

Flykten från
Damaskus
Rollpersoner



© 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

Rollpersoner

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

Makir

Makir har alltid ett pannband över pannan och ser tuff ut. Makir är bra på att smyga. Han kan ta sig fram överallt utan att bli upptäckt. Han smyger helt ljudlöst. Hans dröm är att bli läkare.

Beskrivning av Makir

Makir är 13 år gammal. Han är en vältränad kille med brunt och ganska långt hår som hänger ner i nacken. Makir är skicklig på att smyga och har mjuka skinnskor som ger honom +5 i föremålsbonus på Smyga. Makir har alltid längtat efter att få lära sig att läsa. Nu har han fått göra det och han slukar böcker. Han vill utbilda sig till läkare och hjälpa de som behöver hjälp. Makir har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor han hos Benjamin som ser till att han får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Makir att bli det som han drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Förlösa barn, Hoppa, Klättra, Lyssna på andra, Läkande örter & drycker, Läk konst, Läsa & Skriva, Smyga, Stjåla, Öppna lås.

Vapen, sköld & rustning

-

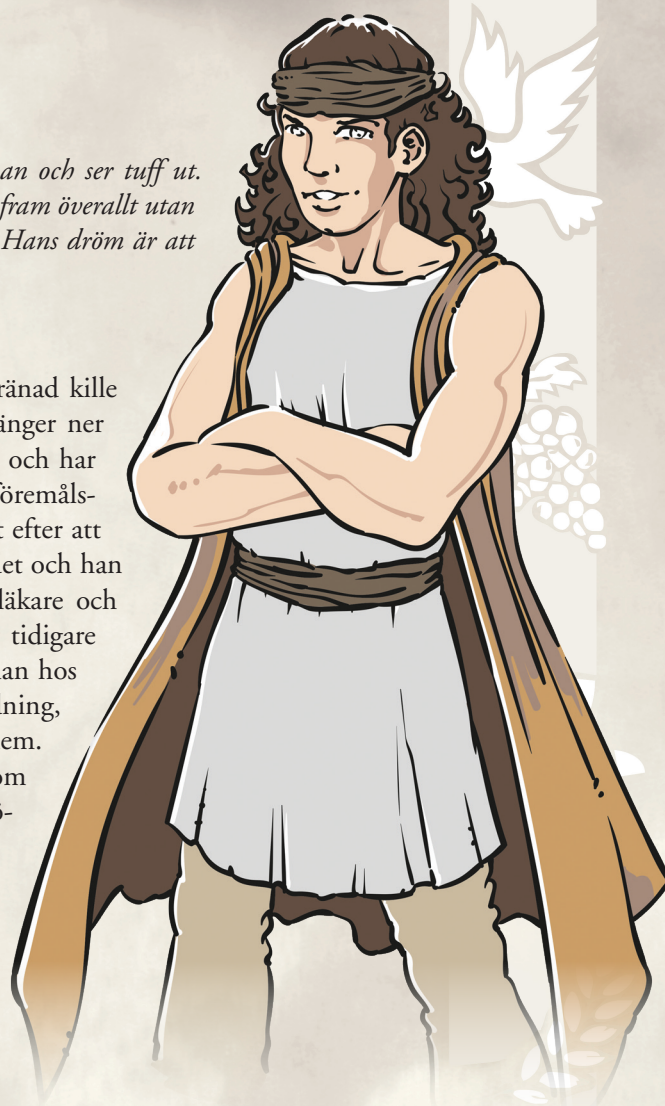
Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska, Mjuka skinnskor (+5 på Smyga).

Makirs hemlighet: Makir har en mus som kan göra konster. Men han håller den gömd eftersom många är rädda för möss.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Man/Pojke
Ålder: 13 år
Yrke: Läkare, fd Tjuv
Nationalitet: Jude
Silver: 2 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 4
Mod: 5 (MP: 5)
Medkänsla: 4
Tålighet: 6 (TP: 6)
Styrka: 5
Smidighet: 8
Snabbhet: 7
Personlighet: 4
Utseende: 6



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



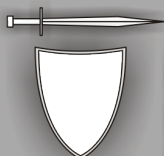
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 13 ÅR	Silver: 2 DENARER
Namn: MAKIR	Yrke: LÄKARE FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: MAN/POJKE	Nationalitet: JUDE	Språk2:

Egenskaper

Vishet	4
Mod	5
Medkänsla	4
Tålighet	6
Styrka	5
Smidighet	8
Snabbhet	7
Personlighet	4
Utseende	6



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1		
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	6	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	5	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
HOPPA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
KLÄTTRA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
SMYGA	(SMI)	+8	+5	+5	+	+18
STJÄLA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
ÖPPNA LÅS	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
FÖRLÖSA BARN	(VIS)	+4	+5	+	+	+9
LÄKANDE ÖRTER OCH DR.	(VIS)	+4	+5	+	+	+9
LÄKEKONST	(VIS)	+4	+5	+	+	+9
LÄSA & SKRIVA	(VIS)	+4	+5	+	+	+9
LYSSNA PÅ ANDRA	(MED)	+4	+5	+	+	+9
	()	+	+	+	+	+

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska, Mjuka skinnskor (+ 5 på Smyga)

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



Lea

Lea har en hund som kommer när hon visslar på honom. Hunden kan många olika konster, något som kan vara till stor nytta ibland. Lea älskar djur och hunden är hennes allra bästa vän. Lea drömmer om att lära sig läsa och skriva och hon börjar bli duktig på det. Hon vill kunna skriva berättelser och sagor.

