusalems. Äventyret kan utveckla sig precis hur som helst, se till att kunna områdesbeskrivningarna bra och var beredd att improvisera.

Taurus planer

Taurus ämnar offra hela Essenersekten till Quachil Uttaus. Till sin hjälp har han tre allierade i klostret, två präster och en överskrivare. Förut tänkte Taurus hyra en enhet legosoldater för att göra jobbet åt honom men nu kom romarnas invasion alldeles oerhört lämpligt. Taurus underliga van-sinnen säger honom att romarna kommer att komma till Wadi Quachil. Efter att Taurus börjat förbereda sin ritual är han låst, han måste fullfölja den eller dö. Hans sammansvurna vet inte att det inte finns någon plats för dem på tåget mot odödligheten. Taurus kommer att mörda dem alla.

Oberoende händelser

Naturligtvis är inte rollpersonernas omgivning statisk, Taurus gör också saker och den romerska hären rycker allt närmare. Nedan följer tidslinjer för

de viktigaste händelserna i rollpersonernas omgivning.

| <u>Tid</u> | <u>Händelse</u> |
|-------------------------|---|
| Dag 1, vid soluppgången | Taurus rider mot Jerusalem för att hämta "Carnamagos Testamente". Sedan rider han till sin grotta och förbereder sin ritual. |
| Dag 3, Vid middagstid | Taurus återvänder från grottan. |
| Dag 3, Mitt i natten | De sammansvurna mördas av Taurus. Han smyger helt sonika in och stryper dem i sömnen. Vet han att rollpersonerna är honom på spåren så anklagar han dem för mordet. |
| Dag 5 | Bonden Josafat har packat färdigt och beger sig vid skymningen söderut för att försöka komma undan romarna. |
| Dag 6, Gryningen | Taurus lämnar klostret för att påbörja ritualen i sin grotta. |
| Dag 7, Middagstid | Den romerska armén anländer till Essenerklostret. Har rollpersonerna inte lyckats varna sin orden tidigare så har de misslyckats. |

Äventyrets början

I början av äventyret berättar SL bara vad rollpersonerna har gjort (då jag lät spelarna själva besluta så gjorde alla speltestgrupper olika mer eller mindre vansinniga saker!). De har suttit i det bortbleknande dagsljuset och kämpat med avskriften av den heliga skrift. Det sista de skriver (eftersom de skriver från samma rulle så måste de skriva allt samtidigt) är det citat som pryder äventyrets försättsblad. Biblioteket är olidligt hett och de är djupt medvetna om att de inte borde vara här. Plötsligt hör de steg i ingången till biblioteket. De inser att Taurus (det måste vara Taurus, ingen annan får ju vara här) inte kommer att se dem där de sitter om han är på väg upp till sig. Till sin förvåning hör rollpersonerna att Taurus har någon med sig. De bäge stannar i biblioteket och i skenet från Taurus lampa ser rollpersonerna honom och en budbärare i ridstövlar och dammig slängkappa. Budbäraren ser ut att vara utländsk, rollpersonerna kan inte placera utländska utseenden! Taurus ber budbäraren ge honom brevet. Budbäraren tar upp ett förseglat pergament, Taurus bryter förseglingen och kastar sigillet ifrån sig. Han läser brevet, begrundar dess innehåll några sekunder och kastar sedan huvudet bakåt och skrattar ett väldigt demoniskt skratt. Han använder Evighetens Grådagern, en grå ljusstråle från hans händer som får budbäraren att förmultna på några sekunder, för att på det vidrigaste sätt göra sig av med budbäraren som inte kan göra annat än att skrika av smärta.

Sedan stoppar han brevet i sin lampa och håller det i handen medan det brinner upp. Slutligen går han fnissande upp för trappan till sina rum.

Efter sig lämnar han fem chockade skrivarlärningar. Nu får de klara sig själva!

Det enda de har att gå på är sigillet på golvet och budbärarens häst i stallet.

Hästen

Budbärarens häst är ett sto av måttlig kvalitet. Hon är saktmodig och kontemplativ. En usel häst för en budbärare. Den har ett bomärke inbränt på sidan. Rollpersonerna känner inte igen det men om de frågar om de vet var de kan ta reda på dess härkomst så finns alla bomärken registrerade i Jerusalems bibliotek.

Sigillet

De känner inte igen sigillet. I klostrets bibliotek går det att ta reda på att sigillet tillhör Essenerklostret i Athen.

Äventyrets avslutning

Äventyret kan sluta på många sätt.

Om rollpersonerna lyckas inkriminera Taurus och döda honom samt varna Essenerna för romarna i tid så har de lyckats fullständigt.

Om de lyckas inkriminera honom men han lyckas fly med pengarna så kommer han att hyra ett legoknechtsband för att slå ihjäl Essenerna, då måste de fly.

Om rollpersonerna inser att romarna är på väg och lyckas varna sina kamrater så kan de gömma rullarna och sig själva i grottorna, annars har Taurus vunnit.

Om rollpersonerna dör eller flyr (t.ex. till Essenerklostret i Athen) utan att ha utträttat något av detta så har de misslyckats kapitalt.

Men hur de lyckas spelar egentligen ingen roll, poängbedömningen baserar sig endast på rollspelade. Detta för att ge både dig och spelarna större svängrum och förhoppningsvis mer nöje av äventyret. Förhoppningsvis har alla spelare tid att samlas en stund efter sista passet och snacka igenom äventyret i allmänhet och poängbedömningen i synnerhet.

Quachil

Wadi Quachil

Först en beskrivning av själva dalen. Den stämning som råder här är nödvändig för att skapa en trolsk bild av en mardrömslik forntid ur vad som skulle kunna vara ett enkelt grisodlaräventyr.

Var noga med att låta spelarna "känna" svetten rinna ned för sin rollpersoners pannor, andnöden i dalens hetta och den andliga friskheten som genomsyrar dalen. Låt denna renhet vara rollpersonernas enda ljuspunkt, de ska bli förtvivlade och desperata då de upptäcker att Taurus är en orm i paradiset. Detta är deras huvudsakliga motivation att genomföra äventyret.

Överblick

Wadi Quachil är en lång klyfta efter en sedan århundraden uttorkad flod som leder i väst-östlig riktning ned mot döda havet. En smal stig leder från markytan ned till klostret som ligger inne i dalgången, ca en hård dagsmarsch från Jerusalem.

Stämningen i Wadi Quachil är mycket speciell och kan inte nog understryckas. Dalen ligger nästan 400 meter under vattenytan och atmosfären är otroligt tryckande. Här växer verkligen ingenting, de trästubbar som här och var sticker upp ur den rödaktiga sanden är nästan fossiliserade. Luften är tung att andas och tycks klibba fast i luftrören. Och över allting gassar en förbrännande het sol. På nätterna är kylan fruktansvärd och stjärnorna strirrar onaturligt klart ned från himlavalvet. Men platsen känns andligt ren. Att vandra i den tunga glödgheta luften, över den röda stemen och under den blåhimlen är som ett långt kallt bad för själen. Hit drog sig Essenerna undan för att invänta Messias ankomst.

Grottorna

Längst dalgångens sidor ligger vindgrottorna tätt. De urholkas av vinden och är därför inte särskilt djupa. Berggrunden i Wadi Quachil är mycket oregelbundet sammansatt vilket har lett till att grottorna är fyllda av underliga formationer och vindlingar. Inne i grottorna är det väldigt torrt. Organiskt material konserveras här inne, skriftrullar t.ex.

Essenerna har förberett några av grottorna för att kunna gömma sig i om de skulle bli anfallna. Om rollpersonerna lyckas ta reda på att den romerska armén är på väg så kommer alla Essener och de heliga skriftrullarna att gömma sig i grottorna.

En av grottorna nere vid havet har av Taurus och hans sammansvurna inretts som plats för den stora ritualen. Den beskrivs separat nedan.

Havet

Döda havet är en underlig syn. Det är mycket ljusblått vilket ser mycket underligt ut i en röd stenöken. Vattnet har en seg karaktär, det tycks inte riktigt flyta. Ute på havet anar den intresserade iakttagaren vita saltflak som

flyter på ytan. På stranden finns spektakulära saltstoder som i skymningen tycks lysa av ett inre rött ljus. De påminner till formen om gottländska raukar. Vid havets strand lever ingenting, absolut ingenting! Det är dödstyst, tystnaden och atmosfärtrycket 394 meter under havet är ytterst beklämmande. Besökare känner sig olustiga, detta är dödens boning och här är inte de levande välkomna.

Klostret

Nu en beskrivning av själva Essenerklostret och vad rollpersonerna kan göra där. Då äventyret börjar sitter rollpersonerna i biblioteket.

Översikt

Klostret består, som kartan visar, av en stor huvudbyggnad och ett tjugotal småhus omkring. På en kulle norr om huvudbyggnaderna står de fyra jättelika vattencisterner som förser Essenerna med bruks- och dricksvatten. Strax under dem en stor takförsedd bassäng för de rituella baden. Alla småhus är uppförda i röd lera men huvudbyggnaden är i sten. Bakom vattencisternerna leder en övertäckt ränna ned till Essenernas uppoldade mark på dalens botten.

