

Flykten från Damaskus

Regler



FLYKTEN FRÅN DAMASKUS

ROLLSPEL PÅ BIBELNS TID



Qairos Games

© 2019 Qairos Games HB

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

Konstruktörer: Andreas & Maria Rönnedal
Omslagsillustration av Per Folmer
Illustrationer inlaga: Andreas 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

Regler

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

*Reglerna till rollspelet Flykten från Damaskus är en bearbetad och förkortad
version av rollspelet Hjältar och Legender - Rollspel på bibelns tid.*

KAPITEL 2 - ROLLPERSONEN

Innan du spelar ett äventyr måste du skapa en rollperson. Nedan finns ett förslag på hur du kan gå tillväga. De olika begreppen förklaras mer ingående längre fram i reglerna. Den informationen är dock främst till för spelledaren, som spelare behöver du inte lära dig alla detaljer.

Skapa en rollperson

All information om din rollperson antecknas på rollpersonens rollformulär. Du hittar ett rollformulär längst bak i regelboken som du får kopiera för eget bruk.

- 1. Bestäm om du vill att din rollperson ska vara man eller kvinna. Välj fritt eller slumpa fram resultatet med tärningar.
- 2. Bestäm rollpersonens ålder. Välj fritt eller slumpa fram resultatet med tärningar.
- 3. Välj ett passande namn.
- 4. Slå fram egenskaper. En rollperson har nio olika egenskaper (vishet, mod, medkänsla, tålighet, styrka, smidighet, snabbhet, personlighet, utseende) och två underenskaper (tålighetspoäng/TP och modpoäng/MP). Slå 1T8 alternativt 2T4 eller 1T6 + 2 för respektive egenskap och anteckna resultatet på rollformuläret. Anteckna även rollpersonens underenskaper. Tålighetspoängen är lika stor som rollpersonens tålighet och modpoängen lika stor som hennes mod.
- 5. Välj yrke. Det yrke din rollperson har bestämmer vilka färdigheter hon har lärt sig innan hon gav sig ut på äventyr. De olika yrkena beskrivs längre fram i reglerna.
- 6. Slå fram startkapital. Beräkna hur mycket silver din rollperson startar med.
- 7. Skriv upp varifrån din rollperson kommer och vilket/vilka språk hon talar.
- 8. Anteckna rollpersonens kläder och utrustning. Rollpersonen startar med en uppsättning kläder. Utöver detta kan rollpersonen utrusta sig för sitt startkapital. Förslag på utrustning finns i utrustningslistorna längre bak i reglerna.

Ex. Slå 1T6. 1-3 = kvinna, 4-6 = man

*Ex. Slå 2T10 + 10.
Din rollperson blir mellan 12 och 30 år.*

Se namnförslag på sidan 6.

Egenskaperna beskrivs på sidan 6 och framåt.

Yrkesbeskrivningarna börjar på sidan 8.

Startkapital beskrivs på sidan 14.

Förslag på rollpersonens bakgrund finns på sidorna 14-15.

Utrustningslistor finns på sidorna 36-39.

Namn på rollpersoner

Här finns några namn från bibeln som du kan använda i rollspellet. Om du har problem med att hitta på ett bra namn till din rollperson kan du välja något av dem eller hitta på ett eget i samma stil.

Män

Adoni-Sedek, Abel, Abraham, Amon, Arjok, Aron, Assalon, Askenas, Adam, Alexander, Amos, Annanias, Andreas, Aron, Augustus, Avner, Baltasar, Barak, Baruk, Benaja, Benjamin, Bus, Dan, Daniel, David, Devir, Dodo, Eber, Efraim, Eglon, Elias, Elifelet, Elon, Emmanuel, Epafras, Erastus, Esau, Esra, Etan, Felix, Gabriel, Gideon, Gilead, Hefer, Hesekiel, Hiram, Hoham, Isak, Jabal, Jael, Jafia, Jair, Jakob, Jefta, Jefunne, Jeremias, Joakim, Joav, Job, Joel, Johannes, Jonas, Jonatan, Josef, Justus, Kaleb, Kaleb, Kenan, Kenas, Kornelius, Levi, Linus, Lukas, Makir, Manasse, Markus, Matteus, Mattias, Melkior, Mikael, Moses, Naftali, Natan, Nikodemus, Noa, Omar, Paulus, Peter, Pinechas, Piram, Pua, Rafael, Rekav, Ruben, Rufus, Sakarias, Salomo, Samuel, Shimi, Simson, Simon, Stefanus, Talmaj, Tomas, Timoteus, Titus, Tobias, Tola, Vasni, Vofsi

Kvinnor

Anna, Aksa, Atalja, Batseba, Bitja, Debora, Delila, Diana, Dina, Egla, Elisabeth, Eliseba, Esther, Febe, Gloria, Hagar, Hanna, Hogla, Hulda, Isebel, Johanna, Joseba, Judith, Julia, Klaudia, Lea, Lydia, Machla, Magdalena, Mahalat, Mahela, Maria, Marta, Mikaja, Mikal, Milka, Miriam, Naara, Nehusta, Noomi, Oholibama, Peninna, Priska, Priskilla, Pua, Rakel, Rebecka, Rode, Ruth, Saba, Salome, Sara, Seruja, Sibja, Sifra, Silla, Silpa, Sipora, Susanna, Tabita, Tamar, Timna, Tirsas, Vasti

Egenskaper

I Flykten från Damaskus har varje rollperson egenskaperna vishet, mod, medkänsla, tålighet, styrka, smidighet, snabbhet, personlighet och utseende. Varje egenskap kan variera mellan 1-8 alternativt 2-8 eller 3-8 beroende på om man slår fram dem med 1T8, 2T4 eller 1T6 + 2. Att använda 2T4 eller 1T6 + 2 gör att man slipper riktigt låga värden på rollpersonernas egenskaper. Spelgruppen väljer själv vilket av sätten som ska användas när egenskaperna slås fram, se bara till att alla är överens. Ett lågt värde innebär att din rollperson inte är så bra på den aktuella egenskapen medan ett högt värde innebär begåvning inom det givna området. Hur egenskaperna inverkar på spelet beskrivs mer ingående längre fram i reglerna.

Höga värden på egenskaperna behöver inte betyda roligare spel.



Vishet

Vishet förkortas VIS. Visheten är ett mått på din rollpersons mentala kapacitet, hur klok och genomtänkt hon är, och den beskriver även hennes bildningsnivå. Under de äventyr din rollperson kommer att vara med i kommer visheten att spela en avgörande roll vid många tillfällen där det krävs att din rollperson är smart eller sitter inne med rätt kunskaper.



Mod

Mod är ett mått på hur bra en rollperson klarar av att hantera svåra och farliga situationer. Modet kan svika om rollpersonen råkar ut för olika typer av motgångar. Rollpersonen har kanske blivit sårad eller är omringad av en grupp hungriga bergslejon. Mer om mod, medgång och motgång går att läsa längre fram i reglerna. Mod kan även skrivas MOD.

Medkänsla

Medkänsla förkortas MED. Medkänsla handlar om inlevelse i hur andra människor lever och vad de upplever och känner. Medkänsla handlar också om att bry sig om människor som har det svårt.

Tålighet

Tålighet förkortas TÅL. Tåligheten avgör bl.a. hur mycket våld mot kroppen en rollperson klarar av innan hon blir medvetslös.

Styrka

Styrka som förkortas STY är ett mått på hur stark din rollperson är. Styrkan används bland annat för att avgöra hur bra rollpersonen är på att gräva, hugga och lyfta, men även i en mängd andra situationer där någon form av styrkeutövning krävs.

Smidighet

Smidighet förkortas SMI. Smidigheten är ett mått på hur smidig rollpersonen är och den används i spelet när din rollperson t.ex. ska klättra eller på annat sätt behöver röra sig smidigt.

Snabbhet

Snabbhet förkortas SNA. Snabbheten är ett mått på hur snabb din rollperson är i olika situationer. En snabb rollperson springer t.ex. fortare än en rollperson som inte är lika snabb.

Personlighet

Personlighet förkortas PER. Någon med stark personlighet vågar tro på sig själv, är beslutsam, syns och hörs ofta och kan framstå som trevlig och sympatisk.

Rollpersonens mod avgör hur många modpoäng (MP) hon har. På sidan 33 beskrivs hur mod och modpoäng inverkar på spelet.

Rollpersonens tålighet avgör hur många tålighetspoäng (TP) hon har. Mer om tålighet och skador finns beskrivet i kapitel 4 och kapitel 5.



Utseende

Utseende förkortas UTS. Utseendet avgör hur rollpersonen uppfattas utseendemässigt av andra individer i spelet. Ett högt värde gör att de som möter rollpersonen tycker att hon ser bra ut.

Tålighetspoäng

Tålighetspoäng förkortas TP. Antalet tålighetspoäng bestäms av rollpersonens värde på tålighet (TP = TÅL). De minskar om rollpersonen blir skadad och ökar igen när skadorna läker. Antalet tålighetspoäng kan aldrig överskrida värdet för rollpersonens tålighet. Någon som har förlorat alla sina tålighetspoäng blir medvetlös och någon som har fått dubbelt så mycket skada (eller mer) som hon har i tålighet dör.

Modpoäng

Modpoäng förkortas MP. Antalet modpoäng bestäms av rollpersonens värde på mod (MP = MOD). De minskar om rollpersonen råkar ut för motgångar och ökar igen vid medgång. Antalet modpoäng kan aldrig överskrida värdet för rollpersonens mod. Den som har förlorat alla sina modpoäng flyr från fara.

Yrken

Varje rollperson har ett yrke vid spelets start. Yrket symboliserar det rollpersonen huvudsakligen ägnade sig åt innan han eller hon blev äventyrare. Varje yrke har fem färdigheter. Efter spelets start kan rollpersonerna lära sig nya färdigheter oberoende av vilket yrke de hade innan de började äventyra. En del yrken passar bättre för spel i Nya Testamentet och andra för spel i Gamla Testamentet.

Tabell över alla yrken

BA-GA	GL-LÄ	OL-ST	ST-ÅS
Barnmorska	Gladiator	Olivplockare	Stråtrövare
Bonde	Gycklare	Profet	Tiggare
Budbärare	Hantverkare	Präst	Tjuv
Danserska	Herde	Skådespelare	Tjänsteflicka
Duvsnarare	Jägare	Sköka	Trubadur
Dyngkörare	Krigare	Skördarbetare	Tullindrivare
Fiskare	Köpman	Spejare	Vedhuggare
Fruktplockare	Läkare	Stenhuggare	Värdshusvärd
Gatunagiker	Lärare	Stjärntydare	Åsnefösare

Barnmorska

Barnmorskan vandrar runt i byar och städer och hjälper till med barnafödslar. Det är oftast kvinnor som väljer detta yrke.

Färdigheter: Förlösa barn, Köra vagn, Lyssna på andra, Läkekonst, Skaffa nya vänner

Bonde

En bonde äger en gård med ett eller flera djur och ofta odlingsbar mark.

Färdigheter: Djurskötsel, Driva boskap, Köra vagn, Odlar, Plöja

Budbärare

Budbäraren är den som kommer med budskap. Hon är expert på att ta sig fram fort antingen till fots eller med t.ex. häst. Ibland har budbäraren med sig mer än bara ett meddelande, t.ex. ett paket eller ett föremål.