Beskrivning av Lea

Lea är 10 år gammal. Hon är en liten och kort tjej med stora bruna ögon. Hon har långt mörkt hår som hänger ner på ryggen. Lea älskar djur och är mycket duktig på att ta hand om dem. Hon kan också prata med dem. Lea har en hund. Hunden är skicklig på att göra olika konster. Lea har lärt sin hund att sträcka fram tasserna och hälsa fint, rulla runt, ligga ner på kommando och hämta saker. Lea håller just nu på och lär sig att läsa och skriva. Hon drömmer om att bli författare en dag och få skriva berättelser och sagor. Lea har fått skrivdon, bläck och pergamentrullar. Hon har +5 i föremålsbonus på Läsa & Skriva. Lea har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor hon hos Benjamin som ser till att hon får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Lea att bli det som hon drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Djurskötsel, Hoppa, Klättra, Läsa & Skriva, Prata med djur, Smyga, Stjäla, Vissla, Öppna lås, Hantera vapen I.

Vapen, sköld & rustning

Trästav.

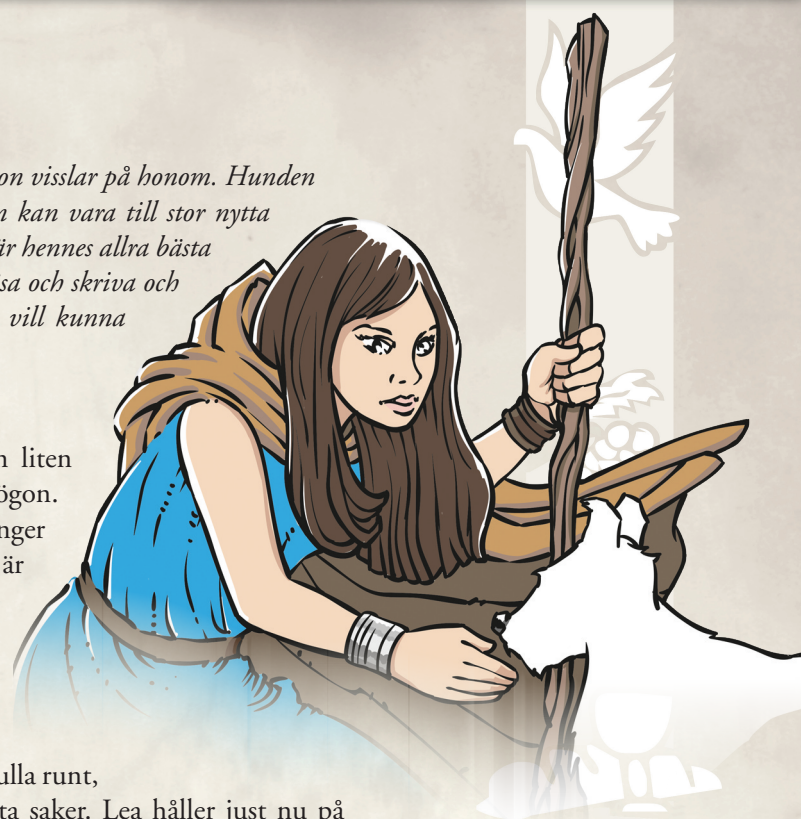
Utrustning

Klänning, Mantel, Skor, Hund.

Leas hemlighet: Leas hårspanne är av äkta silver. Lea fick det av en ung smedslärling. Han ville att Lea skulle ha det. Hon såg honom aldrig mer, men hårspannet har hon kvar.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Kvinna/Flicka
Ålder: 10 år
Yrke: Sagoberätterska, fd.
Tjuv
Nationalitet: Judinna
Silver: 15 denarer
Språk I: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 3
Mod: 4 (MP: 4)
Medkänsla: 8
Tålighet: 3 (TP: 3)
Styrka: 4
Smidighet: 8
Snabbhet: 6
Personlighet: 6
Utseende: 7



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



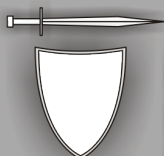
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 10 ÅR	Silver: 15 DENARER
Namn: LEA	Yrke: SAGOBERÄTTERSKA FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: KVINNA/FLICKA	Nationalitet: JUDINNA	Språk2:

Egenskaper

Vishet	3
Mod	4
Medkänsla	8
Tålighet	3
Styrka	4
Smidighet	8
Snabbhet	6
Personlighet	6
Utseende	7



Vapen, Sköld och Rustning

Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1 TRÄSTAV	1T4
Vapen2	
Vapen3	
Sköld	
Rustning	

TP 3	Skada
MP 4	Avdrag

Handlingsbonus

Handling/Färdighet	Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
LÄSA & SKRIVA (VIS)	+3	+5	+5	+	+13
DJURSKÖTSEL (SMI)	+8	+5	+	+	+13
HOPPA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
KLÄTTRA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
PRATA MED DJUR (MED)	+8	+5	+	+	+13
SMYGA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
STJÄLA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
VISSLA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
ÖPPNA LÅS (SMI)	+8	+5	+	+	+13
HANTERA VAPEN I (STY)	+4	+5	+	+	+9
()	+	+	+	+	+

Utrustning

Klänning, Mantel, Skor, Hund, Skrivdon, bläck och pergamentrullar (ger +5 i föremålsbonus på Läsa & Skriva)
Trästav

Anteckningar

Äventyrslogg

HP

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



Hefer

Hefer har 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. Hefer 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.