Till klostret leder en slingrande stig vilken snart breddas och blir en väg till Jerusalem. Den fortsätter genom klosterområdet och slutar först vid döda havets strand. Stigen är äldre än Essenerorden men har trampats flitigt av dem.

Rumsbeskrivning

För huvudbyggnaden:

- A. Hallen. En bred hall där alla tar av sig om fötterna och tvättar ansikte och händer i de för ändamålet framställda tvättfat.
- B. Matsalen. Åtta långbord omgivna av pallar tar upp hela rummet. Här intar Essenerna sitt dagliga mål mat.
- C. Predikanssal. Salen är fylld med långa bänkar, i dess ena ände står en talarstol. Här inne talar Taurus till alla präster och skrivare natten innan varje nymåne.
- D. Köket. Ett stort matlagingsrum med tre stora eldar ett otal grytor, slevar, fat och bunkar.
- E. Förråd. Här inne lagras Essenernas mat. Rummet är fyllt med saltat kött, bröd, spannmål och färdigmalt mjöl i stora säckar.
- F. Biblioteket. Fem golv-till-tak hyllor med bokrullar tar upp större delen av rummet. Vid bortre väggen finns det en skrivbänk under de tre fönsterpalterna, här sitter rollpersonerna och arbetar då äventyret börjar.
- G. Taurus alltagsrum. Här finns en kanske lite osmakligt bekväm stol, en liten hylla där Taurus har materialet till nästa tal till prästerna och de rullar han ämnar läsa ur. Här finns en dörr som leder ut på taket varifrån Taurus talar då han för någon gångs skull vänder sig till hela orden. Inget här är särskilt upphetsande.

H. Här står en säng(!), högst osmakligt. I övrigt ett klädskap. På dess golv står ett låst(!!!) skrin. Elisafat har en gång sett ett lås, de andra rollpersonerna är helt konfunderade.

Vad som finns i skrinet:

1. En påse innehållande 15 syriska guldmynt och 28 kopparmynt stämplade i Jerusalem. Ett guldmynt motsvarar ungefär 100.000 kr(ja Taurus har en och en halv miljon i sitt skrin, innan han fick reda på att romarna högst lägligt var i antågande tänkte sig Taurus att hyra en enhet legosoldater för att döda Essenerna). Ett kopparmynt är ungefär 500 kr. Man använde mycket sällan mynt vid den här tiden och om rollpersonerna använder dem så kommer de garanterat dra oönskad uppmärksamhet till sig och sina förehavanden.

2.Taurus dagbok. Taurus har på sistone blivit allt mindre koncentrerad på Essenernas administration. Därför skriver han upp vad som händer på klostret på en lång rulle. Den tar fyra timmar att läsa men om rollpersonerna för det så upptäcker de följande underliga meningar för 9 dagar sen.

”Talade med Joseph och Sasa idag i badet om Den Stora Planen, de verkar för veka. Talade även med Dan som förfaller betydligt starkare.”

Rollpersonerna gissar säkerligen, helt korrekt, att Joseph,Sasa och Dan är Taurus allierade. De känner naturligt vis till vilka de tre är, de är ju tongivande inom Essenerorden.

Vad rollpersonerna kan göra i klostret

-Söka igenom Taurus rum. Se beskrivningen av hans rum.

-Förhöra Taurus sammansvurna. Se beskrivningen av dem i persongalleriet.

-Be stilla böner till Herren. Ger tyvärr inte resultat.

Stallet

I Essenernas stall står deras två hästar samt en åsna och en vagn. Etablissemangen sköts av en rabiatt stallmästare. Han skriker och skäller alltid på allt och alla. Morgonen dag 1 är han extra frustrerad; det står en extra häst i stallet som ingen vill kännas vid(budbärarens givetvis). I oresonlig vrede jagar han ut den med hugg och slag. Till kvällen kommer han att ha insett att hästen är värdefull och skikat en av stallpojkar att hämta den. Om rollpersonerna inte kom på att undersöka hästen under natten så är stallmästarens vredesutbrott, som kan höras över hela klosterområdet, en god fingervisning.

Taurus grotta

I Wadi Quachils slut, vid döda havets strand, högt uppe på den norra sidan ligger en ovanligt djup vindgrotta. Om rollpersonerna har Syriens rapport så har de elva tänkbara grottor att leta igenom. Skuggar de Taurus hit så går

han naturligtvis direkt till grottan. Grottan var tidigare tillhåll för den gamla döds-kulten. Nu använder Taurus den för sina blodiga offer.

Översikt

Grottan ligger vid döda havets strand. Den är osedvanligt djup för att vara en vindgrotta. Mitt på golvet står ett altare indränkt i torkat blod. Det är hugget ur dalens sandsten men inte ur grottans golv(här stod tidigare döds-kultens altare men det slogs sönder då kulten krossades). Längst in i grottans mörker vindlar en smal vindtunnel(diameter 70 cm)vidare. I denna ligger en lerkruka tilltäppt med färska palmblad(detta förutsätter att rollpersonerna kommer hit efter att Taurus har varit i Jerusalem och kommit tillbaka dvs efter dag 2 middagstid, kommer de hit under natten dag 1 så är Taurus här). I krukans ligger "Carnamagos Testamente", en urgammal rulle impregnerad av Wadi Quachils röd sand.

Jerusalem

Staden.

Jerusalem ska i detta äventyr vara Quachils mörka motpol. Jerusalem är en stor stad med smala stinkande gränder, perverterade härskare och ständigt passerande stadsvaktspatruller. Den del av äventyret som utspelas i Jerusalem ska vara laddad av spänning och ovisshet.

I Jerusalem härskar sedan revolten 167 fKr den Hasmonaeniska konungadynastin. Det Hasmonistiska upproret var den direkta anledningen till att Essenerorden grundades. Även om Hasmonaerna bröt den Syriska överhögheten så kräver de total makt över både det världsliga och andliga livet. Över Jerusalem reser sig på två kullar; Templet, judendomens allra heligaste, och Palatset, symbolen för den världsliga makten över Israel.

Essenernas första ledare tillfångatogs av Hasmonaerna, korsfästes och lämnades att ruttna bort på sitt kors. Detta har lett till den bittra fiendskap mellan Jerusalems etablissemanget och Essenerna som rollpersonerna så väl känner till.

Stadens utseende.

Jerusalem ligger i skuggan av två stora kullar. På dessa kullar ligger templet och palatsområdet. Båda dessa byggnadskomplex består av stora, pompösa stenbyggnader fyllda av präster respektive vakter.

Mellan kullarna ligger staden som mestadels består små vitkalkade lerhus. Hygien är ett tämligen okänt begrepp och stadens smala varma gränder stinker avskyvärt. Jerusalem är mycket överbefolkat. Gränderna är trånga och myllrar av människor. Slakten Mackabe, den första i Hasmoneiska dynastin lät för ca 100 år sedan uppför höga stenmurar runt den då mycket mindre trångbodda staden. Detta bidrar starkt till känslan av instängdhet.

Stadsmilisen.

Rollpersonerna bör känna sig jagade. Överallt finns stadsvakter, rollpersonerna är i fiendeland!

Rollpersonerna måste hålla sin närvaro i staden hemlig eller råka mycket illa ut. Om de åker fast så får de en chans att fly för att äventyret ska kunna fortsätta. Om de envisas med att vara klantiga så avrättas de obarmhärtigt.

Jerusalems stadsmilis leds av en mycket fet och obehaglig kommendant. Om rollpersonerna tas in av en patrull så kommer de att få vänta några timmar i en cell för att sedan bli förhörda av denne. De hämtas av två berusade vakter som de lätt kan övermanna om de försöker, detta är deras sista chans! Inne hos kommendanten står fyra välbeväpnade vakter som säkerligen besestrar rollpersonerna om de försöker sig på något.

Om kommendanten under sitt brutala förhör får reda på att rollpersonerna är Essener så förs de under sträng bevakning till palatset där de avrättas under en sexorgie. Annars utdömer kommendanten något summariskt straff tex avhuggna högerhänder för inbrott, 40 piskrapp för störande av

nattfriden osv. Kommendanten utför alla straff själv och njuter ohejdat av det.

Ovidkommande händelser

Känner du att du har tid så låt gärna rollpersonerna uppleva någon av dessa händelser. De har inget med äventyrets intrig att göra men de kan vara stämningsskapande.

-En liten sjavig man erbjuder rollpersonerna drömpulver. Han visar dem en påse svart pulver och säger att om man inadas det så försjunker man i lyckodrämmar. Mannen är mycket obehaglig, lutar sig lite för nära dem gör outtalade anspelningar och plockar samtidigt hela tiden på ett långt ärr över sin vänstra kind. Han vill ha en åsna, ett svärd, ett kopparmynt eller motsvarande för sin vara. Om rollpersonerna av någon dunkel anledning köper varan så skuggar han dem.

Det svarta pulvret är mycket giftigt, om rollpersonerna inandas det så svimmar de omedelbart varvid försäljaren stjälar alla deras ägodelar. Alla som inandas pulvret måste slå under sin Con*5 på 1D100 eller dö inom en timme!