Färdigheter: Djurskötsel, Geografi, Orientering, Rida, Springa

Danserska/Dansare

En danserska övar många timmar om dagen, hon behöver hela tiden hålla kroppen i gång för att utvecklas. Det ligger hård och intensiv träning bakom en danserskas eller dansares framgång, men allt slit kan också ge utdelning. De bästa får uppträda på stora fester och ibland hos rika familjer eller hos kungligheter. Danserskan uppträder antingen ensam eller i en större grupp.

Färdigheter: Charma, Dansa, Fånga uppmärksamhet, Hoppa, Sjunga & Spela

Duvsnarare

En duvsnarare snarar och fångar duvor som hon säljer för att tjäna ihop till sitt levebröd. Snarorna sätts på hustak, i naturen eller i närheten av odlade åkrar där duvor ofta finns i stora flockar.

Färdigheter: Hoppa, Klättra, Smyga, Spåra, Sätta fallor

Dyngkörare

En dyngkörare arbetar hårt. Hon går runt i staden och lassar upp dynga på sin vagn. Ett hårt slit och lite betalt, men dyngan måste bort.

Färdigheter: Djurskötsel, Gräva, Köra vagn, Lasta & Packa, Vissla

Fiskare

Fiskare håller oftast till vid sjöar där de fiskar med nät från en båt eller från stranden. De är antingen själva eller tillsammans med andra. Ibland kan fiskaren t.o.m. äga en båt.

Färdigheter: Binda nät, Fiska, Rensa fisk, Ro, Segla

Fruktplockare

En fruktplockare är säsongsarbetare och reser runt till olika platser där deras tjänster behövs. Frukten plockas i stora korgar och

fraktas vidare för att säljas eller kokas till sylt och saft.

Färdigheter: Berätta historier, Lasta & Packa, Plocka frukt, Prata om ingenting, Vissla

Gatumagiker

En gatumagiker uppträder på gator och torg, ibland på fester och bland kungligheter där han eller hon utför olika trolleritrick. Överallt där gatumagikern visar sig samlas människor för att se på.

Färdigheter: Fånga uppmärksamhet, Gå upp i rök, Plocka pengar ur luften, Tala till folkmassa, Trolla bort kaniner

Gladiator

En gladiator uppträder på stora amfiteatrar. Gladiatorn har ofta varit krigsfånge eller slav. På de stora arenorna jagas beväpnade eller obehäpnade gladiatorer av djur, men de kan även slåss mot varandra. Om gladiatorn vinner, kan hon tjäna stora pengar och förhoppningsvis också till slut bli frigiven och börja ett nytt liv. Det finns en stor risk att bli dödad som gladiator.

Färdigheter: 2 valfria vapenfärdigheter, Fånga uppmärksamhet, Köra vagn, Rida eller Springa

Gycklare

En gycklare underhåller med diverse olika konster som akrobatik, eldslukning, jonglering m.m. Varhelst det är en tillställning dyker gycklaren upp.

Färdigheter: Akrobatik, Hoppa, Jonglera, Klättra, Sluka eld

Hantverkare

En hantverkare ägnar sig åt tillverkning av någon typ av föremål. Det kan t.ex. handla om framställning av keramikföremål, läderarbeten, smide eller textilarbeten. En hantverkare kan, beroende på hantverksfärdigheter och beroende på tillgång till verktyg och råmaterial, tillverka de föremål som förekommer i Flykten från Damaskus.

Färdigheter: 3 valfria hantverksfärdigheter (se beskrivningen av färdigheten Hantverk), Läsa & Skriva, Räkna

Herde

En herde äger antingen själv sina djur eller tar hand om djur åt någon annan. Herden sköter om djuren och skyddar dem mot vild djur och rövare, ser till att de mår bra, får mat och vatten, tar hand om dem om de blir skadade och letar efter dem om de kommer bort. Djuren ger bl.a. mjölk, ull och kött.

Färdigheter: Djurskötsel, Göra upp eld, Lätta vapen eller Tillhyggen, Prata med djur, Valla djur

Jägare

En jägare är specialist på jakt av vilda djur. Hon är skicklig på att ta sig fram i skog och mark.

Färdigheter: 1 vapenfärdighet (Lätta vapen, Kastvapen eller Projektvapen), Jaga, Smyga, Spåra, Sätta fällor

Krigare

En krigare är antingen anställd som soldat eller går att hyra för pengar. Krigaren är mästare på vapen och strider.

Färdigheter: 3 valfria vapenfärdigheter, Rida, Taktik

Köpman

En köpman håller till i städer, på olika marknadsplatser eller driver sin egen verksamhet. Köpmannen köper och säljer varor med god vinst.

Färdigheter: Köpslå, Läsa & Skriva, Pruta, Räkna, Värdesätta föremål

Läkare

En läkare är en person som är läkekunnig och kan behandla sjukdomar och skador. Denna yrkeskategori finner man oftast i de stora städerna.

Färdigheter: Förlösa barn, Lyssna på andra, Läkande örter & drycker, Läkekonst, Läsa & Skriva

Lärare

Läraren är en bildad man eller kvinna som är skicklig på att lära ut kunskap till andra. Det är lättast att hitta en lärare i någon av de stora städerna.

Färdigheter: Lyssna på andra, Läsa & Skriva, Räkna, Tala till folkmassa, Undervisa

Olivplockare

En olivplockare är säsongarbetare och reser runt och plockar oliver där det behövs. Oliverna plockas i stora korgar och fraktas vidare för att säljas.

Färdigheter: Berätta historier, Lasta & Packa, Plocka oliver, Prata om ingenting, Vissla

Profet

En profet är en person som lyssnar till Guds röst och som går Guds vägar. Profeten arbetar för de små människorna mot orättvisor och förtryck. Vissa profeter sägs kunna uttala profetior om framtiden.

Färdigheter: Bön, Ledarskap, Läsa & Skriva, Räkna, Tala till folkmassa

Präst

Prästen är medlaren mellan Gud och människorna och den som tolkar det som står i lagsamlingarna. Prästen tjänar som helgedomens väktare, som aktör vid gudstjänster och riter och är den som friskförklarar de som varit sjuka. I senare delen av Nya Testamentet fungerar prästerna som församlingens ledare.

Färdigheter: Bön, Ledarskap, Läsa & Skriva, Räkna, Tala till folkmassa

Skådespelare

Teater är en stor form av underhållning som är populär runt om i romarriket. Teaterkonsten kom ursprungligen från Grekland, så många av skådespelen var grekiska komedier och tragedier. En skådespelare lever sig in i hur andra människor tänker och känner och gestaltar det i rollfigurer. Skådespelaren har en önskan att berätta och gestalta.

Färdigheter: Berätta historier, Fånga uppmärksamhet, Läsa & Skriva, Spela teater, Tala till folkmassa

Sköka

En sköka är en kvinna som säljer sexuella tjänster. Hon kan antingen "gå på gatan", jobba på ett värdshus eller på en bordell.

Färdigheter: Berätta historier, Dansa, Förföra, Ljuga eller Lyssna på andra, Övertala

Skördearbetare

En skördearbetare är säsongsarbetare och reser runt för att så, skörda, tröska och i övrigt ta hand om skörden där det behövs. Det som odlas är bl.a. vete, råg, korn och vissa grönsaker. Skördearbetaren kan hantera lie och skära.

Färdigheter: Berätta historier, Lasta & Packa, Prata om ingenting, Skörda, Vissla

Spejare

En spejare arbetar oftast inom armén där han eller hon utför olika spaningsuppdrag.

Färdigheter: Rida, Sabotage, Speja, Spåra, Uppmärksamhet

Stenhuggare

En stenhuggare jobbar med att hugga, lasta och transportera sten. Stenen som hämtas i stora stenbrott behövs till byggen av hus, murar, monument och tempel.

Färdigheter: Arbeta i sten, Göra upp eld, Klättra, Köra vagn, Repkonst

Stjärntydare

En stjärntydare iaktar himlen och himlakropparna och uttolkar vilken betydelse de har för människorna och livet på jorden.

Färdigheter: Läsa & Skriva, Orientering, Räkna, Stjärntydning, Undervisa

Stråtrövare

Stråtrövare finns vanligen ute på landsbygden. Ensam eller tillsammans med andra rövare ligger de i försåt för intet ont anande resenärer som de kan överfalla och plundra på ägodelar.

Färdigheter: Bakhåll, Gömma sig, Lätta vapen eller Tillhyggen, Rida, Smyga

Tiggare

Tiggare håller oftast till i städer där de tigger mat och pengar. Det finns även de som vandrar runt till olika byar och städer för att utöva sitt yrke.

Färdigheter: Bluffa, Göra upp eld, Ljuga, Tigga, Tjuvlyssna

Tjuv

Tjuven håller mestadels till i städer där hon livnär sig på ficktjuveri, inbrott och olika bedrägerier. Tjuven är en mästare på att ta sig fram osedd och smälta in i en folkmassa.

Färdigheter: Klättra, Lätta vapen, Smyga, Stjäla, Öppna lås

Tjänsteflicka

Tjänsteflickan är anställd i ett hushåll där hon hjälper till med diverse sysslor. Det kan handla om hushållssysslor eller att ta hand om barn.

Färdigheter: Charma, Diska & Städa, Laga mat, Servera, Uppmärksamhet

Trubadur

En trubadur vandrar runt och spelar och sjunger på gator, torg och värdshus. En del kan också vara fast anställda hos någon kunglighet eller rik man.

Färdigheter: Berätta historier, Dansa, Prata om ingenting, Sjunga & Spela, Vissla

Tullindrivare

Tullindrivaren driver in skatter och tullavgifter. En viss del av de indrivna pengarna betalas in till Rom och överskottet behålls för egen räkning. Tullindrivare är ofta mycket rika, men illa sedda av de flesta.

Färdigheter: Läsa & Skriva, Pruta, Räkna, Stadskunskap, Värdesätta föremål

Vedhuggare

En vedhuggare arbetar i regel hela dagen med att hugga ved. Arbetet är hårt och tungt och lönen blygsam. Arbetet omfattar bl.a. hämtning, sågning, klyvning och stapling.

Färdigheter: Berätta historier, Hugga ved, Lasta & Packa, Prata om ingenting, Vissla

Värdshusvärd

Värdshusvärden äger och driver ett värdshus, som i regel erbjuder både mat, dryck och sängplatser. Ofta finns en eller flera anställda som hjälper till med arbetet på värdshuset.

Färdigheter: Berätta historier,
Brotta ner, Laga mat, Servera,
Tillhyggen

Åsnefösare

En åsnefösare har egna åsnor eller arbetar åt en åsneägare. Åsnorna har stora korgar på ryggen och kan transportera frukt, grönsaker, tyger, ved och annan packning. Ibland spänns åsnan framför en vagn och kan då transportera betydligt större och tyngre last.

Färdigheter: Djurskötsel, Köra vagn, Lasta & Packa, Prata med djur, Rida

Rollpersonens startkapital

För äventyr som utspelar sig under Gamla Testamentets tid gäller att varje rollperson startar med 5T20 siklar silver. Om äventyret äger rum under Nya Testamentets tid är startkapitalet istället 5T20 + 50 denarer. Denna summa är de pengar rollpersonen lyckades spara ihop innan han eller hon blev äventyrare.