Beskrivning av Hefer

Hefer är 14 år gammal. Han är lång för sin ålder med breda axlar. Han har mörkt kort lockigt hår. Hefers största dröm är att bygga en båt och resa över havet, få resa till många nya länder och upptäcka världen. Hefer har en samling kartor som han studerar flitigt på sin fritid och som ger honom +5 i föremålsbonus på Orientering. Han hittar i varenda liten gränd i Jerusalem, en förmåga som kan komma väl till pass om man behöver skaka av sig förföljare. Hefer älskar havet och utbildar sig till båtbyggare. Han vill bygga en båt och segla över havet till Rom. Han tycker också mycket om att fiska. Hefer har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor han hos Benjamin som ser till att han får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Hefer att bli det som han drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Fiska, Hantverk (Båtbyggare), Hoppa, Klättra, Läsa & Skriva, Orientering, Räkna, Smyga, Stjäla, Öppna lås.

Vapen, sköld & rustning

-

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska, Kartor (+5 på Orientering), Fiskepö.

Hefers hemlighet: Han har en guldring gömd i en påse i tunikan. Ringen fick han av sin pappa när han var väldigt liten. Det är det sista minne han har av sin pappa. Guldringen har gått i arv i släkten i fyra generationer.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Man/Pojke
Ålder: 14 år
Yrke: Båtbyggare, fd. Tjuv
Nationalitet: Jude
Silver: 8 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 8
Mod: 5 (MP: 5)
Medkänsla: 7
Tålighet: 6 (TP: 6)
Styrka: 6
Smidighet: 4
Snabbhet: 3
Personlighet: 5
Utseende: 6



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



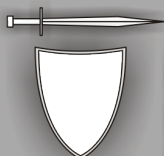
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 14 ÅR	Silver: 8 DENARER
Namn: HEFER	Yrke: BÅTBYGGARE FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: MAN/POJKE	Nationalitet: JUDE	Språk2:

Egenskaper

Vishet	8
Mod	5
Medkänsla	7
Tålighet	6
Styrka	6
Smidighet	4
Snabbhet	3
Personlighet	5
Utseende	6



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1		
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	6	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	5	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
HOPPA	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
KLÄTTRA	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
LÄSA & SKRIVA	(VIS)	+8	+5	+	+	+13
ORIENTERING	(VIS)	+8	+5	+5	+	+18
SMYGA	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
STJÄLA	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
ÖPPNA LÅS	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
RÄKNA	(VIS)	+8	+5	+	+	+13
FISKA	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
HANTVERK (BÅTBYGGARE)	(SMI)	+4	+5	+	+	+9
	()	+	+	+	+	+

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska, Kartor (+ 5 på Orientering), Fiskespö

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



Tilon

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

Beskrivning av Tilon

Tilon är 17 år gammal. Han är en lång kille med breda axlar och mörkt halvlångt hår. Tilon har en storebror som heter Simon Seloten. Simon tillhörde tidigare Seloterna, men har lämnat det livet bakom sig och blivit en lärjunge till Jesus från Nasaret. Tilon är snabb och stark och är med i löpartävlingar som han ofta vinner. Han har ett par skor som han har fått av sin bror. Han känner sig jättesnabb när han har dem på sig. Skorna ger +5 i föremålsbonus på Springa. Tilon är duktig på musik. Han spelar trumma, harpa och flöjt och han komponerar även egen musik. Han har skrivit flera kärleks- och frihetssånger. Tilon har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor han hos Benjamin som ser till att han får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Tilon att bli det som han drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Dansa, Hoppa, Klättra, Sjunga & Spela, Smyga, Springa, Stjäla, Öppna lås, Hantera vapen II.

Vapen, sköld & rustning

Dolk.

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska, Flöjt, Harpa, Trumma.

Tilons hemlighet: 1. Han är hemligt förälskad i Zorah. Han har inte berättat det för någon. 2. Om någon får reda på att han är bror till Simon Seloten, så riskerar han fängelse eller hämnd från Simons fiender.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Man/Pojke
Ålder: 17 år
Yrke: Löpare, Musiker, fd Tjuv
Nationalitet: Jude
Silver: 8 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 6
Mod: 7 (MP: 7)
Medkänsla: 5
Tålighet: 6 (TP: 6)
Styrka: 7
Smidighet: 6
Snabbhet: 8
Personlighet: 7
Utsende: 6



T4



T6



T8



T10



T12



T20



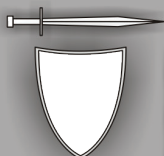
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 17 ÅR	Silver: 8 DENARER
Namn: TILON	Yrke: LÖPARE/MUSIKER FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: MAN/POJKE	Nationalitet: JUDE	Språk2:

Egenskaper

Vishet	6
Mod	7
Medkänsla	5
Tålighet	6
Styrka	7
Smidighet	6
Snabbhet	8
Personlighet	7
Utseende	6