-På ett litet torg ställer sig en lång, mager och smutsig man på kanten av en och börjar förvirrat perdika. Han skriker långa förvirrade ramsor om en djävul på en klippa ,en jungfru med penis och en kall stenhåla. Om rollpersonerna sliter ned honom och för honom i säkerhet kan de få tala med honom. Annars bildas en folksamlig och snart anläder en milispatrull och för skrikande bort honom.

Om de talar med mannen så har han en intressant men förvirrad historia att berätta. Han har varit palatsvakt vid haremet, han vet att Alexander Janneus har hemliga orgier i sitt harem där han torterar fångar till döds i det att han har samlag med sina haremsdamer. Denna kunskap kan han dela med rollpersonerna, men i en mycket förvirrad form. Han har suttit länge i en fängelsehåla under palatset efter att ha misshagat sin herre. Väntan på tortyrdöden i en mörk källarhåla har gjort honom galen. Hur han lyckades fly kan han inte redogöra för.

Palatset.

På Jerusalems östra kulle ligger det jättelika palatset. Det består av flera stora pampiga stenbyggnader. Det har höga välbevakade murar, här släpps inga obehöriga in. Vägen upp till palatsets portar kantas av kors på vilka lik i varierande stadium av förrutnelse hänger. I palatset härskar Alexander Janneus ,en maktgalen tyrann. Vissa av rollpersonerna känner till hans våldsorgier med sitt harem och fångar från fängelsehålorna.

Om rollpersonerna kommer in i palatset är det som fångar och då är äventyret slut för deras del!

Templet.

Tempelområdet dominerar helt Jerusalems västra kulle. Det är omgärdat av

höga murar, men dagtid är portarna öppna och det stömmar folk ut och in. På området ligger ungefär tjugo stenbyggnader på mellan en och tre våningar. Störst är Templet, en jättelik byggnad som är centrum för Judendomen. Det innehåller Mose stentavlor med tio guds bud i sin gyllene ark. Templets kulle är lägre än palatset och det är uppenbart att ett av palatsets torn är byggt för att kunna bevaka templet.

Rollpersonernas ärende i templet är liktydigt med deras ärende i biblioteket, det ligger där!

Biblioteket.

Varför ska rollpersonerna till biblioteket?

Att finna information som inte finns i Quachils bibliotek är en bra anledning för rollpersonerna att resa till Jerusalem:

-Vad kan Taurus grekiska namn betyda?

-Vem är Taurus egentligen?

-Vem tillhör bomärket på budbärarens häst?

-Vad betyder orden Quachil och Uttaus?

Hur kommer rollpersonerna in i biblioteket?

Biblioteket tillhör templet. Rollpersonerna är naturligtvis inte välkomna där. De måste smyga eller bluffa sig in. Att smyga in är definitivt lättast, dagtid vilmar det av präster, vakter och vanliga arbetare här.

Templet är en mycket öppnare plats än palatset, hit får vanliga människor komma för att be och läsa ur skrifterna. Ingen hindrar rollpersonerna om de först skaffar sig kläder som smälter in i omgivningarna. De måste sedan ta sig förbi biblioteksmästaren på något sätt.

Han sitter bakom en stenbänk vid ingången till biblioteket och kontrollerar alla som vill in. Rollpersonerna måste komma på någon bra ursäkt för att få komma in. Om de har tagit reda på en präst eller skrivarmästares namn så kommer de in om de säger sig vara där i hans ärende. Andra tänkbara möjligheter är att förfalska eller stjäla ett inträdesbrev. Alla som arbetar i biblioteket å Alexander Janneus vägnar har sådana, för närvarande 12 personer. Om rollpersonerna diskret bevakar ingången så ser de att alla icke-präster som går in visar identiska brev för biblioteksmästaren. Grundtanken är att om rollpersonerna kommer på någon realistisk och bra idé så ska de komma in. Blir de för sega så kan de få syn på visandet av inträdesbrev utan att bevaka.

En annan möjlig väg in i biblioteket är att gömma sig i templet tills det blir natt och sedan smyga sig in i biblioteket. Då kommer de att höra folk som rör sig i rummen omkring men om de skyndar sig och är tysta så blir de inte upptäckta. Biblioteket är inte upplyst nattetid rollpersonerna kommer att bli tvingade att lysa sig med de ljus de har tagit med sig själva eller ta en fackla från korridoren u tanför. De måste vara stressade!

Inne i biblioteket.

Biblioteket ligger på andra våningen. Dess fönster är mycket svåra att nå från marken enär marken just under fönsterraden sluttar brant nedåt 10 meter.

Biblioteket består av en stor sal med hyllor längst väggarna. Längst bort i salen står fem läspulpeter i mörkt trä. Rummet är invändigt klätt med alabasterplattor(en beigegul täcksten) och det ekar kusligt. De ljud som kommer in från staden nedanför låter underligt förvrängda. Över varje pulpet finns en smal hög fönsterspalt som släpper in ljus.

Fönstren har luckor som stängs nattetid men (naturligtvis!) inget fönsterglas. I biblioteket vistas dagtid 12-20 personer som börjar troppa av i skyningen. Tjugo minuter efter att rollpersonerna anländer till biblioteket, under förutsättmng att de kommer dagtid, kommer en patrull hit. De strosar ogenerat omkring i biblioteket, kikar lite över axeln på rollpersonerna men går därifrån efter en stund om inte rollpersonerna gör något korkat.

Information i biblioteket.

All information tar naturligtvis en viss tid att hitta. Här nedan följer en uppräknig av de frågor rollpersonerna troligen kommer att försöka finna svar på i Jerusalems bibliotek. För varje fråga finns en tid angiven, denna tid gäller för en ensam person, om flera personer hjälps åt så delas tiden det tar med deras antal. Andra frågor som är av vital relevans för äventyret finns det inte svar på i bibloiteket. Om rollpersonerna försöker hitta annan, trivial information så tar det 1D6 timmar(Låt för all del inte rollpersonerna veta att informationen de söker är trivial!).

-Vad kan Taurus grekiska namn manne betyda?

Habakuk vet naturligtvis att Taurus betyder tjur på grekiska. Denna information kan få rollpersonerna att leta efter upplysningar om tjurkult i grekland och/eller i Quachils omnejd.

-Har det funnits några tjurkult i Grekland eller Quachil.

Om de söker efter tjurkult i Grekland uppdagar de att det har funnits otaliga sådana både i och runt Athen. Detta tar två timmar för Habakuk, tre timmar för andra.

Det tar vem som helst en timme att hitta en rapport från tiden innan den Mackabeeiska revolten om en tjurkult i Quachil, eller Daram som dalen hette innan Taurus bytte namn på den.

Rapporten finns som handout.

-Vem är Taurus egentligen?

Han finns naturligtvis nämnd som ledare för Essenersekten men hans förflutna är höljt i dunkel. Den som skrev texten misstänker att Essenersekten dyrkar samma onda gudar som den gamla tjur- och dödskulen gjorde. Han

förklarar dock inte vad han menar med referensen till den gamla kulten. Om rollpersonerna inte har gjort det än så får detta dem förhoppningsvis att leta efter tjurkulturer i Quachil.

-Vem tillhör bomärket på budbärarens häst?

Om rollpersonerna säger att de i första hand letar efter stall norr om Jerusalem så tar det 2 timmar annars tar det 1D6+1 timmar att ta reda på att bomärket tillhör en bonde, Josafat Ferlon, en dagsritt norr om Quachil.

-Vad betyder orden Quachil och Uttaus?

Fråga rollpersonerna hur länge de letar. Om de letar mer än fyra mantimmar så upptäcker de att Uttaus betyder tjur på forngrekiska. Oavsett hur länge de letar så finns inte ordet Quachil nämnt i biblioteket annat än som namn på Essenernas dal.

Taurus hus.

Hur hittar rollpersonerna hit?

Det är inte helt lätt. Det finns två sätt att komma hit:

-Att skugga Taurus. Detta är mycket svårt eftersom Taurus är tämligen paranoid och ofta ser sig över axlen. Dessutom är det farligt, rollpersonerna vet ju vad han kan göra. Det kräver att rollpersonerna bevakar Taurus från första dagen då han reser till Jerusalem för att hämta "Carnamagos Testamente". Dessutom så måste de rollpersoner som förföljer honom lyckas med ett slag mot Sneak var, för varje misslyckande så får Taurus slå ett slag för Spot Hidden. Om han lyckas med något av dessa så upptäcker han rollpersonerna. Då är de illa ute.

-Att få någon i sammansvärjningen att tala bedvid mun. För varje medlem står i persongalleriet vilken typ av påtryckningar de kan tänkas falla för. Vad andra trick anbelangar så gäller regeln att riktigt smarta idéer ska ge utdelning.

Beskrivning

Det är ett litet oansenligt hus i vitkalkat tegel. Huset ligger i stadens övre delar och ser ut som om det skulle kunna tillhöra t.ex. en affärsägare eller skrivare. Det har bara en våning men, om rollpersonerna frågar, så kan grunden nog vara byggd för en källare. Huset ligger i ett ovanligt tyst och lugnt område, här bor stadens övre medelklass. Huset har som synes på kartan tre fönster, dessa är försedda med fönsterluckor som är stängda och reglade från insidan då rollpersonerna kommer. Bakgården är omgärdad av en 3 meter hög mur.