Rollpersonens ursprung & språk

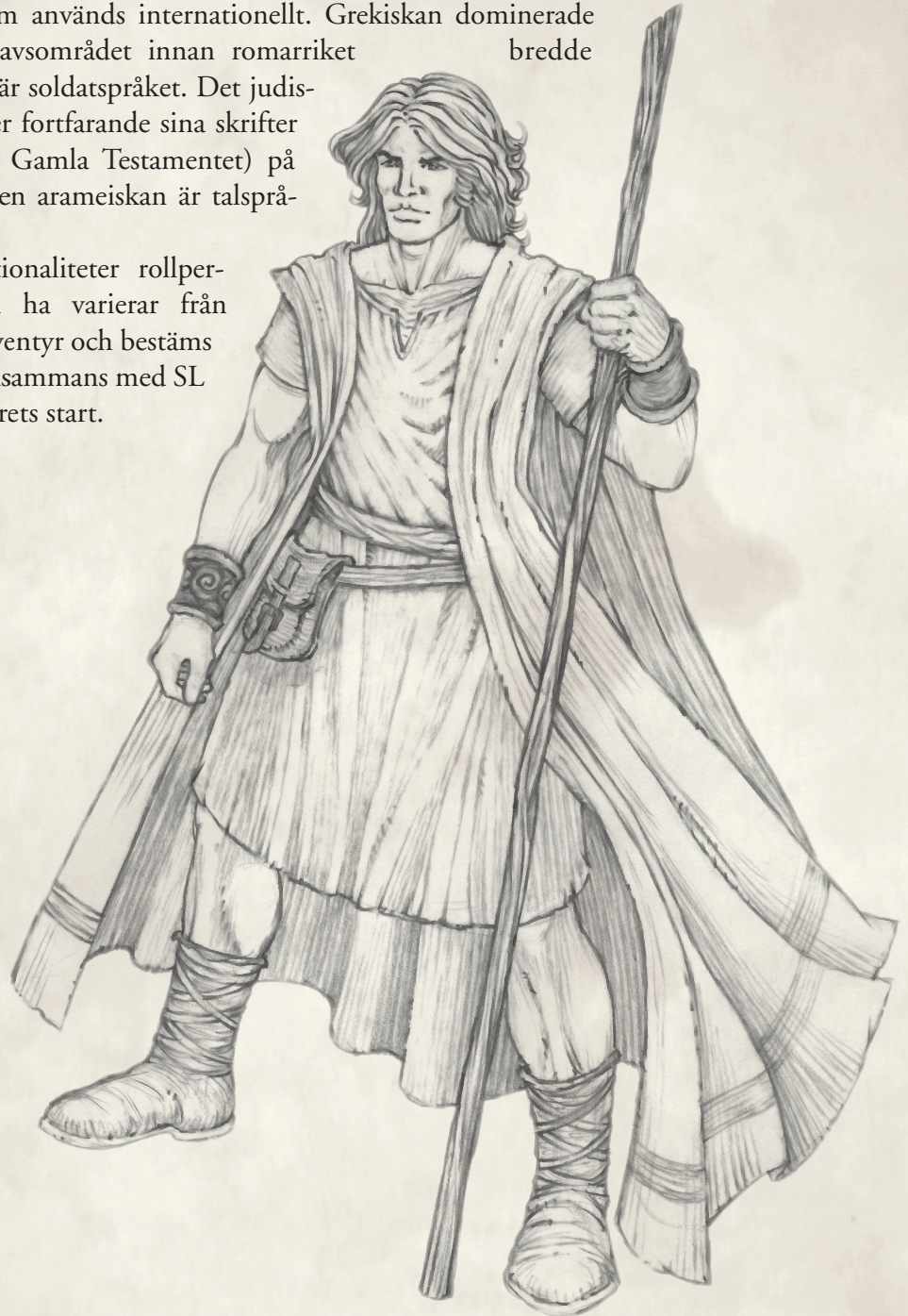
(GT) Rollpersonerna är troligtvis antingen israeliter (vandringsfolk) eller från Egypten eller Kanaan och det språk de talar är hebreiska, kananeiska eller egyptiska. Israeliterna var ett vandringsfolk som efter sin flykt från Egypten på 1200-talet före Kristus, flyttade till Kanaans land. Då bodde det flera kananeiska folkslag där, bl.a. fenicierna som talade kananeiska. Kananeiska och hebreiska är likartade språk ungefär som svenska och norska och det gjorde att det var lätt för de olika folken att förstå varandra. I det gamla Egypten pratade man egyptiska, ett språk som finns belagt i skrift från 3200 f.Kr. Skriftspråket bestod av



hieroglyfer. Långt senare började arabiska användas istället för egyptiska.

(NT) Rollpersonerna kan vara judar från Galiléen eller Judéen eller samarier från Samarien. Då talar de troligen arameiska, men några av dem kanske även kan grekiska eller latin. Rollpersonerna kan också vara från Rom och talar då latin, förmodligen är de i så fall romerska soldater och har yrket krigare. I sällsynta fall kan man även tänka sig rollpersoner som kommer från Grekland eller något annat av länderna runt Medelhavet och då talar de grekiska. Grekiskan är vid den här tiden de bildades språk och det språk som används internationellt. Grekiskan dominerade hela Medelhavsområdet innan romarriket breddade ut sig. Latin är soldatspråket. Det judiska folket läser fortfarande sina skrifter (skrifterna = Gamla Testamentet) på hebreiska, men arameiskan är talspråket.

Vilka nationaliteter rollpersonerna kan ha varierar från äventyr till äventyr och bestäms lämpligen tillsammans med SL innan äventyrets start.



ROLLPERSONSEXEMPEL 1

Genomgången av hur man skapar en rollperson finns på sidan 5.

Vi ska skapa en rollperson till en serie äventyr som utspelar sig under gamla testamentets tid. Josua är vid den här tiden ledare för det israeliska folket och många av israeliterna befinner sig i ett läger utanför Gilgal.

Rollformulär, penna och tärningar finns till hands när vi sätter igång med att skapa den nya rollpersonen. På nästa sida kan du se hur rollformuläret eller karaktärsbladet med den nya karaktären ser ut.

1. Vi börjar med att skriva upp spelarens namn så att det blir lätt för spelledaren och de andra i spelgruppen att hålla reda på vem den nya rollpersonen tillhör.

2. Vi bestämmer att rollpersonen ska vara en man och antecknar det på rollformuläret.

3. Därefter beslutar vi att mannen ska vara 23 år gammal och skriver upp det på rollformuläret.

4. Vi tycker att rollpersonen ska heta Jefta och antecknar även detta.

5. Egenskaperna slås fram. Vi gör det genom att slå 1T6 + 2 för varje egenskap och antecknar resultatet på rollformuläret. Fälten för TP och MP fylls också i.

6. Därefter bestämmer vi tillsammans med spelledaren att Jefta ska vara en av smederna i lägret i Gilgal. Jefta är alltså hantverkare.

7. Hantverkarens färdigheter antecknas på rollformuläret. Dessutom antecknar vi inom parenteserna vilken egenskap som hör ihop med respektive färdighet, något som underlättar senare i spelet eftersom vi inte behöver titta i regelboken lika ofta. Vi antecknar även egenskapsbonusen för varje handling/färdighet och räknar ut den totala bonusen i kolumnen för total bonus.

8. Jefas startkapital är 5T20 siklar silver. Vi slår $5 + 11 + 19 + 3 + 8 = 46$. Jefta startar alltså spelet med 46 siklar silver. Denna summa antecknas på rollformuläret. Antalet siklar silver på rollformuläret är inte 46, men det beror på att Jefta har använt en del av sitt silver till att köpa utrustning (se punkt 10 nedan).

9. Jefta är israelit och talar språken hebreiska och kananeiska. Jefas nationalitet och vilka språk han pratar skrivs upp på rollformuläret.

10. Alla rollpersoner startar med en uppsättning kläder. Jefta har dessutom köpt en bältesväska som skrivs upp i fältet för utrustning. Kostnaden för väskan (7 siklar silver) dras av och kvarvarande silver antecknas på rollformuläret (8). Jefta som nu är klar för spel har kvar 39 siklar silver.

TP och MP beskrivs på sidan 8.

Vilka färdigheter som hör till vilka yrken beskrivs på sidan 8 och framåt.


Färdigheternas egenskap hittar du i färdighetstabellen på sidorna 22-23.

Egenskapsbonus och hur den totala bonusen räknas fram beskrivs på sidan 20 och framåt.


Förslag på rollpersonens bakgrund finns på sidorna 14-15.

Startkapital beskrivs på sidan 14.

Utrustningslistor finns på sidorna 36-39.



Hjältar & Legender



Rollformulär

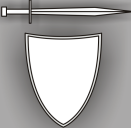
Rollpersonen

Spelarens namn: ANDREAS ①	Ålder: 23 ÅR ③	Silver: 39 SIKLAR ⑧
Namn: JEFTA ④	Yrke: HANTVERKARE ⑥	Språk1: HEBREISKA
Man/Kvinna: MAN ②	Nationalitet: ISRAELIT ⑨	Språk2: KANANEISKA

Egenskaper

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

Vapen, Sköld och Rustning



Vapen/Sköld/Rustning	Vapen1	Vapen2	Vapen3	Sköld	Rustning

TP **7**
 MP **6**

Skada

Avdrag

Handlingsbonus

Handling/Färdighet	Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
SMIDE (SMI) ⑦	+5	+5	+	+	+10
VAPENSMIDE (SMI)	+5	+5	+	+	+10
BÄLTESTILLVERKNING (SMI)	+5	+5	+	+	+10
LÄSA & SKRIVA (VIS)	+4	+5	+	+	+9
RÄKNA (VIS)	+4	+5	+	+	+9
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+

Utrustning



⑩ **BYXOR, TUNIKA, MANTEL, BÄLTE, SKOR**
BÄLTESVÄSKA (MED PENGAR 1)

Anteckningar

Äventyrslogg

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

HP

Copyright Kairos Games 2012

ROLLPERSONSEXEMPEL 2

Jefta som skapades i det förra exemplet är en av smederna i Josuas härläger utanför Gilgal. Han är stark och duktig på smide och bältestillverkning. Jefta är framgångsrik och har ett lättsamt sätt. Snart får han även andra uppdrag vid sidan av arbetet i smedjan. Bland annat följer han med en grupp spejare till Lakish på ett uppdrag, hjälper till att avslöja en grupp motståndsmän som vill avsätta Josua, vinner ett fint pris i en stor tävling som hålls i härläget och undersöker vad som döljer sig bakom en mystisk port av brons mitt ute i öknen. Till följd av sina äventyr utvecklas han och lär sig nya saker. Det som har hänt Jefta under äventyren finns nu antecknat på rollformuläret.