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1	Dolk	1T4
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	6	Skada	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #cccccc;"></div>
MP	7	Avdrag	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #cccccc;"></div>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet	Egenskaps bonus	Färdighets bonus	Föremåls bonus	Äventyrs bonus	Total bonus
HOPPA (SMI)	+6	+5	+	+	+11
KLÄTTRA (SMI)	+6	+5	+	+	+11
SJUNGA & SPELA (PER)	+7	+5	+	+	+12
SMYGA (SMI)	+6	+5	+	+	+11
SPRINGA (SNA)	+8	+5	+5	+	+18
STJÄLA (SMI)	+6	+5	+	+	+11
ÖPPNA LÅS (SMI)	+6	+5	+	+	+11
HANTERA VAPEN II (STY)	+7	+5	+	+	+12
DANSA (SMI)	+6	+5	+	+	+11
()	+	+	+	+	+
()	+	+	+	+	+

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Stövlar, Bältesväska, Flöjt, Harpa, Trumma, Skor (+ 5 i föremålsbonus på Springa)
Dolk

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



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. Zorah tycker om Tilon. Hon vill gärna sjunga när han spelar på sin flöjt eller harpa. Zorah älskar vackra klänningar och kläder.

Beskrivning av Zorah

Zorah är 16 år gammal. Hon har mörkt, långt och lockigt hår som faller fritt över axlarna. Zorah har en storasyster som heter Maria Magdalena och som är följeslagare till Jesus från Nasaret. Hon träffar inte Maria Magdalena så ofta utan får klara sig själv. Zorah älskar att dansa och hon är väldigt duktig på det. Hon har fått ett par dansskor av sin syster och hon älskar sina skor. Skorna ger +5 i föremålsbonus på Dansa. Ibland lyckas Zorah till och med tjäna lite pengar på sin dans. Hennes största dröm är att kunna leva och försörja sig helt på dansen. Zorah har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor hon hos Benjamin som ser till att hon får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntar Zorah att bli det som hon drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Charma, Dansa, Fånga uppmärksamhet, Hoppa, Klättra, Sjunga & Spela, Smyga, Stjåla, Öppna läs.

Vapen, sköld & rustning

-

Utrustning

2 klänningar, Skor, Mantel.

Zorahs hemlighet: Hon är förälskad i Tilon, men hon har inte berättat det för någon.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Flicka/Kvinna
Ålder: 16 år
Yrke: Dansare, Sångerska
fd Tjuv
Nationalitet: Judinna
Silver: 8 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 5
Mod: 5 (MP: 5)
Medkänsla: 7
Tålighet: 4 (TP: 4)
Styrka: 5
Smidighet: 8
Snabbhet: 4
Personlighet: 7
Utseende: 7



T4



T6



T8



T10



T12



T20



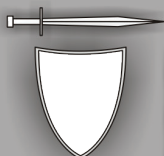
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 16 ÅR	Silver: 8 DENARER
Namn: ZORAH	Yrke: DANSARE/SÅNGERSKA FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: KVINNA/FLICKA	Nationalitet: JUDINNA	Språk2:

Egenskaper

Vishet	5
Mod	5
Medkänsla	7
Tålighet	4
Styrka	5
Smidighet	8
Snabbhet	4
Personlighet	7
Utseende	7



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1		
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

[illegible]

Handlingsbonus

Handling/Färdighet	Egenskapsbonus	Färdighetsbonus	Föremålsbonus	Äventyrsbonus	Totalbonus
CHARMA (PER)	+7	+5	+	+	+12
DANSA (SMI)	+8	+5	+5	+	+18
FÅNGA UPPMÄRKSAMHET (PER)	+7	+5	+	+	+12
HOPPA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
KLÄTTRA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
SJUNGA & SPELA (PER)	+7	+5	+	+	+12
SMYGA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
STJÄLA (SMI)	+8	+5	+	+	+13
ÖPPNA LÅS (SMI)	+8	+5	+	+	+13
()	+	+	+	+	+
()	+	+	+	+	+

Utrustning

2 klänningar, Skor, Mantel, Dansskor (ger + 5 i föremålsbonus på Dansa)

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7
8	+8
9	+9
10	+10



Kaleb

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

Beskrivning av Kaleb

Kaleb är 10 år gammal. Han är lagom lång, har mörkbrunt, kort och lockigt hår och bruna ögon. Kaleb älskar djur. Han kan prata med djur och göra sig förstådd med dem. Kaleb har en papegoja som kan prata, vissla och härmas. Han har en visselpipa som gör att det är lättare för honom att prata med papegojor och andra djur. Den ger honom +5 i föremålsbonus på att Prata med djur. Kalebs största dröm är att någon gång få resa till Rom. Tidigare tillhörde han en tjuvliga i Jerusalem, men nu bor han hos Benjamin som ser till att han får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Kaleb att bli det som han drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Djurskötsel, Hoppa, Klättra, Prata med djur, Smyga, Stjäla, Öppna lås, Hantera vapen II.

Vapen, sköld & rustning

Dolk.

