

Til Spillederen

Indledning

På Sporet af Luther handler om at en gruppe helt almindelige munke og nonner skal finde bevismateriale, der skal bruges til afhøringen af Martin Luther. De vil både finde beviser der dømmer ham og frikender ham. Først og fremmest skal de dog finde beviserne. Heri består spillets udfordring. Spillerne kan egentlig ikke "tabe" spillet, men de kan få en mere eller mindre tilfredsstillende afslutning.

Afladshandlen

Hele sagen om Martin Luther tager udgangspunkter i afladshandlen. Derfor er det vigtigt at etablere hvad det var - og ikke var. Spillernes karakterer ved dette, selv om spillerne ikke ved det.

I renæssancen skelnede man mellem syndige handlinger (at stjæle en ting) - og så selve virkning af handlingerne (selve tyveriet, dvs. at noget er blevet stjålet!). Selve handlingen kunne Gud give syndsforladelse for - hvis man da vitterligt fortrød det man havde gjort. Man mente at man skulle tilbringe en straffe-periode i *Skærsilden*, inden man kunne komme videre til Himlen.

Virkningen medførte til gengæld en konsekvens, f.eks. en fysisk straf (fængsling, piskning med mere). For at undgå denne straf, så kunne ens lokale præst give én "aflad", f.eks. ved at man gav almisser til de fattige. Præsten kunne så give én et brev på at man havde taget straffen. Eller betalt en bøde i stedet for...

Efterhånden blev "aflad" opfattet som en art "bøde", som man kunne betale til kirken. "Afladsbrevet" blev til en kvittering for bøden. Efterhånden fik almindelige mennesker den opfattelse, at syndsforladelsen også fulgte med afladsbrevet. Dette var helt forkert ifølge kirkens lære, men det forhindrede ikke "afladshandlere" (der ikke altid var godt uddannede) i at udbrede dette budskab.

Martin Luther var en munk, præst og professor, der sendte en strøm af klager over afladshandlen til de kirkelige autoriteter (Paven inklusive). Til at begynde med mente Luther formentlig blot at han var i færd med at afsløre noget intern korruption og misbrug indenfor organisationen.

Paven standsede dog ikke afladshandlen, tværtimod åbnede han en sag om lydhedsnægtelse mod Martin Luther. Hvorfor? Måske fordi handlen med afladsbreve finansierede byggeriet af Peterskirken i Rom, og Paven kunne ikke risikere at dette projekt gik i stå. Som renæssance-filosoffen Machiavelli skrev på denne tid: "Målet helliger midlet."

Hvad skete der egentlig med pengene?

Havde Martin Luther så ret i at der var korruption og misbrug indenfor organisationen? Svaret er faktisk "ja." Man kan diskutere det moralsk rigtige i at sælge afladsbreve herfra og til dommedag. Man kan også diskutere hvorvidt det var rigtigt eller forkert at bruge så mange penge på Peterskirken. Men sagen er at mange af pengene fra afladshandlen slet ikke nåede frem til Rom!

Den daværende biskop af Mainz havde lånt en svimlende sum af handelshuset Fugger for at have råd til at købe sine embedssymboler (ja, virkelig). Det betød at hans afladshandlere (inklusiv Tetzl, som optræder i dette spil) i praksis solgte afladsbreve for at han kunne betale sin gæld tilbage. Så kun halvdelen af indtægterne nåede helt til Rom. Så kan man så diskutere hvorvidt dette skete med Pavens velsignelse eller ej. Fuggerne tog i al fald ingen chancer, og det var derfor at afhøringen af Luther fandt sted i deres hus!

Det er muligt for spillerne at afsløre denne sammenhæng, hvis de får Johan Tetzl til at tale over sig, eller hvis de graver en smule i hvorfor afhøringen skal finde sted hos Fuggerne. Du kan sagtens puste til ilden, hvis du vil, ved at lade landevejsrøvere være deres agenter, eller lade spillerne blive skygget, etc.

Spillerne kan dog ikke tage til Mainz for at arrestere biskoppen, og det er ikke tanken med scenariet at de skal til at afhøre Fuggerne! Spillernes chef, Kardinal Cajetan, vil dog givetvis blive rystet, hvis han bliver præsenteret for bevismaterialer, og erklære at han vil starte en tilbundsående undersøgelse af alle implicerede.