- Det har gått ett år i spelet och Jefta har blivit ett år äldre (1).
- De äventyr Jefta varit med om finns uppskrivna i äventyrsloggen (2).
- Jefta har under sina äventyr övat med lätta vapen, projektilvapen och tunga vapen. Han har dessutom tränat på att smyga och klättra. De nya färdigheterna och deras färdighetsbonus är uppskrivna på rollformuläret tillsammans med den tillhörande egenskapen och egenskapsbonusen (3).
- Till följd av sina fyra äventyr har Jefta nu också +4 i äventyrsbonus på samtliga färdigheter. Äventyrsbonusen och den nya totala bonusen har antecknats på rollformuläret (4).
- Under sina resor har Jefta köpt och hittat en del nya föremål som finns antecknade i fältet för utrustning på rollformuläret (5). Förutom att anteckna vapnen i fältet för utrustning antecknas även deras egenskaper i fältet för vapen, sköld och rustning (6). Att anteckna vapnens egenskaper på rollformuläret underlättar då det gör att vi inte behöver titta lika ofta i regelboken.
- I fältet för anteckningar har Jeftas spelare antecknat några saker som kan vara bra att komma ihåg till ett senare spelmöte (7).

De fält som ännu inte har förklarats i exemplen är:

- Föremålsbonus
- Skada (TP) och Avdrag (MP)
- Rutan HP i fältet för utrustning

Föremålsbonus (8)


I kolumnen för föremålsbonus antecknas bonus som hör ihop med ett föremål t.ex. om rollpersonen har klätterutrustning som ger +3 på Klättra.

Skada (TP) och Avdrag (MP) (9)


Här kan skada och avdrag på modpoängen antecknas genom att sätta kryss i rutorna.

Rutan HP i anteckningsfältet (10)

Här skrivs rollpersonens hjältepoäng upp.



Hjältar & Legender



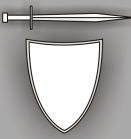
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn: ANDREAS	Alder: 24 ÅR ①	Silver: 143 SIKLAR
Namn: JEFTA	Yrke: HANTVERKARE	Språk1: HEBREISKA
Man/Kvinna: MAN	Nationalitet: ISRAELIT	Språk2: KANANEISKA

Egenskaper

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



Vapen, Sköld och Rustning

Vapen/Sköld/Rustning	Skada/Skydd
Vapen1 ③ SLUNGA	1T4
Vapen2 DOLK	1T4
Vapen3 SVÄRD	1T10+1
Sköld	
Rustning	

TP **7** Skada ②

MP **6** Avdrag

Handlingsbonus

Handling/Färdighet	Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus ⑧	Äventyrs-bonus ④	Total bonus
SMIDE (SMI)	+5	+5	+	+4	+14
VAPENSMIDE (SMI)	+5	+5	+	+4	+14
BÄLTESTILLVERKNING (SMI)	+5	+5	+	+4	+14
LÄSA & SKRIVA (VIS)	+4	+5	+	+4	+13
RÄKNA (VIS)	+4	+5	+	+4	+13
③ LÄTTA VAPEN (STY)	+8	+5	+	+4	+17
PROJEKTILVAPEN (SMI)	+5	+5	+	+4	+14
TUNGA VAPEN (STY)	+8	+5	+	+4	+17
SMYGA (SMI)	+5	+5	+	+4	+14
KLÄTTRA (SMI)	+5	+5	+	+4	+14
()	+	+	+	+	+

Utrustning

⑤ **BYXOR, TUNIKA, MANTEL, BÄLTE, SKOR**
SLUNGA (MED 10 SLUNGSTENAR), DOLK, SVÄRD
RYGGSÄCK, FILT, TRÄTALLRIK, TRÄMUGG, PROVIANT (3 DAGAR)
OLJELAMPA, LAMPOLJA, REP (10 METER), ELDDON
BÄLTESVÄSKA (MED PENGAR 1)

Anteckningar


⑦ **JAKOB ÄR SKYLDIG MIG 10 SIKLAR SILVER**
FRÅGA EFTER MARTA VID ELEFANTENS HUVUD OM VI KOMMER TILL BETEL

Äventyrslogg

②

1 SPIONERNA FRÅN GILGAL	+1
2 DE SAMMANSVURNA	+2
3 DEN STORA TÄVLINGEN	+3
4 TEMPELSKATTEN	+4
5	+5
6	+6
7	+7
8	+8
9	+9
10	+10

HP ⑩



KAPITEL 3 - HÄNDLINGAR OCH FÄRDIGHETER

Rollpersoner i det här rollspelet klarar av att utföra alla typer av handlingar redan från början. Begränsningarna för nystartade rollpersoner är få eftersom ett äventyr ska kunna spelas av spelgrupper som inte spelar rollspel så ofta. Ett äventyr ska dessutom kunna klaras av på relativt kort tid och vid endast ett enskilt speltillfälle. För att spelet ändå ska bli roligt behöver deltagarna ha rollpersoner som kan klara av en hel del direkt vid spelets start. Rollpersoner som är med om flera äventyr kommer sedan att bli bättre och bättre i takt med att spelet fortskrider och de samlar på sig erfarenhet och lär sig nya färdigheter. Det som styr hur väl en rollperson klarar av att utföra en handling är dels hur begåvad rollpersonen är på att utföra handlingen, dvs. vilket egenskapsvärde hon har i den egenskap som hör ihop med handlingen och dels hur väl hon lyckas med handlingen vid varje enskilt tillfälle, något som avgörs med ett tärningsslag. Har hon dessutom tränat på att utföra en viss typ av handling får hon använda sig av en färdighetsbonus när den utförs. I vissa fall kan även rollpersonens utrustning ha betydelse för hur väl en handling lyckas.

Vad är en handling?

Varje gång en rollperson gör något utför hon en handling. Allt dagliga handlingar som t.ex. att dricka en mugg vatten, öppna en dörr eller beställa in mat på ett värdshus klarar alla av utan att några särskilda slag med tärningar behövs. När en handling blir lite svårare eller om den utförs under tidspress behöver däremot rollpersonen lyckas övervinna handlingens svårighetsgrad för att klara av att utföra den och då används tärningar. I Flykten från Damaskus är handlingar antingen lätta, normala, medelsvåra eller svåra.

Hur lyckas en handling?

I det enklaste fallet lyckas en rollperson med en handling om värdet på den egenskap som hör ihop med handlingen plus ett slag med en åttasidig tärning blir 10 eller högre.

Handlingens egenskap, färdighet och färdighetsbonus

Alla handlingar hör ihop med en av rollpersonens egenskaper. Att springa hör t.ex. ihop med rollpersonens snabbhet och att klättra hör ihop med rollpersonens smidighet. En rollperson som har



tränat på att springa får dessutom en färdighet som heter Springa och en rollperson som har tränat på att klättra får färdigheten Klättra. Färdigheter ger +5 varje gång handlingen ska utföras och detta tillägg kallas för färdighetsbonus.

Vilka handlingar som hör ihop med vilka egenskaper och färdigheter är nästan alltid självklart. I tabellen på sidan 22-23 listas ett stort antal handlingar och färdigheter och förslag på tillhörande egenskaper och yrken. Tycker du att det fattas färdigheter är det bara att hitta på egna.

Att utföra handlingar

Så fort en rollperson ska utföra en handling som inte är alldaglig slår spelaren en T8 och lägger till det egenskapsvärde och den eventuella färdighetsbonus som hör ihop med handlingen (egenskapsvärdet kallas ibland även för egenskapsbonus). Om rollpersonen har ett speciellt föremål som gör handlingen lättare att utföra adderas även denna så kallade föremålsbonus. För att klara av en lätt handling ska slutresultatet vara lika med eller överstiga 5, för att klara av en normal handling ska slutresultatet vara lika med eller överstiga 10, för att klara av en medelsvår handling ska slutresultatet vara lika med eller överstiga 15 och för att klara av en svår handling ska slutresultatet vara lika med eller överstiga 20. Om spelaren slår en åtta med tärningen (utför en perfekt handling) slås ytterligare en tärning och de båda resultaten adderas (detta upprepas endast en gång, om tärningen landar på en åtta igen på det andra slaget slås inget ytterligare slag). Om två personer tävlar mot varandra vinner den som får högst resultat.

Handlingsbonus

Om en rollperson har flera olika bonusar för en viss typ av handling kan det vara jobbigt att räkna ut hur mycket som ska adderas till tärningsslaget vid varje enskilt tillfälle som handlingen utförs. Alla bonusar kan då istället summeras ihop till en total bonus som läggs till tärningsslaget varje gång rollpersonen utför sin handling. Under rubriken Handlingsbonus på rollformuläret finns det plats att anteckna de olika typerna av bonus och den totala handlingsbonusen för de handlingar rollpersonen utför ofta. Så fort en handling som utförs ofta har mer än bara egenskapsbonus kan det vara lämpligt att skriva upp den i fälten vid rubriken Handlingsbonus på rollformuläret och räkna ut den totala bonusen.

Ex. Rohanja ska smyga. Hon har Smidighet 7, färdigheten Smyga och dessutom har hon sina mjuka skinnstövlar på sig som ger

Ex. Om en rollperson vill springa snabbt är egenskapen Snabbhet och färdigheten Springa och vill rollpersonen klättra är egenskapen Smidighet och färdigheten Klättra.

I Flykten från Damaskus kan alla rollpersoner utföra alla tänkbara handlingar även om de inte har tränat upp en färdighet som ger +5 i färdighetsbonus när handlingen utförs.

En rollperson som har äventyrat tidigare får utöver färdighetsbonusen även lägga till sin äventyrsbonus varje gång en inlärd handling utförs.

Alla handlingar där rollpersonen har en färdighet som ger +5 i färdighetsbonus är inlärd handlingar.

Handlingar som utförs med samma färdighet men med olika föremål och föremålsbonus kan antecknas dubbelt på rollformuläret.