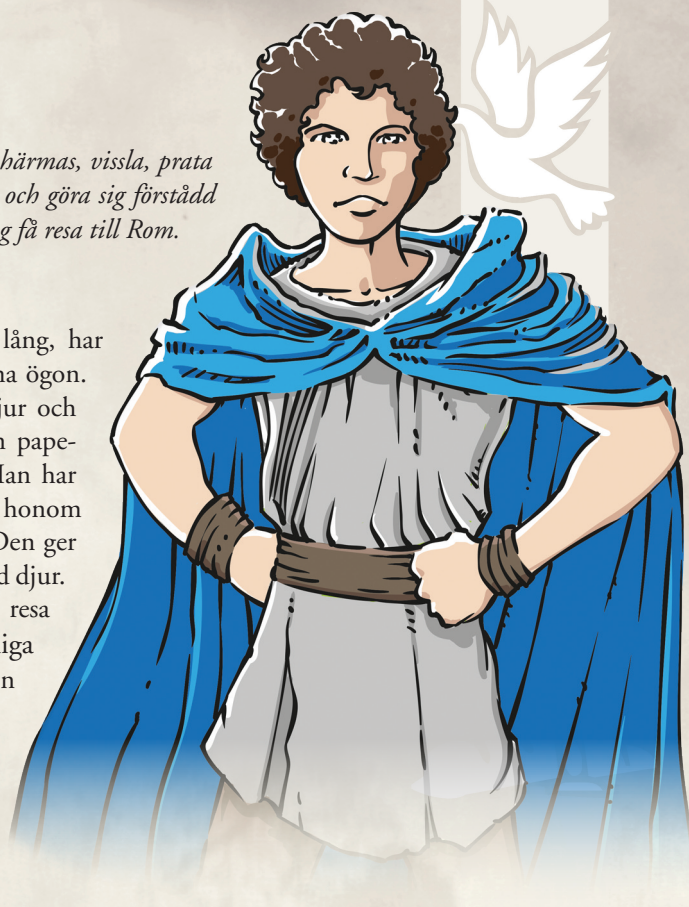
Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska, Papegoja, Visselpipa som ger +5 i föremålsbonus på Prata med djur.

Kalebs hemlighet: En gång när Kaleb satt på ett värdshus såg han ett gäng romare resa sig och gå iväg. Kvar låg en dolk. Kaleb tog upp dolken och stoppade den på sig. Ibland tar han fram den och tittar på den. Den är vackert utsmyckad i guld.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Man/Pojke
Ålder: 10 år
Yrke: Papegojskötare, fd Tjuv
Nationalitet: Jude
Silver: 6 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 4
Mod: 6 (MP: 6)
Medkänsla: 8
Tålighet: 3 (TP: 3)
Styrka: 4
Smidighet: 7
Snabbhet: 6
Personlighet: 7
Utseende: 5



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



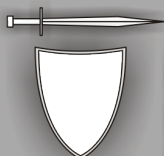
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 10 ÅR	Silver: 6 DENARER
Namn: KALEB	Yrke: PAPEGOJSKÖTARE FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: MAN/POJKE	Nationalitet: JUDE	Språk2:

Egenskaper

Vishet	4
Mod	6
Medkänsla	8
Tålighet	3
Styrka	4
Smidighet	7
Snabbhet	6
Personlighet	7
Utseende	5



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1	DOLK	1T4
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	3	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	6	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
DJURSKÖTSEL	(MED)	+8	+5	+	+	+13
HOPPA	(SMI)	+7	+5	+	+	+12
KLÄTTRA	(SMI)	+7	+5	+	+	+12
SMYGA	(SMI)	+7	+5	+	+	+12
STJÄLA	(SMI)	+7	+5	+	+	+12
ÖPPNA LÅS	(SMI)	+7	+5	+	+	+12
PRATA MED DJUR	(MED)	+8	+5	+5	+	+18
HANTERA VAPEN II	(STY)	+4	+5	+	+	+9
	()	+	+	+	+	+
	()	+	+	+	+	+
	()	+	+	+	+	+

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska, Papegoja, Visselpipa (+ 5 i föremålsbonus på Prata med djur)
Dolk

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



Alfeus

Alfeus är bra på att öppna lås och ta sig in i låsta rum. Alfeus är cool. De andra i gänget ser upp till honom. 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.

Beskrivning av Alfeus

Alfeus är 15 år gammal. Han är en lång och gämlig pojke med kort svart hår. Han klär sig alltid i snygga och annorlunda kläder som han tycker om. Alfeus är skicklig på att öppna lås. Det finns inte en enda dörr som inte han klarar av att öppna. Alfeus har ett dyrkset som ger honom +5 i föremålsbonus på Öppna lås. Alfeus drömmer om att bli köpman och tjäna stora pengar. För pengarna vill han bygga många hus, hjälpa de som inte har någonstans att bo och också hjälpa barn som har bott på gatan som han själv. Precis som Benjamin gör. Han försöker efterlikna Benjamin och gå i hans fotspår. Alfeus har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor han hos Benjamin som ser till att han får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Alfeus att bli det som han drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Hoppa, Klättra, Köpslå, Läsa & skriva, Pruta, Räkna, Smyga, Stjäla, Värdesätta föremål, Öppna lås.

Vapen, sköld & rustning

-

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska, Dyrkset (+5 på Öppna lås).