Men hvad så med Martin Luther? Ville han have været OK med afladshandlen, hvis blot pengene var gået "det rette" sted hen? Eller til de fattige? Nej, næppe. Han var imod afladshandlen af princip. Det er altså meget muligt at spillet slutter med at Luther "vinder" (fordi korruptionen bliver afsløret), samtidig med at han stadig bliver dømt som kætter!

Karakterernes viden versus spillernes viden

Gør spillerne udtrykkeligt opmærksomme på at de alle sammen har en almenviden om den katolske religion og kirkens verden. De skal også forestille at være eksperter på deres eget område. Deres karakterer ved godt hvordan aflad egentlig fungerer, mens mange af NPC'erne ikke gør. Derfor må du gerne stikke dem fakta undervejs.

Eksempel: Spilleren Jonathan kan ikke lige skelne mellem synd og skyld, og tænker at han vil købe et afladsbrev for at komme i Himlen. Det kunne skabe sjovt spil, men da Jonathan spiller gruppens alvidende Dominikaner-munk, så kommer du ham til hjælp, og fortæller ham at hans munk godt ved at brevet kun er en art kvittering.

Mind spillerne om at de har forskellige "Åndelige Evner" til rådighed, og at de derfor kan rulle for at se om de kommer i tanke om noget de kan bruge. Sørg for at have et apparat klar, som du kan slå fakta op på!

Eksempel: Spilleren Marianne spiller en klog nonne fra clarisser-ordenen. Mens hun diskuterer med manden på universitetet i Wittenberg, så spekulerer hun på om den store filosof Aristoteles nogensinde sagde noget om Djævelen. Hun satser derfor et point "Filosofi." Som den kloge spiller du er, så har du en computer på nettet. Du skriver hurtigt "Aristoteles" på Google, og ser at der er en leksikon-artikel om "det Gode."

Du siger til Marianne, mens du citerer løst fra leksikonet: "Nej, men din karakter mener helt bestemt at Aristoteles skrev om at gode mennesker er fornuftige og dydige."

Regler

Spillet består af en række afhøringer, der hver byder på sin egen udfordring. Hvis de løser udfordringen, så får spillerne et spor med sig, der hver især kan hjælpe dem i den endelige udfordring; afhøringen af Luther.

Med sig har spillerne deres fornuft og opfindsomhed, og deres rollespilskarakterer har hver især nogle *evner*. De kan være fysiske, intellektuelle eller åndelige. Spillerne kan overvinde udfordringer ved hjælp af disse evner. Hvor god rollespilskarakteren er til en evne, det afgøres af hvor mange point der er brugt på evnen.

Hver udfordring på deres vej har en *modstand*, typisk på 2-8. Når en spiller vil bruge en evne til at overvinde en udfordring, så fortæller spillerne hvilken evne de vil bruge, og hvor mange point de vil lægge til (typisk 1-3). Derefter rulles en terning (hvilket giver 1-6), og deres point lægges til. Hvis de får lig med (eller over) modstanden, så klarer de udfordringen.

Eksempel: Spillerne sidder i en vogn; hjulet knækker. Du ved at det vil være rimelig svært at løse problemet, så du beslutter dig (i hemmelighed) for at modstanden er lig med 6. Én af spillerne har en benediktiner-munk med Håndværk: 3. Han beslutter sig for at bruge alle 3 point, og ruller nu en terning. Øjnene viser "3." Sammen med de 3 point giver det 6 i alt. Det er det samme som modstanden. Hjulet bliver nu repareret, men spilleren har nu brugt alle sine point. Hans rollespilskarakter er træt, og orker ikke at lave mere håndværk!

Der er ofte sat Modstand på evnen "læse" og "regne." Det er for at få spillerne til at være strategiske med hvornår de skal bruge deres evner. Men hvis det bliver spilødelæggende at de ikke kan læse et spor, så lad være. Brug den fornuft Gud har skænket dig!