Om rollpersonerna lämnar huset utan att ha hittat källaren så hör de ett dämpat kvinnskrik bakom sig då de går ut genom dörren.

Rumsbeskrivningar

-A.Huset huvudrum.

Mitt i rummet står ett stort ovalt bord och runt det 8 stolar. På väggarna hänger non-figurativa bonader, mest i rött och svart. I bortre högra hörnet finns en väldigt stor murad eldstad. Rummet ger ett ombonat intryck.

I eldstaden finns en dold dörr, en sektion av väggen som går att trycka in och föra åt sidan. En av tegelstenarna har avsikligt gjorts för liten så att ett hålrum uppstår, detta fungerar som handtag då Taurus drar igen dörren.

Rollpersonerna hittar dörren om de säger att de letar i eldstaden och lyckas med ett Spot Hidden slag.

-B.Taurus sovrum.

Rummet innehåller en stor säng, den är bäddad med halm och över den ligger ett svart överkast broderat med geometriska figurer i rött. Vid bortre väggen står ett klädska, det innehåller två av Taurus speciella blå kåpor.

-C.Köket.

Ett stort kombinerat kök och matrum, i centrum står ett fyrkantigt bord med en stol vid. Om du ritar en karta åt rollpersonerna så rita ut skillnaden i storlek mellan huvudrummet och köket men inte lika tydligt som på SL kartan. Lönntrappan ska inte vara uppenbar! Om du inte ritar karta så slå ett Idea-roll för varje rollperson, om det lyckas så anar de att detta rum borde vara större (Elisafat får +10 på sitt Idea-värde pga sitt tekniska snille).

-D.Lönntrappan.

En smal utgrävd passage med ojämna, stora trappsteg som leder ned i underjorden. Cirka fyra meter under huset finns en liten källare. Upp ur källaren strömmar ett ojordiskt blåaktigt sken.

-E.Förrådet.

Ett litet fristående träskjul. Det innehåller kött, bröd, kryddor och vin i stora mängder samt ett stor vedstapel.

-F.Bakgård. En en gång välskött trädgård. Nu är den helt uttorkad. Växterna ligger i små damhögar på marken, jorden är svart och krakelerad.

-G.Hemlighus. En ytterst illadoftande inrättning. En ränna leder ut avföringen till gatan utanför muren.

-H.Taurus hemliga källare. Efter att ha gått ned genom den smala passagen kommer rollpersonerna till ett liten rektangulärt rum. Mitt på golvet står ett nedblodat altare. I ett hörn står en skrivpulpet, ovanför den hänger en lysade kula fritt i luften. På ett långt bord längst den bortre väggen ligger långa pergamentrullar utlagda. Taurus håller på att skriva av "Carnamagos Testamente". Han red hit omedelbart då han fick brevet för att hämta boken så den finns med största sannolikhet inte här då rollpersonerna kommer. På en hylla ovanför rullarna ligger två brev från Essenerklostret i Athen,

det senare av dessa finns som handout. Upphängd vid den högra väggen hänger en naken kvinna(Habakuk svimmar nog!) i ett par grova kättingar. Hon heter Lydia och beskrivs i persongalleriet.

Vad som finns i Taurus hus.

Taurus hus innehåller allt rollpersonerna behöver för att inkriminera honom hos Essenerna. Hans kappor i garderoben binder honom nödtorftigt till huset, Lydia kan vittna mot honom och främst av allt så får han panik och försöker fly till sin grotta om han konfronteras och inser att rollpersonerna har hittat hans hus.

Husets källare innehåller:

- Avskrifter av "Carnamagos Testamente". De är mycket hädiska till sin natur. Bokens data som Cthulhu tome finns på beskrivningen av Taurus i persongalleriet.
- En tillfångatagen kvinna(Lydia) som skulle offras dagen då brevet kom. Nu fick Taurus för mycket att göra och hann inte med henne. Hon och hennes vittnesmål beskriv i persongalleriet.
- En glaskula som lyser av ett inre djävulsk sken. Den lyser upp källaren.
- Två brev från Essenerklostret i Athen. De har haft sigill men dessa är brutna och bortslängda. Det första är bara en kort invit till framtida samarbete, men det andra är betydligt mer intressant och finns som handout.

Persongalleri

Här följer beskrivningar av de viktigaste SLP som figurerar i Sand och Aska.

Taurus

Essenerordens överstepräst är naturligtvis äventyrets i särklass viktigaste SLP. Han föddes i Wadi Quachil för 42 år sedan men är mycket välbevarad för sin ålder. Han började sin bana precis som rollpersonerna nu börjar sin, som skrivarlärling. Då han föddes in i Essenersekten bar han namnet Judas. För nu nio år sedan, efter fullgjord lärlingstid, fann Taurus en skriftrulle i en grotta vid döda havets strand. Den beskrev en mörk gud vid namn Quachil Uttaus. Rullen lovade evigt liv betydligt snabbare och effektivare än den heliga skrift. Men den Stora Ritualen, som Taurus kallar det, kräver stora blodsoffer. Taurus har utvecklat ett utpräglat sinne för ironi, det är den stora chansen rollpersonerna har att komma åt hans planer. Därför beslöt han att offra Essenersekten till Quachil Uttaus. Därför bytte han namn, och därför bytte han namn på dalen. Som du märker härhör i stort sätt samtliga ledtrådar från Taurus sjukliga sinne för ironi. Det kan tyckas att en intelligent man på odödlighetens gräns inte borde ta några risker, men Taurus har 0 San; han är galen!

För att kunna offra Essenerna började Taurus kämpa sig mot toppen av den Essenska administrationen. Det tog honom, som målmedveten och intelligent, inte lång tid att utmanövrera sina mer fredliga medtävlande om posten som överstepräst. Den gamla översteprästen hade ett svagt hjärta och dog ytterst olyckligt i hjärtattack efter en osedvanligt svår mardröm.

Efter att Taurus blivit överstepräst för Essenerna, för nu fem år sedan, har han bidat sin tid. Han smusslar undan pengar för att kunna hyra sig ett band legosoldater för att göra slut på Essenerna.

Då han fick reda på att romarna var i antågande så tog han chansen och började förbereda den stora ritualen. Då han har börjat förbereda ritualen är det för sent, han har en månad på sig att frambära de 300 offren. Misslyckas han så hämtar Quachil Uttaus honom. Därför blir han desperat om rollpersonerna stör honom (stjäl "Carnamagos Testamente", konfronterar honom med bevis eller dylikt), han försöker omedelbart döda dem och alla åndra som vet något.

Carnamagos Testamente

Denna vidriga rulle, till stora delar skriven på vers, är på någon uråldrig hebreisk dialekt. Rollpersonerna förstår den, men med svårighet. Den handlar om de döda ödemarkernas tysta skönhet och Quachil Uttaus; deras väktare. Sanity loss 1D8/2D8; Cthulhu mythos +5%; Spell multiplier*4. Den beskriver tre besvärjelser:

1. Den Tysta Eden. Kastaren skall tillbringa en vecka utan vatten i en öken. Han skall stilla bedja till Quachil Uttaus och lova honom sin eviga trohet. Efter ritualen måste kastaren frambära ett människooffer till Quachil

Uttaus varje månad, annars kommer guden att förvandla honom till aska. Ritualen kostar kastaren 10 San och 1 POW permanent.

2. Den Stora Ritualen. En enkel timslång ritual som kräver minst 300 döds-offer. Kastaren måste ha kastat Den Tysta Eden innan han kan använda Den Stora Ritualen. Den kostar kastaren alla San och tio POW permanent. Om den kastas så kommer Quachil Uttaus att anlända och belöna kastaren med evigt liv!!!
3. Evighetens Grådager. Även denna fruktansvärda anfallsbesvärjelse kräver att användaren är under Den Tysta Eden. Det är denna besvärjelse Taurus använder i äventyrets inledning. Jämför kastarens och offrets POW på motståndstabellen. Vinner offret händer inget, vinner kastaren skjuter ett band av grått ljus ut från hans händer mot offret. Offret förtorkas och åldras. Inom 3 ronder är offret dött och efter en minut finns bara aska kvar.

Speldata

Taurus, Överstepräst

STR 10 CON 12 SIZ 13 DEX 12 APP 19
SAN 0 INT 18 POW 22 EDU 18 HP 13

Important skills: Greek 95%, Hebrew 100%, Theology 90%, History 35%, Sneak 55%, Spot Hidden 60%, Track 40%, Public speaking 60%, Cthulhu Mythos 60%

Weapon: Knife 90%

Quachil Uttaus

Den onde guden svävar som en mörk skugga över hela äventyret men han ingriper bara en gång personligen i det. Om Taurus skulle dödas så hämtar Quachil Uttaus hans kropp. Taurus kropp börjar skaka och försöker skrika oavsett vad rollpersonerna har gjort med den. En stråle en grått ljus faller över kroppen och guden sänker sina små klövar mot kroppen som nu börjat falla sönder. Då guden återvänder till himlen återstår endast hans små fotavtryck i askhögen som varit Taurus. Askan blandar sig med sanden och äventyrets titel är plötsligt inte särskilt kryptisk.

Guden ser ut som ett förtorkat barnlik med bockben. Dess armar är tätt sammandragna och är precis som benen helt orörliga.