Handlingar & Färdigheter

Handling/Färdighet	Egenskap	Beskrivning	Yrke
Akrobatik	SMI	Repliklättring, göra volter, gå på händerna, hjula etc.	Gycklare
Arbeta i sten	STY	Arbeta i sten	Stenhuggare
Bakhåll	VIS	Ordna ett bakhåll	Stråtrövare
Berätta historier	PER	Berätta historier	Frukt- & Olivplockare, Skådespelare, Sköka, Skördearbetare, Trubadur, Vedhuggare, Vårdshusvärd
Binda nät	SMI	Binda nät	Fiskare
Bluffa	PER	Bluffa	Tiggare
Brotta ner	STY	Hålla fast, brotta ner, kasta ut någon	Vårdshusvärd
Bön	VIS	Be	Profet, Präst
Charma	PER	Få någon på sin sida genom sin charm	Danserska, Tjänsteflicka
Dansa	SMI	Dansa	Danserska, Sköka, Trubadur
Diska & Städa	SMI	Diska, torka och städa snabbt, snyggt och effektivt	Tjänsteflicka
Djurkunskap	VIS	Kunskapen om djur	
Djurskötsel	MED	Sköta om djur	Bonde, Budbärare, Dyngkörare, Herde, Åsnefösare
Driva boskap	SMI	Driva boskap	Bonde
Fiska	SMI	Fiska	Fiskare
Fånga uppmärksamhet	PER	Fånga någons uppmärksamhet	Danserska, Gatumagiker, Gladiator, Skådespelare
Förföra	PER	Förföra någon	Sköka
Förlösa barn	VIS	Förlösa barn	Bammorska, Läkare
Geografi	VIS	Kunskap om var länder, skogar, berg och hav ligger	Budbärare
Gräva	STY	Gräva med olika verktyg	Dyngkörare
Gå upp i rök	VIS	Tricket att försvinna framför ögonen på andra	Gatumagiker
Gömma sig	SMI	Gömma sig	Stråtrövare
Göra upp eld	VIS	Göra upp eld	Herde, Stenhuggare, Tiggare
Hantera vapen I - Tillhyggen	STY	Använda vapen (tillhyggen)	Gladiator, Herde, Krigare, Stråtrövare, Vårdshusvärd
Hantera vapen II - Lätta vapen	STY	Använda vapen (lätta vapen)	Gladiator, Herde, Jägare, Krigare, Stråtrövare, Tjuv
Hantera vapen III - Tunga vapen	STY	Använda vapen (tunga vapen)	Gladiator, Krigare
Hantera vapen IV - Kastvapen	SMI	Använda vapen (kastvapen)	Gladiator, Jägare, Krigare
Hantera vapen V - Projektilvapen	SMI	Använda vapen (projektilvapen)	Gladiator, Jägare, Krigare
Hantverk	SMI	Utföra hantverk	Hantverkare
Historia	VIS	Kunskap om vad som har hänt förr i tiden	
Hitta gömda föremål	VIS	Hitta saker som är svåra att hitta	
Hoppa	SMI	Hoppa	Danserska, Duvsnarare, Gycklare
Hugga ved	STY	Hugga ved	Vedhuggare
Jaga	VIS	Jaga	Jägare
Jonglera	SMI	Jonglera	Gycklare
Klättra	SMI	Klättra	Duvsnarare, Gycklare, Stenhuggare, Tjuv
Köpslå	PER	Köpslå	Köpman
Köra vagn	SMI	Köra en vagn framdragen med åsna, häst osv.	Bammorska, Bonde, Dyngkörare, Gladiator, Stenhuggare, Åsnefösare
Laga mat	VIS	Laga god och nyttig mat	Tjänsteflicka, Vårdshusvärd
Lasta & Packa	SMI	Lasta och packa stabilt och utrymmessnålt	Dyngkörare, Fruktplockare, Olivplockare, Skördearbetare, Vedhuggare, Åsnefösare
Ledarskap	VIS	Leda en grupp	Profet, Präst
Ljuga	PER	Ljuga	Sköka, Tiggare
Lyssna på andra	MED	Lyssna på andra	Bammorska, Läkare, Lärare, Sköka
Läkande örter & drycker	VIS	Ge läkande örter & drycker	Läkare
Läkekonst	VIS	Läka skadade & sjuka	Bammorska, Läkare
Läsa & Skriva	VIS	Läsa & Skriva	Hantverkare, Köpman, Läkare, Lärare, Profet, Präst, Skådespelare, Stjärntydare, Tullindrivare
Odla	VIS	Odla grödor	Bonde
Orientering	VIS	Orientera	Budbärare, Stjärntydare
Plocka frukt	SMI	Plocka frukt	Fruktplockare
Plocka oliver	SMI	Plocka oliver	Olivplockare

Handlingar & Färdigheter

Handling/Färdighet	Egenskap	Beskrivning	Yrke
Plocka pengar ur luften	SMI	Tricket att plocka pengar ur luften eller annan plats	Gatumagiker
Plöja	STY	Plöja	Bonde
Prata med djur	MED	Prata med djur	Herde, Åsnefösare
Prata om ingenting	PER	Prata om ingenting	Fruktplockare, Olivplockare, Skördearbetare, Trubadur, Vedhuggare
Pruta	PER	Pruta	Köpman, Tullindrivare
Rensa fisk	SMI	Rensa fisk	Fiskare
Repkonst	SMI	Binda och surra med rep	Stenhuggare
Rida	SMI	Rida	Budbärare, Gladiator, Krigare, Stråtrövare, Spejare, Åsnefösare
Ro	STY	Ro	Fiskare
Räkna	VIS	Räkna	Hantverkare, Köpman, Lärare, Profet, Präst, Stjärntydare, Tullindrivare
Sabotage	SMI	Sabotera något	Spejare
Segla	VIS	Segla	Fiskare
Servera	SMI	Servera mat och dryck	Tjänsteflicka, Vårdshusvård
Simma	SMI	Simma	
Sjunga & Spela	PER	Sjunga & Spela	Danserska, Trubadur
Skaffa nya vänner	PER	Skaffa nya vänner	Bammorska
Skörda	SMI	Skördearbete	Skördearbetare
Sluka eld	SMI	Sluka eld	Gycklare
Smyga	SMI	Smyga	Duvsnarare, Jägare, Stråtrövare, Tjuv
Speja	VIS	Speja	Spejare
Spela teater	PER	Framföra en pjäs eller skådespel	Skådespelare
Springa	SNA	Springa	Budbärare, Gladiator
Spåra	VIS	Spåra	Duvsnarare, Jägare, Spejare
Stadskunskap	VIS	Hantera myndigheter i en stad	Tullindrivare
Stjåla	SMI	Stjåla	Tjuv
Stjärntydning	VIS	Tyda stjärnorna	Stjärntydare
Sätta fällor	SMI	Sätta ut fällor	Duvsnarare, Jägare
Taktik	VIS	Samordna en stridande enhet	Krigare
Tala till folkmassa	PER	Tala till folkmassa	Gatunagiker, Lärare, Profet, Präst, Skådespelare
Tigga	PER	Tigga	Tiggare
Tjuvlyssna	VIS	Tjuvlyssna	Tiggare
Trolla bort kaniner	SMI	Tricket att trolla bort kaniner och andra föremål	Gatunagiker
Undervisa	VIS	Undervisa	Lärare, Stjärntydare
Undre världen	VIS	Prata med brottslingar i en stad	
Uppmärksamhet	VIS	Lägga märke till något	Spejare, Tjänsteflicka
Valla djur	MED	Valla får, getter osv.	Herde
Vissla	SMI	Vissla	Dyngkörare, Fruktplockare, Olivplockare, Skördearbetare, Trubadur, Vedhuggare
Värdesätta föremål	VIS	Värdesätta ett föremål	Köpman, Tullindrivare
Växtkunskap	VIS	Kunskapen om växter	
Öppna lås	SMI	Öppna ett lås	Tjuv
Övertala	PER	Övertala någon	Sköka

*Gladiatorn får välja 2 valfria vapenfärdigheter och antingen Rida eller Springa

*Hantverkaren får välja 3 valfria hantverksfärdigheter

*Herden kan välja mellan tillhyggen och lätta vapen

*Jägaren kan välja mellan lätta vapen, kastvapen och projektilvapen

*Krigaren får välja 3 valfria vapenfärdigheter

*Skökan kan välja mellan Ljuga och Lyssna på andra

*Stråtrövaren kan välja mellan tillhyggen och lätta vapen

henne +2 i föremålsbonus. Spelaren skriver upp handlingen på rollformuläret och anger +7 i Egenskapsbonus, +5 i Färdighetsbonus och +2 i Föremålsbonus. I fältet för Total bonus skriver spelaren den sammanlagda bonusen som blir 14 ($7 + 5 + 2 = 14$). När Rohanja sedan ska smyga i spelet slår spelaren 1T8 och lägger till 14 för att se om hon klarar av den svårighetsgrad som gäller vid just detta tillfälle.

Handlingar med speciella effekter

Vissa handlingar har speciella effekter i spelet och dessa beskrivs nedan.

Arbeta i sten

Detta är kunskapen om att hugga ut, transportera och bearbeta sten. Även förmågan att uppföra stenbyggnader ingår i färdigheten. För att tillverka skulpturer används Hantverk (Bildhuggare).

Brotta ner

Brotta ner kan innebära att hålla fast någon, trycka ner någon mot golvet alternativt upp mot väggen eller att kasta eller sparka ut en person genom t.ex. en dörr.

Bön

Bön är varje människas samtal med Gud. Man kan be om allt möjligt. Man kan använda stora ord eller små och enkla ord, tala högt eller tyst för sig själv. Bönen kan vara som en sång eller ett rop på hjälp. Det handlar inte om prestation utan om att få vara med Gud. Man kan be på många olika platser, hemma, ute i skogen, uppe på berget, på kamelryggen eller i tältet när man ska sova. När jag ber kan jag få känna att jag inte är ensam utan att jag får vara nära mig själv, andra människor och Gud. Genom bön kan man få förlåtelse. Bönen kan vara ett sätt att säga tack och den kan inge hopp och mod. Man kan bli glad av bön. I bönen finns det plats för tystnad och lugn och ro. Man kan be för andra människor och för hela världen.

I spelet kan bön återge förlorat mod. Rollpersonen ber aningen själv eller tillsammans med en eller flera andra personer. Alla som är närvarande tar del av handlingen. Den som ber slår 1T8 och lägger till sitt egenskapsvärde och eventuell färdighetsbonus. Resultatet kan ses som ett mått på hur mottagliga deltagarna är för samtalet med Gud, hur omständigheterna spelar in men också på hur erfaren den som ber är på att ge andra tröst. Blir resultatet normal nivå (10 eller högre) återvinns ett poäng, medelsvår nivå (15 eller högre) två poäng och svår nivå (20 eller högre) 1T4 + 2 poäng. Endast ett slag per modfärd är möjligt.

Fånga uppmärksamhet

Det går att fånga en persons uppmärksamhet på flera olika sätt. En trubadur, danserska eller gycklare kan t.ex. använda någon av sina underhållningsfärdigheter tillsammans med Fånga uppmärksamhet för att väcka människors intresse, men färdigheten kan även användas enskilt eller tillsammans med andra färdigheter. T.ex. kan två krigare starta ett spektakulärt slagsmål på en gata eller ett torg eller en tjuv eller gycklare utföra en halsbrytande fasadklättring, balansgång eller hoppa från hustak till hustak. Gemensamt är att den som vill fånga uppmärksamheten hos någon annan gör något som är så ovanligt och visar upp det på ett så spektakulärt sätt att människor runtomkring stannar upp för att titta eller lyssna.

Alla som befinner sig i närheten av (inom syn- eller hörhåll) den person som använder sig av Fånga uppmärksamhet måste övervinna resultatet av Fånga uppmärksamhet med ett eget slag på Uppmärksamhet (resultatet på Uppmärksamhet måste vara 1 högre än resultatet på Fånga uppmärksamhet). Misslyckas detta kommer den som får sin uppmärksamhet fångad att ha -10 på alla följande slag på Uppmärksamhet under den tid deras uppmärksamhet är fångad.

Fånga uppmärksamhet kan som nämnts ovan användas enskilt eller tillsammans med en annan färdighet (t.ex. Dansa eller Sjunga & Spela). För att kunna använda Fånga uppmärksamhet tillsammans med en annan färdighet måste slaget på den första färdigheten nå upp till normal svårighetsgrad dvs. 10 eller högre. Allt som överstiger 10 adderas till det påföljande slaget på Fånga uppmärksamhet.

I tabellen nedan anges hur många minuter en rollperson lyckas fånga uppmärksamheten hos en publik beroende på resultatet och den nivå som uppnås. Observera att en person som lyckas motstå Fånga uppmärksamhet genom att få ett högre resultat på sin egen Uppmärksamhet inte påverkas alls.