Værktøjer/handouts

Der er mange handouts (stykker papir) med i dette spil, og dertil spilmonter. Én af scenerne involverer terninge-spil. Brugen af papir, mønter og (i ét tilfælde) terninger er "semi-live." Dét som spillerne gør med disse genstande (bytter, læser, tager, gemmer), det gør deres karakterer også.

Det anbefales at spille spillet med rollespilshætter på (hvis de haves). Det betyder at spillerne skal trække deres hætter op og ned, alt efter om de er uden for eller inden for. Det skaber en masse stemning.

Spillets forløb

1. Du sætter scenen, ved at introducere kardinal Cajetan for spillerne. Han forklarer karakterne om opgaven, og giver dem en liste over vidnerne.
2. Spillerne kan nu opsøge vidnerne, og afhøre dem efter tur. De har mulighed for at vende tilbage til vidnerne af flere omgange. Hver gang de drager til en ny by, så kan der ske noget.
3. Enten når spillerne føler at de har samlet nok spor, *eller* at tiden er ved at løbe ud, så kan de gå til slutspillet. Slutspillet er et retsalsdrama, hvor Martin Luther indgår. Spillerne skal indtage et synspunkt, forsvare det - og slutteligt overbevise kardinalen om det rette i netop deres synspunkt.

Del 1: Kardinal Cajetan



I denne scene bliver spillerne givet en efterretningsopgave af kardinal Cajetan.

At spille kardinalen

Han er et højtstående medlem af katolske kirke, der har fået til opgave at afhøre Martin Luther. Han kender godt resultatet på forhånd: Martin Luther er skyldig. Han er dog ikke helt sikker på hvad han er skyldig i... men han vil i al fald gerne have beviser på bordet, og dem skal spillerne skaffe ham. Han opfatter Luthers modstand mod afladshandlen som et åbent oprør mod Paven, og det er selvfølgelig en alvorlig sag. Men han ser hellere at Martin Luther tilstår, og trækker sine udtalelser i sig igen, end han vil have ham i fængsel, smidt ud af kirken eller dødsdømt. Faktisk vil han allerhelst have sagen dysset ned

og afsluttet i en fart, så han kan vende tilbage til "business as usual."

Cajetan kan være enormt kontant omkring "forretningen" (kirken). Det hele skal "bare løbe rundt", Peterskirken skal jo finansieres (det er det vigtigste), og der skal jo også være arbejde til afladshandlerne!

Alt i alt skal Cajetan spilles som en afdæmpet, lidt kedelig type, der ikke orker det store retssalsdrama. Han skal virke alt for meget som en forretningsmand, til at være et oprigtigt troende menneske.

Læs følgende op for spillerne:

Det var en sen aften i det herres år 1518, da du blev fundet af kardinalens vagter, og gjort opmærksom på at det drejede sig om kætteri. Dit hjerte sprang et slag over. Så gik det op for dig at det ikke var dig, der var under anklage, men at du skulle indkaldes som ekspert i kirkelige anliggender.

Du bliver kørt til den store handelsby Augsburg, hvor du overraskende nok ikke bliver ført til et kloster, men til et prægtigt borgerhus. Du spørger en vagt hvem huset tilhører, og får at vide at det tilhører Fuggerne. Du tror først at vagten er flabet - Fuggerne ejer jo hele byen - indtil det går op for dig at han mente det bogstaveligt. Men det er ikke købmænd, der tager imod dig. Det er andre munke og nonner, folk du aldrig har mødt, men som du har hørt om. Ind kommer en midaldrende herre i en kardinals røde rober. Han introducerer sig selv som Cajetan, pavens udsending. Han anmoder om at I præsenterer jer for hinanden.

- Sørg for at spillerne introducerer sig som deres roller. Det må ikke blive en mekanisk gennemgang af hvad de kan; du skal opfordre dem til at tale som deres rolle ville gøre det.

- Introducer nu opgaven for spillerne, i rollen som Cajetan. Din introduktion bør indeholde følgende:

- 1) At Cajetan er blevet sendt fra Rom til Tyskland for at undersøge om Martin Luther skal retsforfølges.
- 2) At baggrunden for sagen er kompleks. Martin Luther har sendt det ene efter det andet klagebrev til paven, for at få afladshandlen standset. Det hele kulminerede i de såkaldte "95 teser", som han slog op på kirkedøren i Wittenberg og sendte til sine venner.