Alla vapen som rollpersonerna använder mot guden förintar till damm. Om någon är dumdrilig nog att anfalla Quachil Uttaus med sina bara händer så faller den olyckliges kropp sönder till torrt, grått damm.

Sanity loss för att se guden: 1D6/1D20.

Usha

Usha är biblioteksmästare och näst högst i Essenernas hierarki. Han är kort och fet. Det har han lyckats bli eftersom han snattar mat på nätterna. Han är en sträng men rättvis lärare och alla rollpersonerna har stort förtroende för

honom. Han är en av dem som Taurus utmanövrerade angående översteprästposten. Rollpersonerna gör rätt i att tala med honom om sina misstankar. Tills de har tillräckligt bevis så uppmuntrar han dem att fortsätta leta, när de väl har det så följer han med dem för att konfrontera Taurus.

Speldata

Usha, Biblioteksmästare

STR 8 CON 9 SIZ 16 DEX 10 APP 12

SAN 75 INT 16 POW 12 EDU 17 HP 13

Important skills: Greek 70%, Hebrew 100%, Library Use 100%, Theology 80%, History 55%, Spot Hidden 20%, Debate 70%

Weapon: Fist 50%

Josef

Josef är präst hos Essenerna. Han har arbetat sig upp från botten men kände redan från början ett naggande tvivel. Han har aldrig haft någon religiös uppenbarelse. Därför var han mottaglig för Taurus lockande ord om evigt liv. Han och Sasa har diskuterat och börjar bli tveksamma. Samtidigt har de begått gruvliga brott tillsammans med Taurus och kan knappast låta sig bli avslöjade. De undrar varför Taurus aldrig låter dem läsa "Carnamogos Testamente". Det är naturligtvis för att Quachil Uttaus bara ger en person evigt liv och därför kommer de sammansvurna också att offras i den Stora Ritualen.

Josef är liten och senig. Han ger ett belevat och vänligt intryck. Men om rollpersonerna pressar honom hårt så bryter han ihop. Han är överspänd och den lunga fasaden döljer ett hysteriskt psyke i upplösningstillstånd.

Följande metoder räknas som hård påtryckning:

- Visa honom rullen och därigenom visa att Taurus tänker döda honom också.
- Att framföra vaga bevis mot honom, t.ex. Taurus dagbok, och antyda eller hävda att de har mer.
- Om rollpersonerna förklarar att de har bevis för att fälla Taurus så erbjuder sig Josef att vittna mot honom om de inte avslöjar honom själv.

Vad Josef vet: Taurus håller på med en stor ritual, den kräver att han offrar en människa per månad. Ritualens mål är att ge Taurus och hans kumpaner evigt liv. Vilken gud de tjänar vet han inte men Taurus har demonstrerat sina krafter för honom. Josef vet att Taurus har ett hus någonstans i Jerusalem, köpt i namnet Judas Menahem.

Speldata

Josef, Fallen präst

STR 14 CON 16 SIZ 10 DEX 15 APP 16

SAN 15 INT 16 POW 14 EDU 16 HP 13

Important skills: Greek 55%, Hebrew 80%, Theology 60%, Spot Hidden 30%,
Cthulhu Mythos 10%
Weapon: Fist 50%

Sasa

Sasa är överskrivare, han har varit det under många år utan att någonsin få sitt hett eftertraktade prästerskap.

Han föll på grund av begär, han hatade Essenerna för att han inte fick bli präst. Men innerst inne är han troende! Nu håller vetskapen om att han har sålt sin själ till någon han tror är Satan på att driva honom till vansinne.

Han har diskuterat sitt öde med Josef men de är båda bundna till Taurus, Josef av skräck för att avslöjas Sasa av skräck för döden. Taurus kan ge honom evigt liv och på så sett rädda honom från helvetet.

Sasa är satt och muskulös. Men bröstet spänner inte längre självsäkert under kåpan, han är sammansjunknen och ser liten ut. Både huvud och haka är slarvigt rakade och han luktar ständigt av stikande sur svett.

Följande påtryckningar är verksamma för att knäcka Sasa:

- Sasa tål inte andliga argument. Om rollpersonerna talar om ren tro, Herrens eviga förlåtande eller dylikt så knäcks han.
- Att bevisa för Sasa att Essenerna kommer att offras, hans skuldkänslor tar över och han knäcks.

Sasa är tämligen lättknäckt men då han knäcks så bryter han helt ihop i en gråtande hög. Det tar honom en timme att sansa sig, om han lämnas ensam under denna tid så försöker han ta livet av sig.

Vad Sasa vet: Taurus håller på med en stor ritual, den kräver att han offrar en människa per månad. Ritualens mål är att ge Taurus och hans kumpaner evigt liv. Vilken gud de tjänar vet han inte men Taurus har demonstrerat sina krafter för honom. Sasa vet att Taurus har ett hus någonstans i Jerusalem, köpt i namnet Judas Menahem.

Speldata

Sasa, Fallen överskrivare

STR 15 CON 13 SIZ 13 DEX 12 APP 10

SAN 10 INT 13 POW 7 EDU 15 HP 10

Important skills: Greek 100%, Hebrew 100%, Latin 75%, Arabic 80% Theology 40%, History 85%, Cthulhu Mythos 10%

Weapon: Fist 50%

Dan

Dan har alltid hatat Essenerna. Det har alltid varit hans mål att skada sekten. Orsaken är att hans far begick våldtäckt och därför uteslöts från måltiden.

Fadern valde att stanna hos Essenerna. Då sonen försökte smugla ut mat åt fadern blev han pryglad. Fadern dog av svält under Wadi Quachils mördande sol.

Därför var Dan omedelbart entusiastisk till Taurus plan, därför har Taurus vågat visa honom valda delar av "Carnamagos Testamente". Dan vet att Essenerna ska offras och han ser fram emot det.

Han är liten, mager och hålögd. På något sätt påminner han om en ödla.

Det enda sättet att knäcka honom är att bevisa för honom att Taurus inte kan ge honom evigt liv.

Vad Dan vet: Taurus stora plan innebär att hela Essenersekten offras mot att Taurus och hans allierade får evigt liv. Taurus måste göra ett människooffer i månaden för att hålla sig väl med sin Gud. Vilken denna gud är vet Dan inte.

Speldata

Dan, Fallen präst

STR 10 CON 11 SIZ 14 DEX 15 APP 8

SAN 50 INT 15 POW 17 EDU 17 HP 13

Important skills: Greek 40%, Hebrew 100%, Latin 15%, Theology 80%, Cthulhu Mythos 20%

Weapon: Knife 70%

Lydia

Upphängd mot den högra väggen i Taurus hemliga källare hänger en naken kvinna. Hennes kläder ligger i en hög i hörnet. Hon vaken och skriker hysteriskt då rollpersonerna kommer in. Hon tror att de är Taurus allierade som kommit för att tortera henne. Först då rollpersonerna har fört bort henne från Taurus hus så kan de få något vettigt ur henne.

Då de kommit ifrån huset så stammar Lydia osammanhängande fram en historia vars kontenta är följande;

-Hon är hora.

-En lång mörkhårig man i svart kåpa(Taurus!) plockade upp henne utanför en krog för flera dagar sedan.

-Han tog henne till huset och stängde in henne i källaren.

-Han har hållit henne instängd sedan dess, inte ofredat henne på något sätt utan lugnt berättat för henne att han ska offra henne till en ond Gud, Quachil Uttaus.

Naturligtvis kommer inte berättelsen ut på ett så ordnat sätt. Lydia snyftar hela tiden och ber av någon anledning rollpersonerna att inte slå henne.

Speldata

Lydia, Hysterisk gatslinka

STR 8 CON 11 SIZ 10 DEX 14 APP 15

SAN 50 INT 8 POW 10 EDU 3 HP 11

Important skills: Seduction 40%, Listen 70%, Spot Hidden 50%

Weapon: Fist 50%

 Knife 80%

Natan Jojarib

Levnadshistoria

Du föddes i en åsnekärra mellan Jerusalem och Wadi Quachil, eller Daram som dalen hette då. Din familj var på flykt undan din fars släkt. Släkten Jojarib är en av de mäktigaste prästsläkterna i Judea. Din far hade ådragit sig släktens vrede då din mor blev gravid, en Jojarib som fick barn med en vanlig gatslinka. Släktens äldste krävde att du och din mor skulle dödas. Men istället flydde ni till Essenerna i Wadi Daram.

Essenerna tog hand om er, alla är välkomna att vänta på Messias tillsammans med dem. Din far arbetade hårt för Essenernas väl hela sitt liv och du fick en trygg uppväxt långt borta från släkten Jojarib.

Du var bråkig och oregerlig i din barndom och har så förblivit under hela din ungdom. Du har ofta varit i Jerusalem och träffar ofta två-tre flickor där samtidigt. Du älskar de vilda festerna i Jerusalem, där slipper du tänka på Herren och Messias. Annars itutas du Herrens ord från alla håll.

Du har alltid gillat att arbeta fysiskt, du är ingen stor tänkare men du är stark och uthållig. Du har arbetat som stenhuggare för nybyggnationer i Quachil.