Alfeus hemlighet: Han har en vacker liten kista i trä. Längst ner i kistan finns en dubbel bottenplatta och under den finns 50 mynt som han antingen ska spara eller använda om han tycker att han behöver det. Han har den på sitt rum.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Man/Pojke
Ålder: 15 år
Yrke: Köpman, fd Tjuv
Nationalitet: Jude
Silver: 11 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 6
Mod: 7 (MP: 7)
Medkänsla: 3
Tålighet: 5 (TP: 5)
Styrka: 4
Smidighet: 8
Snabbhet: 5
Personlighet: 8
Utseende: 5



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



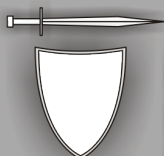
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 15 ÅR	Silver: 11 DENARER
Namn: ALFEUS	Yrke: KÖPMAN FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: MAN/POJKE	Nationalitet: JUDE	Språk2:

Egenskaper

Vishet	6
Mod	7
Medkänsla	3
Tålighet	5
Styrka	4
Smidighet	8
Snabbhet	5
Personlighet	8
Utseende	5



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1		
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	5	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	7	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
HOPPA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
KLÄTTRA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
SMYGA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
STJÄLA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
ÖPPNA LÅS	(SMI)	+8	+5	+5	+	+18
KÖPSLÅ	(PER)	+8	+5	+	+	+13
LÄSA & SKRIVA	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
PRUTA	(PER)	+8	+5	+	+	+13
RÄKNA	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
VÄRDESÄTTA FÖREMÅL	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
	()	+	+	+	+	+

Utrustning

Tunika, Byxor, Mantel, Bälte, Skor, Bältesväska, Dyrkset (+ 5 på Öppna lås)

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



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.

Beskrivning av Isabel

Isabel är 12 år gammal. Hon är lång, har mörkt brunt lockigt hår som hänger ner som en fläta på ryggen. Isabel är duktig på att klättra. Hon kan klättra uppför husfasader och väggar. Hon klättrar lätt upp i kokospalmer och förstås i vanliga träd. Eftersom hon också är ganska smal och smidig har hon tidigare också lätt kunnat ta sig in genom fönster för att göra inbrott. Men det har hon slutat med. Isabel har övat med speciella klätterredskap som ger henne +5 i föremålsbonus på Klättra. Isabel är också skicklig på akrobatik och att göra volter. Hon har lärt sig att gå på lina. Isabel har tidigare tillhört en tjuvliga i Jerusalem. Nu bor hon hos Benjamin som ser till att hon får utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin är en rik man från Jerusalem som vill hjälpa barn och ungdomar som behöver någonstans att ta vägen. Benjamin uppmuntrar Isabel att bli det som hon drömmer om. Välj en till extra färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Akrobatik, Hoppa, Klättra, Smyga, Stjäla, Öppna lås, Projektilvapen.

Vapen, sköld & rustning

Pilbåge med 20 pilar.

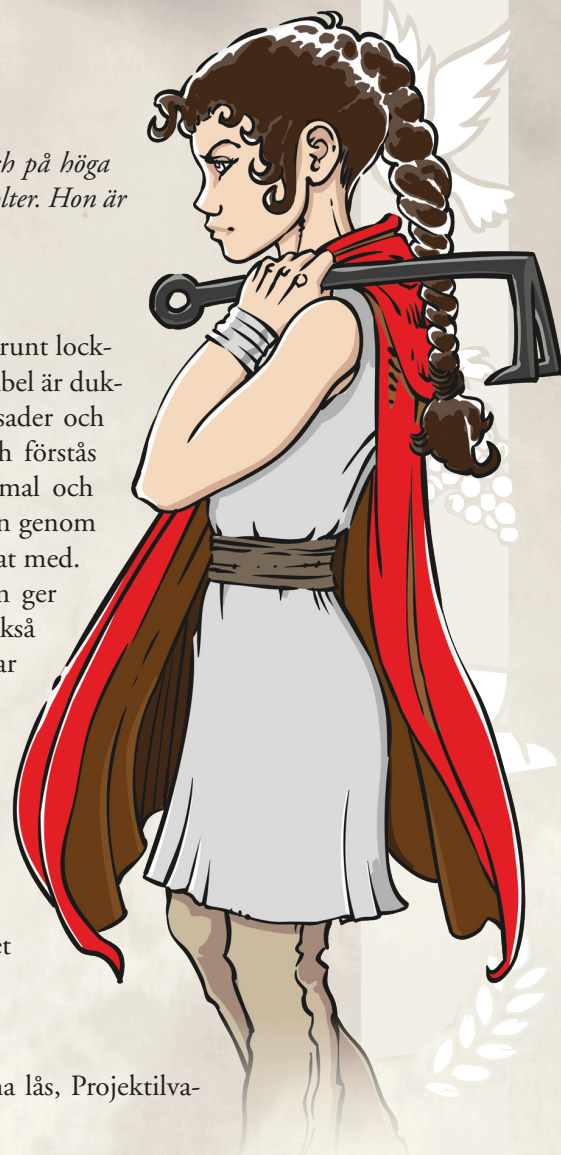
Utrustning

Klänning, Byxor, Skor, Mantel, Rep (10 m), Klätterutrustning (krokar, kilar och en påse med talk som ger + 5 på Klättra), Änterhake.