3) At der ikke må komme noget i vejen for afladshandlen. Den finansierer jo bygningen af Peterskirken i Rom. På dette tidspunkt udleverer du **regnskaberne** til spillerne (man skal have evnen "regne" for at forstå det fuldt ud). Cajetan påpeger hvordan indtægterne næsten er blevet halveret. Der er dog ingen direkte forbindelse til Luther. Hvis spillerne spørger, så tilhører seglet på regnskaberne selvfølgelig biskoppen af Mainz, da afladshandlen er hans ansvar.

4) At det er meget svært at etablere noget spørgsmål om Luther skyld, og at det er derfor at han har tilkaldt eksperter fra forskellige ordner.

5) At Luther bliver tilbageholdt i et kloster i Augsburg, for ikke at kunne påvirke vidnerne.

- Tal hele tiden som om at det er indlysende klart, at alle kender til afladshandlen! Brug udtryk såsom "som vi jo alle ved", "det er jo indlysende at", og så videre.

- Endelig, så udlever **vidnelisten** til dem. Gør det klart at de skal forsøge at skaffe et spor eller bevismateriale fra hvert vidne.

Del 2: Vidneudsagn

Spillerne må nu selv om i hvilken rækkefølge de afhører vidnerne, og de har ret til at vende tilbage til et vidne igen. Samtlige vidner befinder sig i Tyskland. Der er dog stadig lang afstand mellem vidnerne, så de må bruge en vogn. Hver gang de bevæger sig fra én by til en anden, så rul en terning. På 1-2 sker der noget.

Rul med en terning	Begivenhed
1-2	Vognens ene hjul går i stykker. Spillerne må reparere det med evnen Håndværk (modstand 4-6 efter behov), eller miste tid på at drage til fods (giv dem 5 minutters pause, off-game eller in-game). Derefter dukker kardinalens mænd op med en ny vogn.
3-4	Djævelen viser sig i skikkelse af en smuk ung kvinde, eller en smuk ung mand (alt efter om de er munke eller nonner). Han opfordrer dem til at glemme opgaven for en tid, og tage på kro. De Åndelige evner kan bruges til at komme ud af denne knibe (modstand 2-4 efter behov). Ellers falder de for fristelsen. Giv dem 5 minutters pause, og de mister evt. mønter de har samlet op.
5-6	Landevejsrøvere dukker op for at tæske dem og tage deres ting (modstand 5-7, alt efter om de har et våben eller ej). De kan også blot opgive deres penge, narre dem til at tage imod et afladsbrev, der ophæver deres tidligere forbrydelser...



Vidne 1: Fanden Selv

I ankommer til universitetsbygningen i Wittenberg. Der er ikke nogen til at tage imod jer, og studenterne undgår jer resolut, da én af jer kommer for skade at nævne navnet "Luther." I er ved at opgive at finde vidnet, da en stemme kalder jer ind i et støvet studérkammer. Dér sidder en ung mand, klædt i sort som en professor.

På spillernes oversigt: "En anonym mand, der hævder at have boet på kloster, og arbejdet på universitetet sammen med mistænkte."

Fanden har brugt mange år på plage munken Martin Luther i klostret. Han har ofte holdt ham vågen med larm, og dagligt fået ham til at tvivle på sig selv. Luther har dog givet ham igen ved at kaste blæk efter ham, noget som Fanden stadig er virkeligt sur over.

Fanden vil gerne have ram på Luther, og

bekræfte spillerne i hvad de selv måtte have af mistanker. Og samtidig vil han gerne få alle andre til at se mistænkelige ud! I vore dage ville man kunne kalde ham for en rigtig konspirationsteoretiker.

Der er bare dét med Fanden, at selv om han er snu og listig, så kan han ikke lade være med at lyve og gøre slemme ting.

Derfor bliver han værre og værre, og det bliver stadig mere tydeligt for spillerne at de har med en dæmonisk skikkelse at gøre! Fanden vil sludre med spillerne, samtidig med at han vil prøve at lokke dem til at spille terninger med ham (det skal helst gå efter tur).