Men ditt lugna liv med hårt fysiskt arbete och många fester tog plötsligt slut då din far insjuknade på sin ålder höst. På din fars dödsbädd lovade du honom att bli präst. Du var sedan tvungen att börja som skrivarlärling. Det tar minst 4 år att bli skrivare och du ser inte fram emot alla dessa år. Då spelet börjar har du varit skrivarlärling i ett år ungefär.

Personlighet

Du är mycket pragmatisk och jordnära i din läggning. Du är kanske inte så lysande intelligent men du har ofta praktiska och funktionella idéer. Du tycker inte om att arbeta som skrivarlärling men det är inte tänkbart att bryta löftet till din far. Din mor lever än, hon är en mycket gammal kvinna och hon har av någon anledning slutat tala. Du vet inte om hon lyssnar på dig, men ofta sitter du bredvid henna då hon spinner och berättar om ditt arbete och liv.

Ditt förhållande till Herren är inte något du tänker på. Religionen har alltid varit den självklara medelpunkten i ditt liv. Inte så mycket av ditt eget val utan mer eftersom du alltid har bott i kloster. Du älskar Herren och hans ord, men du känner att du inte är skapad för att studera den heliga skrift. Du är nog mer skapt för vin, kvinnor och sång, men nu är allt det slut.

Fysik

Du är stor och stark. Du är definitivt spelargruppens fysiskt starkaste person. Ditt ansikte är brett och glatt, du ser trevlig ut och har lätt att skaffa nya flickvänner. Du har som sagt arbetat som stenhuggare, där fick du din solbrända hy, dina valkiga händer och dina svällande muskler.

De andra rollpersonerna

Elisafat -Trots att han är liten och blyg så respekterar du Elisafat. Han och hans farbror har ofta hållit i de byggnationer som du har arbetat på. Elisafats tekniska snille är helt fantastiskt och du är plågsamt medveten om att du saknar hans begåvning.

Joshua -Du gillar inte Joshua något vidare. Han är kvinnlig och mesig. Han gnäller alltid om skönheten och skapandet men du har då aldrig sett honom skapa något.

Habakuk -En utpräglad tråkmåns. Han är träaktig och saknar helt perspektiv på tillvaron.

Samuel -Habakuks lillebror är trevlig men han är löjligt beroende av sin äldre bror.

Rollspelstips

Håll de andra igång. De tenderar att vela och diskutera i det oändliga, se till att de får häcken ur vagnen. Var lite impulsiv och flamboyant, men spela inte över, Natan är pragmatisk inte dum. Om du normalt är en intellektuell spelare så förakta för allt i världen denna rollperson, han är som sagt jordnära och konstruktiv inte en dum sälle!

Citat

"Kom igen grabbar, vi klarar det"

"Nej nu djävlar..."

Speldata

STR 17 CON 16 SIZ 15 DEX 12 APP 15

SAN 70 INT 12 POW 14 EDU 10 HP 16

Skills:Hebrew 50%, Theology 20%, Spot Hidden 40%, First aid 30%, Sneak 60%, Listen 50%, Masonry 50%

Weapon: Fist 50%
 Sledge 60%
 Sword 55%

Josua Jubal

Levnadshistoria

Du föddes i en liten bondby vid medelhavets strand.

Din far var byns skomakare men du kunde aldrig hålla ditt kreativa sinnelag i schack tillräckligt länge för att lära dig ett hantverk. Dina dagar delades lika mellan bykyrkan och de gröna kullarna runt byn. Din far insåg snart att du var värdelös som lärling men övertalade byrådet att anta dig som herde åt byns får.

Du älskade att ströva med din hjord i Israels berg och njöt ohejdat av det gnistrande sommarljuset över medelhavet såväl som de regntyngda vintermånaderna. Men fortfarande fanns det tvivel i ditt sinne, du kände att detta inte var ditt egentliga kall utan bara en station på vägen. Herren var ditt verkliga mål.

Ditt oroliga sinnelag fick dig att vid 20 år ålder lämna din hemby och bege dig till Jerusalem för att studera till präst. Men i Jerusalem härskade våldet och skräcken, det Hasmonaeiska kungahuset styr den heliga staden med järnhand. Vid det kungliga palatset hänger deras politiska motståndare vrålände på sina kors och Jerusalems gränder kokar av stadsmilisens stövelt-ramp.

Bland Jerusalems revolutionära fick du höra talas om den strikta renlevnads sekten esséerna i Wadi Quachil. När dina radikala vänner började arresteras och avrättas flydde du från Jerusalem till esséerna och har nu tillbringat 3 år där som skrivarlärling. Nu är du 25 år och har ett år kvar på din lärlingtid.

Personlighet

Du är en konstnär och skönhetsälskare. Du älskar Herren rent och högt. Din kreativitet tar sig ofta uttryck i små improviserade dikter om världens skönhet. Dessa dikter ses som för lättsinniga för att inkorporeras i biblioteket så du har dem samlade i en lergodskruka i din kammare. Du spelar panflöjt bra och gärna. Dina handlingar styrs alltför ofta av dina spontana känslor istället för av förnuftet. Du tror varmt på Messias snara ankomst och vill mer än något annat vara redo för hans ankomst, men du kan inte hjälpa att du finner världen så outhärdligt vacker som den är.

Du har ofta strövat vida omkring vid dödahavet och är en av de få som behärskar beduinernas språk. Döda havet är en vacker men skrämmande plats och du är övertygad att Messias kommer att välja en sådan här plats för sitt nedstigande till jorden.

Du älskar konsten, skönheten och Herren. Du är visionär men föga konstruktiv. Ditt kroppsspråk är mycket välutvecklat med gracila gester och precist minspel.

Fysik

Du är smal, av medellängd, är svarthåig och brunögd. Du har stora ögon och

höga ögonbryn vilket ger dig ett känsligt och ömtåligt ansiktsuttryck. Kontrasterar mot detta gör din väderbitna och solbrända hy. Du rör dig med en kattlik grace och har ett fantastiskt balanssinne. Du är van att gå långt och att klara dig utan mat och vatten i öknens brännande hetta.

De andra rollpersonerna

Elisafat -En kortsiktig, men på sitt område onekligen begåvad, man. Hans farbror är konstruktör av och ansvarig för de stora cisterner som förser esséerna med vatten till sina renande bad. Elisafat kommer säkert att ta över efter honom. En mycket begåvad tekniker, skada att han ska vara så blyg och tråkig.

Natan -Dristande tro, dumdristig för att inte säga dum. Förvisso stark och användbar men absolut inte värdig Messias ankomst. Hans kvinnoförhållanden är även de av dubiös moralisk kvalitet. Otroligt att han blev antagen som skrivarlärling.

Habakuk -Mycket bildad och intelligent. Han känner till mer om skrifterna än de flesta. Kan stundtals vara påfrestande med sina eviga citat. Han är nästa löjligt överbekyddande över sin bror.

Samuel -Konstig. Han säger inte så mycket och verkar mycket nervös. Då han väl säger någon är det växelvis strunt och riktiga djupsinnigheter. Han avgudar helt uppenbart sin storebror, Habakuk.

Rollspelstips

Kan du spela flöjt så ta för allt i världen med dig den. Annars duger det bra att vissla. Se till att peka på det sköna som det viktigaste i tillvaron. Skriv gärna några små dikter att citera.

Citat

"Se på berget fränder, är hon inte vacker"

*"Bortom rymden sjunger
de gamla, sjunger"*

Speldata

STR 12 CON 17 SIZ 11 DEX 17 APP 16
SAN 50 INT 12 POW 10 EDU 10 HP 14

Skills: Hebrew 60%, Theology 50%, Spot Hidden 70%, First aid 70%, Sneak 80%, Listen 80%, Music 90%, Art 90%

Weapon: Fist 50%
 Knife 60%

Elisafat Sebulon

Levnadshistoria

Du är född i Quachil, eller som det hette Daram, och har varit essén hela ditt liv. Din far var skrivare men omkom vid ett stenras då du var 4 år. Sedan dess har din farbror Ennion Sebulon tagit hand om dig och din mor, Maigan. Ennion är konstruktör och ansvarig för de fyra stora vattencisterner som förser Quachil med vatten för dagliga behov och viktigare ändå de dagliga rituella baden. Han är en stor och bullrig man men också intelligent och förstående och du ser upp till honom.

Maigan är en liten och grå kvinna strax över 40 år, hon är mycket överbeskyddande och du har svårt att klara dig utan henne.

Du har studerat din farbrors hantverk och du är mycket begåvad. Konstruktionerna är dina vänner, du förstår hur de fungerar, till skillnad från människor. Du har få vänner.

Du har varit några gånger i Jerusalem och du är mycket medveten om att stämningen där är fientlig. Du har sett Esséner uppspikade på kors utanför stadens portar.

För tillfället arbetar du som skrivarlärling, men din farbror börjar bli gammal och du kommer snart att få börja arbeta med cisternerna.

Personlighet

Du är normalt blyg och inåtvänd. Men då du arbetar med något som fascinerar dig sprakar du av vitalitet och styrka. Du har ganska svårt att umgås med människor och gillar att vara ensam. Herren är naturligtvis din herde och vän men du tänker inte så mycket på honom. Du är instiktivt emot organiserad religion. Ditt förhållande till Herren är din ensak. Det är jordnära problem som upptar det mesta av din tid, och du är mycket bra på att lösa dem.