Tabell - Fånga uppmärksamhet

Utfall (nivå)	Antal minuter
5 (lätt)	1
10 (normal)	2
15 (medelsvår)	3
20 (svår)	1T4 + 3

Ex.1 Gladiatorena Titus och Kordin startar ett bråk för att avleda några vaktens uppmärksamhet så att deras vänner kan fly över en mur. Titus har personlighet 6 och färdigheten Fånga uppmärksamhet. Titus spelare slår en tvåa med tärningen och lägger till egenskapsvärdet för personlighet och färdighetsbonusen för

Fånga uppmärksamhet vilket ger $2 + 6 + 5 = 13$. Vakterna måste få sammanlagt minst 14 på Uppmärksamhet för att kunna låta bli att ställa sig och titta på eller lägga sig i slagsmålet och därmed få -10 på sin uppmärksamhet under nästkommande två minuter.

Ex.2 Danserskan Doloria vill försöka skapa en avledande manöver genom att fånga en folkmassas uppmärksamhet. Under tiden tänker hennes kamrater försöka stjäla en guldsfatt från ett bord. Doloria har smidighet 7, personlighet 6 och färdigheterna Dansa och Fånga uppmärksamhet.

Dolorias spelare slår först på Dansa. Tärningen landar på en sexa och till det adderas egenskapsvärdet för smidighet och även färdighetsbonusen för färdigheten Dansa ($6 + 7 + 5 = 18$). Eftersom 18 är mer än 10 kan Doloria använda sig av Fånga uppmärksamhet och får dessutom lägga till 8 till det slutgiltiga resultatet.

Därefter slår Dolorias spelare en fyra på Fånga uppmärksamhet, lägger till egenskapsvärdet för personlighet och adderar färdighetsbonusen. Dessutom adderas 8 till slutresultatet eftersom Dolorias dans var så lyckad. Detta ger $4 + 6 + 5 + 8 = 23$.

Doloria lägger in hela sin personlighet i dansen för att göra den till en upplevelse utöver det vanliga. Ingen av åskådarna klarar av att övervinna hennes resultat på Fånga uppmärksamhet. Publiken är trollbunden i 1T4 + 3 minuter och fler människor strömmar till för att se vad det är alla tittar på. När dansen är slut är gulderna borta.

Gå upp i rök

Den som vill gå upp i rök försöker helt enkelt lämna en plats när ingen tittar på. Spelaren slår ett slag, lägger till egenskapsvärdet för vishet och ev. färdighets- och föremålsbonus. Om resultatet på Gå upp i rök överstiger resultatet för Uppmärksamhet hos dem som tittar på försvinner rollpersonen spårlöst utan att någon ser vart. Förberedelser som rökbomber eller en scen med en falllucka ger i storleksordningen +5 till +10 i föremålsbonus.

Hantverk

Följande inriktningar finns inom hantverksyrket: bildhuggare, båtbyggare, bältesmakare, juvelsmed, konstnär, korgbindare, krukmakare, sadelmakare, skomakare, skräddare, smed, snickare, sömnads- och textilhantverkare, tältmakare, vapensmed. Att tillverka ett vanligt föremål har normal svårighetsgrad (10 eller högre), att tillverka ett föremål som är bättre än vanliga föremål (+1 till +5) är medelsvårt (15 eller högre - hur mycket bättre än normalt föremålet blir beror på hur många gånger i rad som hantverkaren klarar av att övervinna svårighetsgraden, 3 gånger ger exempelvis ett föremål med +3) och att göra ett mästerverk (+6 till +10) är svårt (20 eller högre - hur mycket bättre än normalt

föremålet blir beror på hur många gånger i rad som hantverkaren klarar av att övervinna svårighetsgraden, 3 gånger ger exempelvis ett föremål med +8). Att tillverka riktigt välgjorda föremål kräver i regel tillgång på bra råmaterial, specialverktyg och gott om tid.

Ledarskap

En god ledare kan ge sin grupp trygghet och stabilitet. Ledaren kan även övertyga och entusiasmera de personer hon leder och motverka känslor av hopplöshet och uppgivenhet. Genom ett gott ledarskap är det på så sätt möjligt att återge förlorat mod. Ledaren slår ett slag med en åttasidig tärning, lägger till sitt egenskapsvärde och eventuell färdighetsbonus. Lyckas handlingen med normal nivå (10 eller högre) återvinns ett poäng, medelsvår nivå (15 eller högre) två poäng och svår nivå (20 eller högre) 1T4 + 2 poäng. Endast ett slag per modfärdig rollperson är möjligt.

Läkande örter & drycker

Rollpersoner som kan blanda till en läkande dryck eller känner till helande örter egenskaper kan påskynda läkningen av en skada. När en rollperson ska tillverka en helande dryck eller använda helande örter slår spelaren ett slag med en åttasidig tärning och lägger till egenskapsvärdet och eventuell färdighetsbonus. Övervinner handlingen normal svårighetsgrad (10 eller mer) återfår den skadade två TP per vecka istället för ett, medelsvår nivå (15 eller högre) tre TP per vecka och svår nivå (20 eller högre) fyra TP per vecka. En förutsättning är att handlingens utförare har tillgång till rätt örter. Läkande örter och drycker kan man ha med sig i packningen och använda vid behov. Om det inte finns någon med färdigheten Läkande örter & drycker närvarande när örten eller drycken används får ingen färdighetsbonus läggas till slaget.

Läkekunst

Skador läker med en takt av 1 TP per vecka, men om en skada hanteras på rätt sätt kan en läkekunnig person i många fall få den att läka snabbare genom att minimera dess effekt. När en rollperson sköter om en skada slår spelaren ett slag med en åttasidig tärning, lägger till egenskapsvärdet och eventuell färdighetsbonus. Om handlingen övervinner normal svårighetsgrad (10 eller mer) återfår den skadade omedelbart ett tålighetspoäng, medelsvår nivå (15 eller högre) två poäng och svår nivå (20 eller högre) 1T4 + 2 poäng. Endast ett slag per skadad är möjligt.

Plocka pengar ur luften

En rollperson som har lärt sig tricket att plocka pengar ur luften (som har +5 i färdighetsbonus) kan alltid utföra tricket utan att behöva slå några slag med tärning. I färdigheten ingår även förmågan att trolla fram andra småföremål.

Sabotage

I många länder runtom i vår värld pågår krig, våld och orättvisor. Det gjorde det på bibelns tid också. Men våld föder nytt våld. Ett sätt att kämpa mot orättvisor är att använda sig av sabotage eller ickevåld. Icke-våld betyder att man vill kämpa mot orättvisor utan att någon blir skadad eller dödad. Man vill tro på att det finns något gott hos människor och att alla kan vara med och kämpa för en bättre värld.

I bibeln finns det människor som vågar stå emot våldet med fredliga medel. Det israeliska folket levde som slavar under Farao i Egypten. Farao ger order om att alla nyfödda pojkar ska dödas. Men barnmorskorna vägrar att lyda order. De skyddar barnen och deras familjer. Profeten Mika drömmer om fred. En dag kommer folken inte längre att övas för krig och inte lyfta svärd mot varandra. Svärden ska smidas om till plogbillar och spjuten till vingårdsknivar. Jesus talar om att man ska älska sin fiende. Man kan använda ickevåld på olika sätt. Genom demonstrationer, strejker och sabotage. Om sabotaget utgår ifrån att ingen blir skadad förstås.

Man kan sabotera vapentransporter eller proviant. Man kan göra sabotage på en brunn, en åker, ett tält eller ett stall. Vad är det man vill uppnå med sabotage? Man hindrar fienden från att utföra krigshandlingar. Man kanske inte lyckas med att få slut på stridigheterna direkt men man kan se till att det inte är så lätt att fortsätta med kriget på längre sikt och i bästa fall lyckas man försvara sig åtminstone för tillfället utan att själv skada andra.

Att utföra en sabotagehandling kräver att spelaren först beslutar vilken typ av sabotage rollpersonen ska utföra och sedan slå 1T8 och lägger till sitt egenskapsvärde och eventuell färdighetsbonus. Spelledaren bedömer svårighetsgraden av sabotaget och lyckas rollpersonen övervinna handlingens svårighet uppnås full effekt utan att någon kommer till skada.

Trolla bort kaniner

En rollperson som har lärt sig tricket att trolla bort kaniner och andra föremål (som har +5 i färdighetsbonus) kan alltid utföra tricket utan att behöva slå några slag med tärning.

Sammanfattning av handlingar

I de flesta fall utförs handlingar på följande sätt:

1. Slå 1T8 och avläs tärningens utfall.
2. Lägg till rollpersonens värde för den egenskap som hör ihop med handlingen.
3. Lägg till färdighetsbonus om rollpersonen är tränad i att utföra handlingen.
4. Lägg till övrig bonus som t.ex. bonus för speciella föremål.

- För att lyckas med en lätt handling måste rollpersonen komma upp i ett slutresultat som är 5 eller mer.
- För att lyckas med en normalsvår handling måste rollpersonen komma upp i ett slutresultat som är 10 eller mer.
- För att lyckas med en medelsvår handling måste rollpersonen komma upp i ett slutresultat som är 15 eller mer.
- För att lyckas med en svår handling måste rollpersonen komma upp i ett slutresultat som är 20 eller mer.
- Om tärningen landar på en 8 slås ytterligare ett slag som adderas till det första. Blir även detta slag en 8 slås inget mer slag.
- Om två rollpersoner tävlar mot varandra vinner den som har det högsta slutresultatet.

Ex.1 Joram och Rohanja ska hoppa över en fors. Avståndet är ca sex meter och hoppet bedöms av spelledaren som medelsvårt. Hoppa hör ihop med egenskapen smidighet. Joram har 5 i smidighet och Rohanja har 7. Både Joram och Rohanja har färdigheten Hoppa, så båda får lägga till +5 i färdighetsbonus. Eftersom handlingen är medelsvår behöver Joram och Rohanja få ett slutresultat på minst 15 för att klara hoppet. Spelaren som slår för sin rollperson Joram slår en femma och spelaren som slår för Rohanja slår en fyra. Detta ger för Joram $5 + 5 + 5 = 15$ och för Rohanja $4 + 7 + 5 = 16$. Både Joram och Rohanja klarar hoppet och kommer över till andra sidan, men Rohanja gör ett något bättre och längre hopp med större marginaler.

Ex.2 Joram och Rohanja ska klättra upp för en mur. Muren som är ca tre meter hög har många ställen där det är lätt att få bra grepp och bedöms av spelledaren som normal. Även Klättra baseras på egenskapen smidighet. Joram har 5 i smidighet och Rohanja har 7. Rohanja har färdigheten Klättra, men inte Joram, så hon får lägga till +5 i färdighetsbonus men det får inte Joram. Eftersom handlingens svårighetsgrad är normal behöver Joram och Rohanja få ett slutresultat på minst 10 för att klara av att klättra över muren. Spelaren som slår för sin rollperson Joram slår en fyra och spelaren som slår för Rohanja slår en tvåa. Detta ger för Joram $4 + 5 = 9$ och för Rohanja $2 + 7 + 5 = 14$. Joram måste avbryta klättringen, men Rohanja har inga problem att komma över muren. Eftersom Rohanja har 7 i smidighet och dessutom +5 i färdighetsbonus hade hon klarat av klättringen även om hon hade slagit en etta med tärningen.