Hvis de vinder, så vil han enten give dem en pose penge, eller give dem et spor. Pengene kan bruges hos afladshandleren (vidne 4), så hvis de allerede har været dér, så skal de i hvert fald have et spor.

Bemærk: Fanden snyder så det driver. Det kan opdages ved hjælp af den intellektuelle evne "regne."

Spor (Læse: Modstand 1)

Hos Fanden ligger der én af Martin Luthers prædikener. Den kan være voldsomt provokerende for Kirken, fordi den postulerer at menigmand ikke har noget at frygte fra Fanden og Helvede. I så fald er der jo ikke behov for afladsbreve.

At spille med Fanden

Fanden spiller spillet Syveren, som kræver 6 terninger. Spillet handler om at få så få point som muligt.

Spil på følgende måde:

- 1) Rul 6 terninger.
- 2) Fjern alle de kombinationer, der giver "7" (f.eks. 3+4, 1-+6, 2+5)
- 3) Rul op til 3 gange.
- 4) Det antal øjne der nu bliver tilbage; det lægges sammen. Hvis man efter 3 slag har kombinationen 2+3, så giver det 5 point.
- 5) Vinderen af en runde, er den spiller der har *færrest* point til slut.

At vinde over Fanden

Kan man vinde over Fanden i hans eget spil? Nej, egentlig ikke.

Men Fanden vil gerne have at spillerne får enten penge eller et spor fra ham. Han håber på at de vil bruge penge på afladsbreve (de fastholder folk i frygt for helvede). Sporet håber han på vil bringe Luther i fedtefadet (ja, han er stadig sur over det med blækket).

Hvis de har en karikaturtegning af Luther (fra vidne 2), så vil Fanden være taknemmelig. Spillerne kan også vende ryggen til ham eller råbe ad ham ("Vig bort, Satan!"). Dette kræver brug af evnen "teologi" (modstand 3-4). Måske vil de bruge et sværd mod ham, som de har fået fra Adelsmanden (vidne 6). Dette kræver brug af evnen "kæmpe" (modstand 3-4).

Vidne 2: Augustinermunkene



AUSTIN FRIAR

Læs følgende op for spillerne:

I ankommer til Erfurts augustinerkloster. Det er en stor, gul bygning med et højt tårn. I bliver taget imod af 2 sortklædte augustinermunke, der skynder på jer, indtil i sidder presset sammen i en munkecelle. Ingen siger et ord.

På spillernes oversigt: "Anonyme medlemmer af Martin Luthers egen orden, augustinerne."

De 2 munke er hverken Martin Luthers venner eller fjender, men hans bekendte. De er tydeligt nervøse, og vil ikke sige noget, før de bliver lovet anonymitet, eller får stillet nogle garantier om sikkerhed. De er bekymrede over en lang række ting:

For det første at én af deres ordensbrødre bliver udsat for en kætterproces; de ser helst at han holder mund og tager tilbage til klostret. For det andet at det vil give dårlig presse til både klostret og til hele augustinerordenen. Deres kloster og orden er helt igennem afhængig af at folk opsøger dem (munke får som bekendt ingen børn selv!).

For det tredje, så har Martin Luther mange venner i Erfurt, også inden for klostrets mure. Hvis det kommer frem at de har sladret til kardinal Cajetans folk, så er de bange for at blive gennembanket af Erfurts studenter.

Hvis spillerne formår at få åbnet op for munkene, så kan munkene fortælle dem en række ting om Luthers fortid. Det er muligt at true munkene, bestikke munkene (penge fra vidne 1 eller afladsbrev fra vidne 4), men det nemmeste er nok at forsikre dem: Om at de gør det rigtige, om at Luther får en fair afhøring, om at ingen får at vide at de har sagt noget, og så videre og så videre. Her kan evnen "psykologi" (modstand 2-3) være nyttig til at gætte på hvad de er motiveret af.