Isabels hemlighet: Isabel har i hemlighet tränat på att skjuta med pilbåge ute i skogen. Hon har tillverkat en egen pilbåge med pilar. Det är ingen som känner till det.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Kvinna/Flicka

Ålder: 12 år

Yrke: Akrobat, fd Tjuv

Nationalitet: Judinna

Silver: 4 denarer

Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 4

Mod: 6 (MP: 6)

Medkänsla: 5

Tålighet: 4 (TP: 4)

Styrka: 5

Smidighet: 8

Snabbhet: 7

Personlighet: 6

Utseende: 8



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



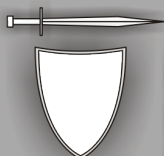
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 12 ÅR	Silver: 4 DENARER
Namn: ISABEL	Yrke: AKROBAT FD TJUV	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: KVINNA/FLICKA	Nationalitet: JUDINNA	Språk2:

Egenskaper

Vishet	4
Mod	6
Medkänsla	5
Tålighet	4
Styrka	5
Smidighet	8
Snabbhet	7
Personlighet	6
Utseende	8



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1		
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	4	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	6	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
HOPPA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
KLÄTTRA	(SMI)	+8	+5	+5	+	+18
SMYGA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
STJÄLA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
ÖPPNA LÅS	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
PROJEKTILVAPEN	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
AKROBATIK	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
	()	+	+	+	+	+
	()	+	+	+	+	+
	()	+	+	+	+	+
	()	+	+	+	+	+

Utrustning

Klänning, Byxor, Skor, Mantel, Rep (10 m), Klätterutrustning (krokar, kilar och en påse med talk som ger +5 på Klättra), Änterhake
Pilbåge med 20 pilar

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



Terah

Terah var dotter till en fåraherde. Redan när hon var mycket liten fick hon följa med och valla fåren. Men när hon förlorade sin familj flyttade hon till Jerusalem. Terah älskar att vara ute i naturen och trivs med att sova under bar himmel och titta upp mot stjärnorna. Hon diskuterar gärna stjärnhimlen med dem hon möter om hon får ett bra tillfälle. Terah är en tuff tjej som drömmer om att bli jägare, vara ute i vildmarken och leva nära naturen. Just nu bor hon hos Benjamin i Jerusalem.

Beskrivning av Terah

Terah är 15 år gammal. Hon är en lång tjej med mörka ögon. Hon har svart, långt hår. Terah älskar djur och är mycket duktig på att ta hand om dem. Hon älskar att ge sig ut på vandring i naturen. Hon är bra på att hitta överallt. Terah är skicklig på orientering. Hon har kartor som ger henne +5 i föremålsbonus på Orientering. När det är mörkt tycker hon om att tända en lägereld och titta upp mot den mörka stjärnhimlen. Terah är duktig på att hantera både stav och slunga. Ibland är det tävlingar i slunga och då vinner hon oftast tävlingarna. Terah drömmer om att bli jägare. När hon förlorade sin familj flyttade hon in till Jerusalem. Hon hade ingenstans att bo, men Benjamin tog hand om henne. Nu bor hon hos Benjamin som ser till att hon får bra utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin uppmuntrar henne att bli det som hon drömmer om och vill bli. Välj en till färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Djurskötsel, Göra upp eld, Jaga, Orientering, Spåra, Stjärntydning, Sätta fällor, Valla djur, Tillhyggen, Projektvapen.

Vapen, sköld & rustning

Stav, Slunga + 10 slungstenar.

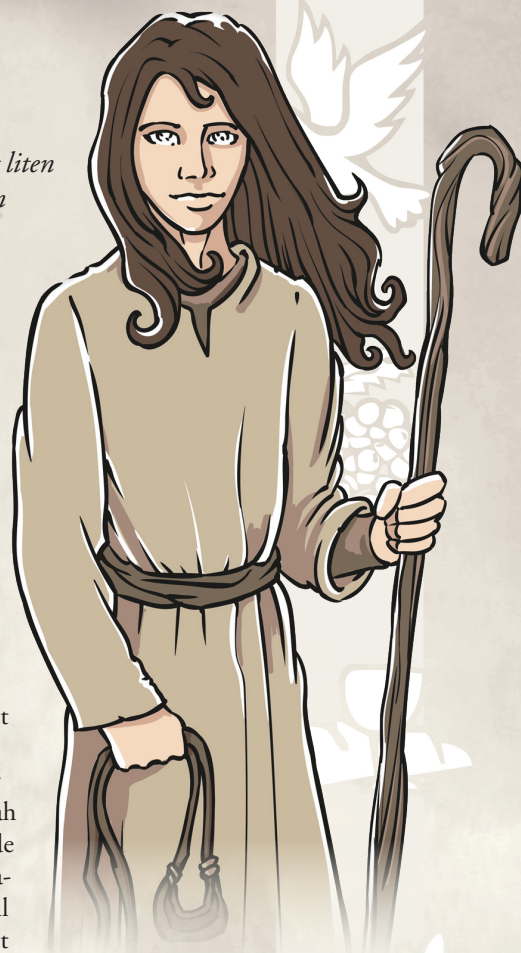
Utrustning

Klänning, Mantel, Skor, Kartor som ger +5 i föremålsbonus på Orientering.

Terahs hemlighet: Terah misstänker att jorden är rund. Hon har pratat med de gamla herdarna när de suttit runt lägerelden. De är säkra på att jorden snurrar och att det är därför stjärnorna flyttar sig. Men hon skulle aldrig våga berätta det för någon, för ingen skulle tro på henne.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Kvinna/Flicka

Ålder: 15 år

Yrke: Herde

Nationalitet: Judinna

Silver: 4 denarer

Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 6

Mod: 8 (MP: 8)

Medkänsla: 8

Tålighet: 5 (TP: 5)

Styrka: 5

Smidighet: 6

Snabbhet: 5

Personlighet: 6

Utseende: 6



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



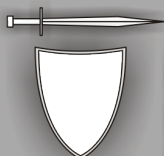
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 15 ÅR	Silver: 4 DENARER
Namn: TERAH	Yrke: HERDE/JÄGARE	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: KVINNA/FLICKA	Nationalitet: JUDINNA	Språk2:

Egenskaper

Vishet	6
Mod	8
Medkänsla	8
Tålighet	5
Styrka	5
Smidighet	6
Snabbhet	5
Personlighet	6
Utseende	6



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1	STAV	1T4
Vapen2	SLUNGA	1T4
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	5	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	8	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
DJURSKÖTSEL	(MED)	+8	+5	+	+	+13
GÖRA UPP ELD	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
ORIENTERING	(VIS)	+6	+5	+5	+	+16
JAGA	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
STJÄRNTYDNING	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
VALLA DJUR	(MED)	+8	+5	+	+	+13
HANTERA VAPEN I	(STY)	+5	+5	+	+	+10
HANTERA VAPEN V	(SMI)	+6	+5	+	+	+11
SÄTTA FÄLLOR	(SMI)	+6	+5	+	+	+11
SPÅRA	(VIS)	+6	+5	+	+	+11
	()	+	+	+	+	+

Utrustning

Klänning, Mantel, Skor, Kartor (ger +5 i föremålsbonus på Orientering)
Stav, Slunga + 10 slungstenar

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10



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. 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. Apan kan göra många konster.

Beskrivning av Ariel

Ariel är 12 år gammal. Hon har mörkt, brunt, långt hår och bruna ögon med långa ögonfransar. Ariel ses ofta med en apa på sin axel. Apan kan göra konster, komma när hon ropar och se söt ut. Ariel älskar att sjunga och dansa. Dansen, musiken och vännerna är hennes liv. Och så apan förstås! Hon har stor scenvana och tycker om att uppträda inför publik. Ariel har fina dansskor som ger henne +5 i föremålsbonus på Dansa. Ariel uppträder också gärna med sin apa som kan dansa medan hon spelar på en liten träflöjt. När Ariel dansar, sjunger och spelar stannar människor för att titta och lyssna. Ännu fler är det som stannar upp när de ser Ariel och hennes lilla apa uppträda. Ariel förlorade sin familj. Hon hade ingenstans att bo men Benjamin tog hand om henne. Nu bor hon hos Benjamin som ser till att hon får bra utbildning, trygghet och för första gången ett riktigt hem. Benjamin uppmuntrar henne att bli det som hon drömmer om och vill bli. Välj en till färdighet som du vill ha.

Färdigheter

Charma, Dansa, Djurkunskap, Fånga uppmärksamhet, Hoppa, Prata med djur, Sjunga & Spela.

Vapen, sköld & rustning

-

Utrustning

Fyra klänningar i vackra färger, Skor, Dansskor som ger +5 i föremålsbonus på Dansa, En liten apa, Träflöjt.

Ariels hemlighet: Ariel har ett halsband. I halsbandet finns ett litet meddelande från hennes mamma. Ariels mamma vill att hon ska tänka på henne när hon har på sig halsbandet. Hon har inte berättat för någon om halsbandet.

Tärningar

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. Här kan du se hur de ser ut. Tärning förkortas T. En T8 är alltså en tärning med 8 sidor.



Karaktärsinfo

Kön: Kvinna/Flicka
Ålder: 12 år
Yrke: Danserska
Nationalitet: Judinna
Silver: 4 denarer
Språk 1: Arameiska

Egenskaper

Vishet: 4
Mod: 5 (MP: 5)
Medkänsla: 6
Tålighet: 4 (TP: 4)
Styrka: 5
Smidighet: 8
Snabbhet: 7
Personlighet: 8
Utseende: 8



T4



T6



T8



T10



T12



T20



Hjältar & Legender



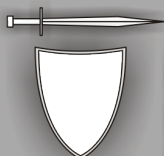
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder: 12 ÅR	Silver: 4 DENARER
Namn: ARIEL	Yrke: DANSERSKA	Språk1: ARAMEISKA
Man/Kvinna: KVINNA/FLICKA	Nationalitet: JUDINNA	Språk2:

Egenskaper

Vishet	4
Mod	5
Medkänsla	6
Tålighet	4
Styrka	5
Smidighet	8
Snabbhet	7
Personlighet	8
Utseende	8



Vapen, Sköld och Rustning

	Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1		
Vapen2		
Vapen3		
Sköld		
Rustning		

TP	4	Skada	<input type="checkbox"/>
MP	5	Avdrag	<input type="checkbox"/>

Handlingsbonus

Handling/Färdighet		Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
CHARMA	(PER)	+8	+5	+	+	+13
DANSA	(SMI)	+8	+5	+5	+	+18
FÅNGA UPPMÄRKSAMHET	(PER)	+8	+5	+	+	+13
HOPPA	(SMI)	+8	+5	+	+	+13
PRATA MED DJUR	(MED)	+6	+5	+	+	+11
SJUNGA & SPELA	(PER)	+8	+5	+	+	+13
DJURKUNSKAP	(VIS)	+4	+5	+	+	+9
()		+	+	+	+	+
()		+	+	+	+	+
()		+	+	+	+	+
()		+	+	+	+	+

Utrustning

Fyra klänningar i vackra färger, Skor, Dansskor (+ 5 i föremålsbonus på Dansa), En liten apa, Träflöjt

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

1+1
2+2
3+3
4+4
5+5
6+6
7+7
8+8
9+9
10+10