Fysik

Du är liten och tanig. Ditt huvud tycks vara alldeles för stort för din axlar. Du har mörk, nästan svart, hy. Din bristande kroppsstyrka hjälps upp av en vilja av järn. När du har beslutat dig för något ger du dig aldrig förfrån det är genomfört.

De andra rollpersonerna

Joshua -Högfärdig. Tror han är något alldeles extra. Sköter inte sina arbetsuppgifter ordentligt utan strövar omkring i öknen och umgås med hedningar. Honom ska man inte lita på.

Natan -Helt klart mer muskler än hjärna. Du beundrar honom dock motvilligt för hans många kärleksaffärer. Han är tveksamt troende och sköter inte heller sitt jobb.

Habackuk -Vis och nästan allvetande. Essénerna behöver fler män som Habackuk. Du beundrar hans kunskap och rena tro högt. Han förstår

teknik nästan lika bra som du och allt annat bättre. Då mor är borta är det Habakuk du tyr dig till.

Samuel -Tystlåten, nervös. Du hört att han vaknar skrikande mitt i natten utan att vilja tala om vad han har sett.

Rollspelstips

Var inte för tyst och inåtvänd, det gör spelandet ointressant. Hänvisa gärna till Habakuk som facit till problem du inte kan lösa, dvs äventyret. Kort sagt var inte rädd att säga saker till de andra rollpersonerna och sätt ordentlig press på Habakuks spelare.

Citat

"Hrmpf, jag vet inte varför jag tror det är den vänstra spaken, jag bara tror det"

"Ingen aning, Habakuk vet säkert råd"

"Förlåt att jag finns"

Speldata

STR 9 CON 15 SIZ 8 DEX 16 APP 10

SAN 90 INT 14 POW 18 EDU 11 HP 12

Skills:Hebrew 70%, Theology 30%, Spot Hidden 80%, First aid 60%, Sneak 50%, Listen 50%, Pick Lock 50%, Mechanic 50%, Construction 60%

Masonry 50%

Weapon:Fist 50%

Habakuk Betuel

Levnadshistoria

Du föddes i Quachil, eller som det hette på den tiden Daram, för snart 30 år sedan. Din far var präst och du introducerades tidigt på den teologiska banan.

Några år senare föddes din bror Samuel. Han har svansat efter dig sedan dess. Du tycker egentligen väldigt mycket om din bror men stundtals går han dig på nerverna då han stör dig i dina studier. Samuel har alltid varit lite underlig, han hade aldrig hyss för sig, han har alltid varit mycket introvert. Då han var liten berättade han om underliga saker som bara han såg men det slutade han med då han märkte att ingen trodde honom. På senare år har det ofta hänt att Samuel har vaknat skrikande på nätterna, uppenbarligen efter svåra mardrömmar men han vill aldrig tala om vad han drömmer om.

Du började som sagt tidigt studera teologi, först studerade du 4 år i Bethlehem. När du sedan kom tillbaka till Quachil började du som skrivarlärling, den enda vägen till Essenernas prästerskap. Du har två månader kvar tills du är skrivare. Hela ditt liv har du studerat, aldrig några nöjen, aldrig någon semester och framför allt inga kvinnor.

Din far dog för tre år sedan medan du fortfarande var i Bethlehem. Din mor dog i barnsäng med en syster till dig och Samuel, barnet överlevde inte heller. Nu bor du och din bror i ett rum i samma hus som de andra skrivarlärlingarna.

Personlighet

Du är mycket moraliskt korrekt, det som står i det heliga skrift är ditt enda rättesnöre. Du föraktar all form av sinnlig njutning. Du vet att Herren älskar dig och du behöver inte vända dig till någon slampa för att köpa njutning.

Det finns naturligtvis en flicka som är annorlunda, även om du aldrig skulle erkänna det för någon, allra minst henne. Hon heter Mikal och lever ett enkelt liv tillsammans med sina föräldrar i Quachils utkanter.

Du är rädd för att misslyckas, du är förvisso mycket skriftlärd men försöker alltid verka ännu mer lärd. Ibland känner du dina överordnades småleenden då du korrigerar dem som en kniv i bröstet.

Du gillar att inge respekt och brukar använda din kroppslängd till att luta dig över den du talar med som en hög.

Du har ett mycket personligt förhållande till Herren, du känner att han älskar dig. Dina böner är alltid riktade direkt till Herren, du ber honom besvara de stora frågorna för dig, men ännu har du inte fått svar.

Fysik

Du extremt lång och mager. Dina armar och ben är trådsmala och tämligen kraftlösa. Du har en stor höknäsa som ytterligare hjälper dig att se hotfull ut. Din kraft ligger i din hjärna inte i din kropp.

De andra rollpersonerna

Alla de andra rollpersonerna är också skrivarlärningar med mellan två och ett år kvar på sina lärlingstider.

Joshua -En trevlig prick. Möjligen daltar han för mycket om "naturens skönhet" och liknande. Han ger sig i varje fall med liv och lust in för sitt arbete.

Natan -Hur han blev skrivarlärning är mer än du förstår. Han är stor, burdust och omoralisk. Han är känd för att ränna med flickor. Du försöker i görligaste mån ignorera honom. Din största mardröm är att Mikal skulle falla för den här knölen.

Elisafat -Tillbakadragen och blyg. Skada att han använder sitt intellekt till så världsliga ting som cisternbyggen. Du känner ansvar för Elisafat och tar hand om honom så gott du kan. Han saknar självkänsla och du försöker ge honom det genom att berömma allt han gör,

Samuel -Din yngre bror är dig mycket kär. Se vidare Levnadshistoria.

Rollspelstips

Gå gärna omkring i rummet då de andra sitter ner. Då kan du luta dig över dem då du talar. Lär dig ett par bibelcitat att slänga dig med. Akta dig noga för att hamna i diskussion med en riktig expert. Avhåll de andra rollpersonerna från omoraliskt handlande.

Citat

" 'Du skall icke stjäla', lägg genast tillbaka breven"

" Händerna på täcket Samuel"

" Så här ska vi göra....."

Speldata

STR 12 CON 10 SIZ 15 DEX 7 APP 13

SAN 80 INT 15 POW 16 EDU 15 HP 13

Skills:Greek 30%, Hebrew 90%, Theology 60%, History 55%, Debate 60%, Spot Hidden 50%, First aid 20%, Sneak 40%, Listen 50%

Weapon:Fist 50%

Samuel Betuel

Levnadshistoria

Det första du minns är din storebrors jätteansikte som lutade sig över dig. Du låg i din vaggga i Quachil, eller Daram som det hette då. Din far var präst men han dog för tre år sedan.

Redan tidigt insåg du att du var annorlunda, du kan se andarna. De är underliga varelser som lever överallt och vet allt. Du berättade allt om andarna för din mor, hon var den enda som lyssnade och förstod. Men din mor dog när du var 7, du tog det fruktansvärt hårt. Du talade inte alls på flera månader och kröp lite inom dig själv. I början försökte du berätta om andarna för din storebror, Habakuk, och din far, men du kunde inte förstå. De tittande bara underligt på dig och verkade undra om du var riktigt klok.

Din 7 år äldre bror, Habakuk, studerar teologi och du följer i hans fotspår. Han är enormt duktig och intelligent. Du är rädd att du aldrig kan bli lika duktig som han, men du försöker. Kanske kämpar du så hårt mest för att förtjäna hans respekt.

Ni är båda skrivarlärlingar i Essenerklostret. Habakuk har bara några månader kvar innan han är färdig skrivare, dessutom har han studerat teologi flera år i Bethlehem. Du själv har två år kvar.

På senare tid ser du allt mer sällan andarna i vaket tillstånd. Men i drömmen upplever du de mest förunderliga ting. Ibland vandrar du i stora trädgårdar där stora ödlor vältrar sig i asfaltpölar, ibland klättrar du på gigantiska kristallbyggnader i en ändlös svart öken. Men oftast kommer du inte ihåg dina drömmar du bara vaknar, skrikande av skräck och badande i svett. Du har några luddiga minnen av ett grått ljus som äter dig, en stor grotta upplyst av en ensam fackla och en bevingad mask.

Personlighet

Du är nervös och lynnig. Du tenderar att glida in i funderingar då du talar med någon. Du lämnar meningar oavslutade för att sedan verka helt överraskad och yrvaken då du dras tillbaka till verkligheten.

Herren är ett mysterium för dig. Du ser det som är fördolt för andra men de andra tycks se bevisen för Herrens makt, något du inte kan. Men om Habakuk säger att Herren är störst och har skapat världen så är det säkert så. Andarna verkar dock inte bry sig om Herren, och det gör inte drömmarna heller. Du önskar att du kunde vara lika säker som Habakuk.

Du har svårt att koncentrera dig på en sak i taget och brukar förvirra din omgivning genom att tala om fyra saker på en gång. Du själv tappar dock aldrig bort dig, du har en fantastisk simultankapacitet.

Fysik

Du är liten och klen. Ditt huvud verkar på något sätt för stort för din taniga kropp. Men om du måste göra något, speciellt om Habakuk ser på, så kan du hämta styrkereserver från något hemlig förråd inom dig.