KAPITEL 4 - STRID

Tillvaron för människorna i Flykten från Damaskus är stundtals hård. Den starkes rätt gäller och riken kämpar om makt och herravälde. Den som har flest krigare går segrande ur striden och erövrar de andra. I en strid utförs en mängd olika handlingar och dessa sammanfattas i det här kapitlet. Kom ihåg att det är farligt att strida. En rollperson som vill bli långlivad och framgångsrik gör klokt i att undvika strider i så stor utsträckning som möjligt, så glöm inte bort att det nästan alltid finns alternativ till strid.

I strid utför alla deltagare sina handlingar i tur och ordning där den som är snabbast börjar. När alla har utfört sina handlingar är stridsrundan (kan även kallas för stridsrond) över och en ny börjar. Alla deltagare kan utföra en handling eller ett anfall och ett försvar under varje stridsrunda. Försvar förutsätter att rollpersonen har ett vapen som går att parera med eller använder sig av Försvar utan vapen. Ett anfall kan bytas mot ett extra försvar om rollpersonen t.ex. slåss mot två motståndare. För att ta reda på vem som är snabbast slår varje deltagare 1T8 och lägger till sin snabbhet. Den med högst resultat är snabbast. Detta upprepas för varje ny stridsrond. Försvar mot ett anfall utförs i samband med anfallet oavsett om den försvarande rollpersonen ligger på tur i stridsronden eller inte.

En rollperson som väljer att anfalla när det är hennes tur i stridsrundan slår 1T8 och lägger till värdet på egenskapen styrka eller smidighet (beroende på vapentyp) och eventuell vapenfärdighetsbonus (och övriga bonusar om sådana finns). En rollperson som väljer att försvara sig gör på samma sätt. Om försvararens resultat är lika med eller högre än anfallarens, misslyckas anfallet och ingenting händer; men om anfallarens resultat är högre än försvararens, lyckas anfallet och anfallaren får slå vapenskada. Om försvararen bär rustning dras rustningens skydd av från skadan. Försvararen antecknar resterande skada på sitt rollformulär. Om en rollperson har lika mycket skada som hon har i tålighet förlorar hon medvetandet. Om en rollperson har dubbelt så mycket skada som hon har i tålighet så dör hon.

Ex. Två spejare, Joram och Rohanja, befinner sig i vildmarken utanför Gilgal. En varg med smidighet 6, snabbhet 7 och TP 5 angriper de båda spejarna. Vargen har färdigheten Naturliga vapen med klor och käftar vilka gör 1T6 respektive 1T8 i skada. Joram drar sitt kortsvärd och Rohanja tar upp sin slunga och ställer sig snett bakom Joram. Joram har styrka 7 och snabbhet 4 och

Turordningen i en stridsrond avgörs genom att slå 1T8 och lägga till Snabbhet. Snabbast börjar!

Får flera deltagare samma resultat slår de på nytt.

Alla som är med i en strid kan under varje stridsrunda utföra följande:

1 valfri handling eller

1 anfall & 1 försvar eller

2 försvar

Anfall & Försvar:

Slå 1T8 och lägg till egenskapsbonus + färdighetsbonus + föremålsbonus.

Knytnävar gör 1T2 i skada.

Sparkar gör 1T3 i skada.

T2 = Slå 1T4:

1-2 = 1

3-4 = 2

T3 = Slå 1T6:

1-2 = 1

3-4 = 2

5-6 = 3

Rohanja har smidighet 7 och snabbhet 6. Både Joram och Rohanja har färdigheten Lätta vapen och Projektivvapen (Hantera vapen II och V). Först slår Joram och Rohanja 1T8 och lägger till sin snabbhet. Joram slår en 3:a och Rohanja en 6:a. Spelledaren slår en 4:a för vargen. För Joram blir resultatet $3 + 4 = 7$ och för Rohanja $6 + 6 = 12$. Vargens resultat blir $4 + 7 = 11$. Rohanja kommer att utföra sina handlingar först, därefter vargen och sist Joram. Rohanja slungar iväg en sten mot vargen och slår 1T8 för att se hur bra anfaller lyckas. Rohanja slår en 2:a och lägger till värdet för egenskapen smidighet och färdighetsbonusen för projektivvapen vilket ger henne ett resultat på $2 + 7 + 5 = 14$. Vargen försvarar sig inte mot Rohanjas anfall utan koncentrerar sig på striden mot Joram. Rohanja slår vapenskada för sin slunga och resultatet blir 3. Vargen saknar skydd förutom pälsen, vilken skyddar 1, och förlorar 2 TP. Striden fortsätter och nu anfaller vargen Joram. Vargen slår 1T8 och tärningen landar på 8 vilket innebär att spelledaren ska slå ytterligare en tärning för vargen och addera de båda tärningsslagen. Spelledaren slår en 3:a. Vargens resultat blir $(8 + 3) + 6 + 5 = 22$. Joram försvarar sig med kortsvärdet och även han slår en 8:a följt av en 2:a med tärningen. Jorams resultat blir $(8 + 2) + 7 + 5 = 22$ och lyckas försvara sig mot vargen varpå han själv gör sitt anfall. Joram slår 4 med tärningen och hans resultat blir $4 + 7 + 5 = 16$. Vargen har snabbhet 7 och försöker undvika anfaller med Försvar utan vapen. Spelledaren slår en 7:a för vargen och lägger till snabbheten och resultatet blir $7 + 7 = 14$. Vargen lyckas inte undvika Jorams anfall och Joram slår 1T6 för att avgöra vapenskadan (1T6 + 1 för kortsvärd). Tärningen landar på en 4:a och vargen får ytterligare 4 skadepoäng. Detta gör att vargen nu har en sammanlagd skada på 6 och eftersom den har 5 TP är den besegrad (medvetlös). Vargtjut hörs på avstånd och Joram och Rohanja tar sig snabbt från platsen för att undvika möten med fler vargar.

Stridshandlingar, Vapenfärdigheter & Vapentyper

Det finns fem vapenfärdigheter och vapentyper i det här rollspellet. Dessa ser du i tabellen nedan.

Vapenfärdigheter och Vapentyper

Vapenfärdighet	Vapentyp
Hantera vapen I	Tillhyggen (trästav, påk)
Hantera vapen II	Lätta vapen (dolk, kortsvärd, liten sköld)
Hantera vapen III	Tunga vapen (svärd, stridsyxa, stridsklubba, stridsgissel, treudd, spjut, stor sköld)
Hantera vapen IV	Kastvapen (kastkniv, kastspjut)
Hantera vapen V	Projektivvapen (slunga, pilbåge)

Endast krigare och gladiatorer har lärt sig att hantera tunga vapen när spelet börjar. Under spelets gång har dock alla rollpersoner möjlighet att lära sig alla typer av vapenfärdigheter.

Naturliga vapen

Utöver de fem vanliga vapenfärdigheterna förekommer dessutom färdigheten Naturliga vapen. Endast djur kan ha färdigheten Naturliga vapen. Vilken typ av vapen det handlar om och vilken skada de gör varierar från djur till djur, men gemensamt är att färdigheten Naturliga vapen ger en färdighetsbonus på +5 precis som de övriga vapenfärdigheterna. Alla handlingar med naturliga vapen baseras på djurets smidighet (SMI). Exempel på naturliga vapen är t.ex. bett, klor och spark.

*Försvar utan vapen =
1T8 + Snabbhet*

Försvar utan vapen

Det är möjligt att försvara sig utan vapen. För t.ex. djur och människor som saknar vapen att parera med handlar det då om att undvika anfallet. För att undvika ett anfall slår den som försöker undvika anfallet 1T8 och lägger till värdet för egenskapen snabbhet till tärningens utfall. Om resultatet är lika med eller högre än det anfall som ska undvikas missar anfallet. Det går även att undvika pilar och slungstenar förutsatt att försvararen ser när anfallet utförs.

Försvar mot kast- och projektilvapen

En rollperson som har en sköld och som ser när anfallet utförs kan försvara sig mot kastvapen och projektiler på samma sätt som mot ett anfall som utförs med ett närstridsvapen.

KAPITEL 5 - SKADOR, LÄKNING OCH ROLLPERSONENS MENTALA HÄLSA

Skador & Läkning

En rollperson som är skadad återfår ett TP varje vecka. Om någon blandar till en helande dryck eller använder Läkekonst kan läkningen påskyndas. Se avsnittet om Läkekonst och Läkande örter & drycker under rubriken Handlingar & Färdigheter ovan.

Mod, medgång & motgång

Människorna i Flykten från Damaskus lever i en tillvaro som många gånger kan vara hård och krävande. De är starka och modiga och har lärt sig vad som krävs för att överleva, men även den starkaste kan råka ut för så många och svåra motgångar att livet till slut känns övermäktigt. Om en rollperson råkar ut för stora motgångar kan modet svika. Om modet sviker rollpersonen kommer han eller hon att avbryta all verksamhet och om så krävs fly från platsen eller situationen som gjorde att hon tappade modet. Regeltekniskt fungerar det så att om en rollpersons modpoäng går ner till noll kommer rollpersonens mod att svika. Modet kan återvända till rollpersonen på flera sätt; 1. Mod återvinns i en takt av 1 poäng per vecka, 2. En duktig ledare kan ingjuta mod i de personer hon leder (se färdigheterna Ledarskap och Bön), 3. När ett nytt äventyr påbörjas återfås alla modpoäng, 4. När en rollperson får medgång i någon situation återvinns modet. En rollperson med 0 modpoäng klarar inte av att hantera pressade situationer utan måste vänta till dess antalet MP är 1 eller högre innan hon kan utsätta sig för en svår eller farlig situation igen. Avdrag på mod antecknas på rollformuläret och finns kvar under pågående äventyr, men försvinner när ett nytt äventyr påbörjas. Modpoängen kan aldrig vara lägre än noll och aldrig högre än rollpersonens mod. Nedan finns uppräknat några situationer där modet antingen minskar eller ökar.

Tabell för motgång

Motgång	Modifiering av MP
Rollpersonen skadar sig	-2
En annan rollperson skadar sig	-1
En annan rollperson dör	-2
Gruppen besegras och/eller måste fly	-1
Fara hotar	-1
En negativ händelse inträffar / Annan motgång	SL avgör (minus 1-3 MP)

Tabell för medgång

Medgång	Modifiering av MP
Rollpersonen lyckas med en svår och farlig handling	+2
En annan rollperson lyckas med en svår och farlig handling	+1
Rollpersonen besegrar en fiende	+2
Gruppen där rollpersonen ingår besegrar en fiende	+1
Glädjebesked	+1
En positiv händelse inträffar / Annan medgång	SL avgör (plus 1-3 MP)



KAPITEL 6 - PENGAR OCH UTRUSTNING

Pengar

I Gamla Testamentet används bl.a. guld, silver och koppar som betalningsmedel. En vara kunde t.ex. kosta ett visst antal siklar silver. En sikel var ett vanligt viktmått på den här tiden och för att få reda på hur mycket silver (hur många siklar silver) som skulle betalas för varan vägdes metallen. När en rollperson ska köpa något kostar det honom eller henne alltså en viss vikt i guld, silver eller koppar dvs. en viss del av hennes guld-, silver- eller kopparstycken. I Nya Testamentet har myntsystemet utvecklats avsevärt (se nedan).

Gamla Testamentet

Rollpersoner som lever under Gamla Testamentets tid handlar med guldsiklar, silversiklar och kopparsiklar. Dessa kallas här även för guldstycken (gst), silverstycken (sst) och kopparstycken (kst). 1 guldstycke är värt 10 silverstycken och 1 silverstycke 100 kopparstycken.

Nya Testamentet

Vanliga mynt på Nya Testamentets tid var guld- och silversiklar, silverdenarer, ass och lepta. Rollpersoner som lever under den här tiden kommer att använda sig av mynten i tabellen nedan.

Mynt & Myntslag

Namn	Typ
Guldsikel	Guldmynt (gm)
Denar	Silvermynt (sm)
Ass	Bronsmynt (bm)
Lepton	Kopparmynt (km)



Utrustning

Rollpersonerna kan hitta och köpa utrustning under i stort sett hela spelet. Däremot finns inte all typ av utrustning överallt. Det är t.ex. lättare att få tag i ovanlig utrustning i stora städer än i små byar. En vara som är sällsynt i ett område kostar i regel mer där än på platser där den är vanligt förekommande. I tabellen på nästa sida finns en del av den utrustning som rollpersonerna ofta kommer att vilja använda sig av. Priserna som anges är standardpriser.

Myntens värde i förhållande till varandra

*1 Guldsikel = 100
Denarer = 1000 Ass
= 10 000 Lepta*

*1 Denar = 10 Ass =
100 Lepta*

1 Ass = 10 Lepta

dvs.

1 gm = 100 sm

1 sm = 10 bm

1 bm = 10 km

Utrustningstabell

Namn	Pris (GT)	Pris (NT)
Fackla	25 kst	5 bm
Oljelampa	2 sst	4 sm
Lampolja (1 liter)	50 kst	1 sm
Rep (10 meter)	5 sst	10 sm
Elddon	1 sst	2 sm
Änterhake	4 sst	8 sm
Bältesväska	3 sst	6 sm
Ryggsäck	6 sst	12 sm
Proviant (1 dag)	50 kst	1 sm
Torkade fikon	5 kst	1 bm
Granatäpple	1 kst	1 km
Vindruvor	1 kst	1 km
Olivolja (1 lit)	50 kst	1 sm
Vin (5 liter)	50 kst	1 sm
Bröd (1 limpa)	8 kst	16 km
Mjöl (8 liter)	50 kst	1 sm
Korn (25 kg)	50 kst	1 sm
Vete (25 kg)	2 sst	3 sm
Havre (25 kg)	5 sst	9 sm
Trämugg	50 kst	1 sm
Trätallrik	40 kst	8 bm
Kniv	4 sst	8 sm
Yxa	7 sst	14 sm
Hammare & mejsel	5 sst	10 sm
Mantel	6 sst	12 sm
Tunika	5 sst	10 sm
Byxor	5 sst	10 sm
Klänning	6 sst	12 sm
Bälte	2 sst	5 sm
Skor	5 sst	10 sm

Namn	Pris (GT)	Pris (NT)
Stövlar	7 sst	15 sm
Kam	50 kst	1 sm
Spegel	1 sst	2 sm
Vattenflaska (1 liter)	1 sst	2 sm
Vattenskin (5 liter)	3 sst	6 sm
Vattensäck (20 liter)	5 sst	10 sm
Filt	3 sst	7 sm
Tält	65 sst	125 sm
1 sparv	3 kst	6 km
2 sparvar	5 kst	1 bm
5 sparvar	10 kst	2 bm
Duva	5 kst	1 bm
Lamm	2 sst	4 sm
Får	4 sst	8 sm
Äsnefö	2 sst	4 sm
Get	5 sst	10 sm
Ko	30 sst	60 sm
Oxe	40 sst	80 sm
Riddjur (häst)	300 sst	600 sm
Riddjur (äsna)	25 sst	50 sm
Riddjur (kamel)	60 sst	120 sm
Djurfoder (1dag)	50 kst	1 sm
Dragkärra	100 sst	200 sm
Roddbåt	75 sst	150 sm
Slav	60 sst	120 sm
Koger	5 sst	10 sm
Pilar (10 st)	2 sst	5 sm
Slungstenar (10 st)	5 kst	1 bm
Helande ört (ingrediens)	30 sst	60 sm
Helande dryck (1T4+1 TP)	75 sst	150 sm



Vapen

Trästav

Trästaven kan variera i utseende, vanligtvis är den mellan en och en halv till två meter lång. Trästaven kan användas som vandringsstav eller som ett vapen (tillhygge).

Påk

En påk är kortare och tjockare än en trästav. Påken används som ett vapen (tillhygge). Påken är av trä och ca en meter lång.

Dolk

Dolkar är vanligt förekommande, relativt billiga och dessutom lätta att bära med sig.

Kortsvärd

Kortsvärdet är ganska vanligt förekommande. Kortsvärdet är billigare än ett vanligt svärd. Eftersom det är kortare och mindre är det lättare att bära på sig. Kortsvärd används vanligen av krigare och soldater men förekommer även hos bl.a. rövare och spejare.

Svärd

Svärdet är ett dyrbart och sällsynt vapen. Endast rika krigare och soldater äger ett svärd.

Stridsyxa

Stridsyxan är en stor yxa som är utformad för strid. Den kan vara enkel- eller dubbelsidig och ha vassa pikar som förlänger skaftet upptill eller nertill. Tillgängligheten är begränsad till stora städer som t.ex. Rom där vapnet används i bland annat gladiatorspel.

Stridsklubba

Stridsklubban kan vara utformad på olika sätt, men gemensamt för alla stridsklubbor är att den har ett skaft med en rund eller avlång klubba upptill på vilken det sitter vassa spikar eller metalldelar. Tillgängligheten är begränsad till stora städer som t.ex. Rom där vapnet används i bland annat gladiatorspel.

Stridsgissel

Stridsgisslet påminner en del om stridsklubban (se beskrivningen av stridsklubban ovan) med den skillnaden att det sitter en kedja mellan skaftet och klubban. Detta gör den farlig då det bland annat innebär att den kan svänga in bakom t.ex. en sköld, men den är i gengäld mycket svår att hantera. Tillgängligheten är begränsad till stora städer som t.ex. Rom där vapnet används i bland annat gladiatorspel.

Treudd

Treudden ser ut som ett kort spjut med tre spjutspetsar. Den kan vara utformad på olika sätt, men gemensamt är de tre spetsarna varav den mellersta vanligen är något längre än de övriga. Tillgängligheten är begränsad till stora städer som t.ex. Rom där vapnet används i bland annat gladiatorspel.

Spjut

Ett spjut består oftast av ett träskaft och en metallspets. Vapnet används huvudsakligen till att stöta med. Spjutet är relativt dyrbart, men det är vanligare än t.ex. svärdet.

Kastkniv

En kastkniv är en ganska liten kniv som är balanserad så att den är tyngre i framändan och därför lätt att kasta. Kastknivar är relativt billiga och dessutom lätta att bära med sig.

Kastspjut

Kastspjutet är mindre och smalare än ett vanligt spjut eftersom det är utformat för att kastas.

Slunga

En slunga är vanligtvis tillverkad av läder och den är mycket lätt att bära med sig. Slungstenar kan bestå av vanliga stenar eller vara specialtillverkade.

Pilbåge

Pilbågen kan variera i utseende och utförande. Vanligtvis är den ca 1,5 meter lång, tillverkad av trä och med en bågsträng av djursenor. En bra pilbåge är dyrbar och svår att få tag i.

Liten sköld

Sköldar är ofta tillverkade av trä eller metall och de kan variera en hel del i utseende. Vanligtvis är de utformade som skivor med handtag och de fästs på underarmen eller hålls i handen. Skölden används för att avvärja en motståndares slag och hugg. En liten sköld ger +2 vid försvar.

Stor sköld

Se beskrivning för Liten sköld. En stor sköld är som namnet antyder större, tyngre och vanligen av finare hantverk än en liten sköld. Ibland är den även specialutformad för att ingå som en del av skyddet i en militär enhet tillsammans med andra sköldar. En stor sköld används vanligtvis endast av yrkeskrigare eller soldater. En stor sköld ger +3 vid försvar.

Vapentabell

Vapen	Skada	Parering	Typ	Räckvidd	Pris (GT)	Pris (NT)
Trästav	1T4	Ja	Tillhygge	-	2 sst	5 sm
Påk	1T4 + 1	Ja	Tillhygge	-	5 sst	10 sm
Dolk	1T4	Ja	Lätt	-	7 sst	15 sm
Kortsvärd	1T6 + 1	Ja	Lätt	-	30 sst	60 sm
Svärd	1T10 + 1	Ja	Tungt	-	85 sst	170 sm
Stridsyx	1T8 + 2	Ja	Tungt	-	62 sst	125 sm
Stridsklubba	1T6 + 3	Ja	Tungt	-	50 sst	100 sm
Stridsgissel	1T12	Ja	Tungt	-	75 sst	150 sm
Treudd	1T6 + 3	Ja	Tungt	-	25 sst	50 sm
Spjut	1T8	Ja	Tungt	STY x 3 m	20 sst	40 sm
Kastkniv	1T4	-	Kast	STY x 5 m	10 sst	20 sm
Kastspjut	1T6 + 1	-	Kast	STY x 5 m	20 sst	40 sm
Slunga	1T4	-	Projektil	80 m	2 sst	5 sm
Pilbåge	1T8	-	Projektil	150 m	40 sst	80 sm
Liten sköld	-	Ja (+2)	Lätt	-	20 sst	40 sm
Stor sköld	-	Ja (+3)	Tungt	-	30 sst	60 sm



Rustningar

En rustning är någon form av yttre klädsel som är specialtillverkad för att skydda sin bärare mot hugg och slag. I Flykten från Damaskus förekommer rustningar av typen läder, härdat läder, fjällpansar och metall.

Rustningstabell

Rustning	Skydd	Pris (GT)	Pris (NT)
Läder	2	15 sst	30 sm
Härdat läder	3	60 sst	120 sm
Fjällpansar	4	125 sst	250 sm
Metall	5	350 sst	700 sm



Hjältar & Legender



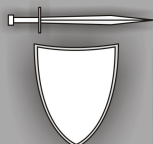
Rollpersonen

Rollformulär

Spelarens namn:	Ålder:	Silver:
Namn:	Yrke:	Språk1:
Man/Kvinna:	Nationalitet:	Språk2:

Egenskaper

Vishet	
Mod	
Medkänsla	
Tålighet	
Styrka	
Smidighet	
Snabbhet	
Personlighet	
Utseende	



Vapen, Sköld och Rustning

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

TP		Skada																	
MP		Avdrag																	

Handlingsbonus

Handling/Färdighet	Egenskaps-bonus	Färdighets-bonus	Föremåls-bonus	Äventyrs-bonus	Total bonus
		+5	+	+	+
		+5	+	+	+
		+5	+	+	+
		+5	+	+	+
		+5	+	+	+
		+	+	+	+
		+	+	+	+
		+	+	+	+
		+	+	+	+
		+	+	+	+
		+	+	+	+
		+	+	+	+

Utrustning

Anteckningar

HP

Äventyrslogg

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