Du har ett känsligt och intelligent ansikte som väcker vissa kvinnors moderinstinkter men du är allt för blyg för att våga tala till kvinnor ens. Dessutom säger Habakuk att kvinnor bara försöker lura män till osedligheter.

De andra rollpersonerna

Alla de andra rollpersonerna är också skrivarlärningar.

Joshua -Han skrämmer dig lite. Han verkar så fruktansvärt närvarande jämnt. Han spelar flöjt på något förtrollande sätt som påminner dig om kristallstäderna.

Natan -Även om Habakuk inte tycker om honom så är han en klippa. Han är stor, glad och jordnära, egenskaper du verkligen avundas honom.

Elisafat -Habakuk tycker väldigt bra om Elisafat och varje positivt ord som din bror säger om honom skär i ditt hjärta. Kort sagt så är du avundsjuk på den uppmärksamhet som Habakuk ödslar på Elisafat.

Habakuk -Du ser upp till din storebror. Du avundas honom hans rena tro, hans oförmåga att se andarna och hans självsäkerhet.

Rollspelstips

Gör mesta möjligt av din mystiska aura. Säg märkliga saker och använd underliga liknelser. De andra får aldrig vara säkra på var de har dig.

Citat

"Spela för oss Josua, natten är så mörk"

"Förstår du inte? Kniven måste vara där, stjärnorna säger det"

"Har du talat med natthimlen någon gång?"

Speldata

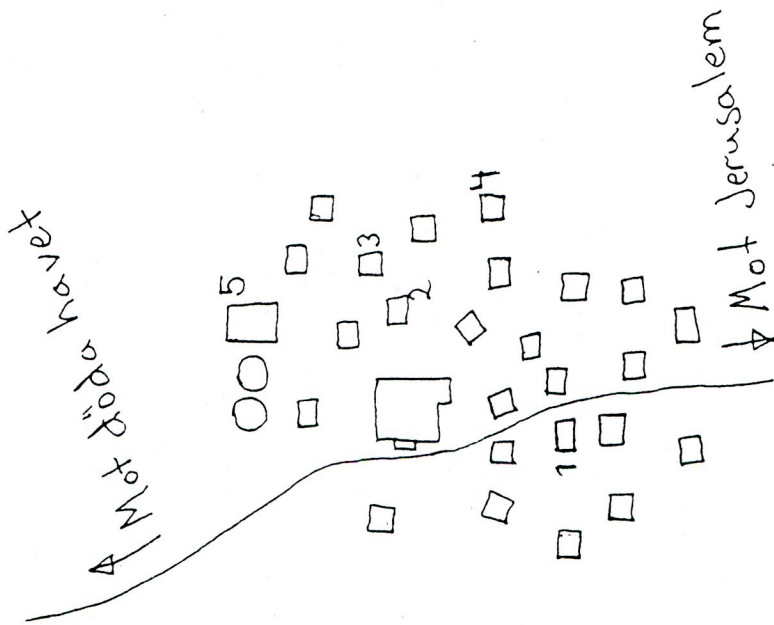
STR 10 CON 11 SIZ 9 DEX 12 APP 9

SAN 20 INT 13 POW 5 EDU 13 HP 10

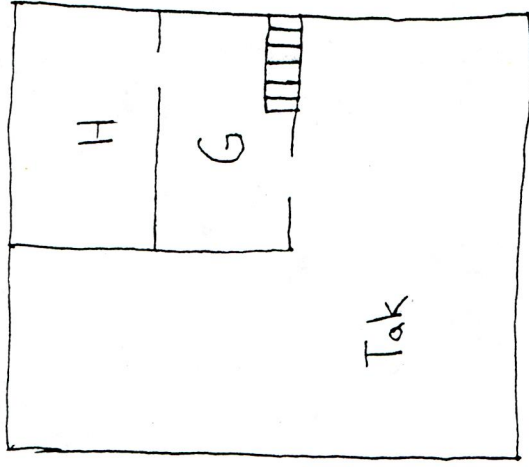
Skills:Hebrew 90%, Theology 60%, Spot Hidden 50%, First Aid 30%, Sneak 50%, Listen 50%

Weapon: Fist 50%

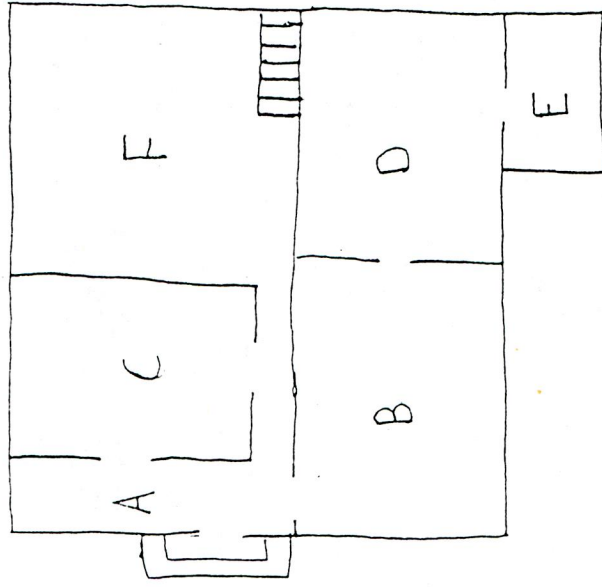
Esséner klostret



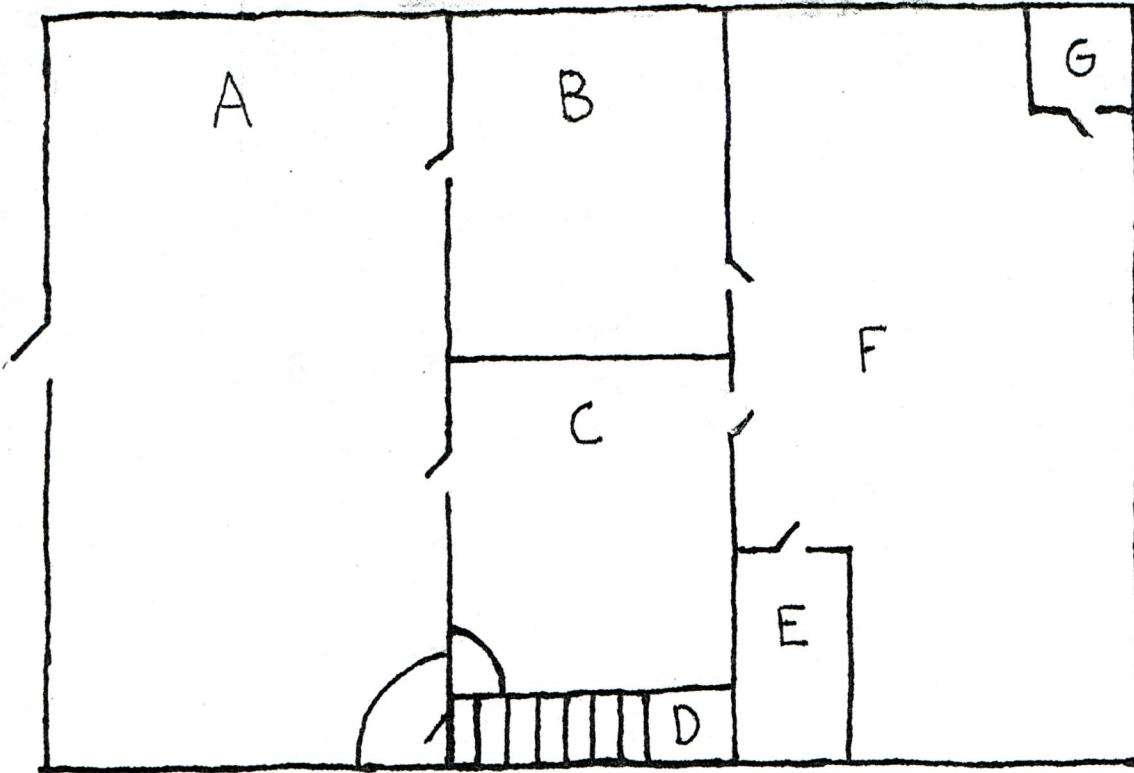
- 1 Rollpersonerna
- 2 Dan
- 3 Sasa
- 4 Josef
- 5 Cisterner och bad



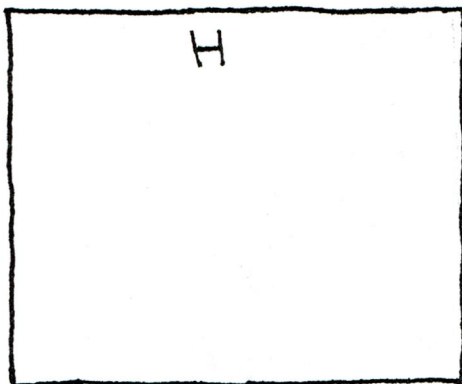
Vån 2



Vån 1



MARKPLAN



KÄLLARE

TAURUS HUS I JERUSALEM

- A. Huvudrum.
- B. kök.
- C. Sovrum.
- D. Lönntrappa
- E. Förråd.
- F. Bakgård
- G. Hemlig hus
- H. Hemlig källare