Spor

Den ene munk kender til Luthers bevæggrund for at tage i kloster i første omgang:

- Hans strenge forældre ville have at han skulle have været jurist og tjene penge, men han blev melankolsk, fordi han ville noget helt andet med sit liv. Da han så skulle fra universitetet og hjem til sine forældre, så blev han overrasket af et tordenvejr. Han bad til jomfru Anna, Jesus' mormor, og lovede at han ville gå i kloster hvis han overlevede. Luther tog dette løfte meget seriøst.

Den anden munk kender til flere rygter om Luther:

- At han nogle gange gik for at være besat af Djævlens; han skulle pludselig være faldet om og have råbt: "Det er ikke mig, det er ikke mig!" mens hans frådede og skar tænder. Han hævdede selv at have set Djævlens sidde på tagryggen, at Djævlens holdt ham vågen ved at trille nødder ned ad klostertrappen om natten, og at han har smidt med blæk efter Djævlens.
- At han i år har haft et syn eller oplevelse, mens han sad i tårnværelset. Da han kom ned igen, så fablede han om at det var fuldstændig lige meget at gøre gode gerninger for at blive frelst. Gud skulle nok selv frelse én!

Endelig, så har munkene fundet en karikaturtegning af Luther. Den kan bruges til at indynde sig hos Luthers fjender (vidne 1 og vidne 4), om ikke andet end så fordi den er sjov!

Vidne 3: Bogtrykkeren



Læs følgende op for spillerne:

"I kommer ind på et skriveværksted, hvis lige I aldrig før har set. Der er ingen spor af penne, blæk eller pergament.

Til gengæld flyder det med papir alle vegne, samt med små bogstaver i metal. Det meste af rummet er fyldt af en stor maskine, som en mand febrilsk reparerer på."

På spillerne ark: Bogtrykkeren Gronenberg, der skulle have trykt nogle af Luthers skrifter.

Johann Gronenberg har altid interesseret sig for at trykke bøger, lige siden han blev augustinermunk (ligesom Luther). Nu hvor han har fået sit eget klostertrykkeri, så trykker han både stort og småt for kirker, klostre, borgere og herremænd.

Lige nu står Gronenberg i en kattepine, eftersom hans trykpresse er i stykker - og han er blevet bestilt til at trykke en stor lovsamling. Han er allerede forsinket, så det vil gå hårdt ud over hans forretning at bruge en masse tid på at reparere maskinen. Gronenberg siger ikke særlig meget ud over bandeord, med mindre spillerne kan løse sagen for ham. For det første kan de hjælpe ham, hvis de har evnen "håndværk" (modstand: 3-4). De kan også foreslå at dække hans tab (for penge de har fået fra vidne 1).

Når han først har fået hjælp, er Gronenberg meget venlig og høflig over for alle. Det eneste han ikke kan lide, er tiggermunke, og idéen om udvendig fattigdom. Flotte klæder og rigdom er ikke en synd, men et tegn på hårdt arbejde, synes han.

Spor (Læse: Modstand 2-3)

Når de har fået ham i tale, så kan Gronenberg godt erindre at have trykt nogle meget "lange klagebreve" for en "vis præst" eller en "vis professor", alt efter hvordan han bliver spurgt. Her er tale om de 95 teser, og han har stadig et enkelt eksemplar tilbage...

Han kan ikke se at han har gjort noget galt ved at trykke tesoerne for Luther. Når en professor og kirkens mand, kommer med en bestilling, så kan det jo kun være godt, ikke sandt? Det var jo også en ordensbroder.

Vidne 4: Afladshandleren



Læs følgende tekst op for spillerne:

"I ser en dominikanermunk i sorte og hvide rober. Han står midt på torvet, blandt handlende og handelsfolk, og går en gang i mellem ind foran dem. De fleste har travlt med at komme videre, men en gang i mellem lykkedes det for ham at falde i snak med dem."

På spillernes ark: "Afladshandleren Tetzel, der har klaget over Martin Luther."

NB. Tetzel rejser rundt mellem Magdeburg og Leipzig. Hvis spillet går for hurtigt, så kan det give en ekstra forhindring/udfordring, at de skal rejse andetsteds. Hvis spillet går for langsomt, så er han selvfølgelig dér hvor de skal bruge ham.

Tetzel er en gudbenådet sælger, der har opfundet dette catchy slogan: "Når pengene i kisten klinger/straks sjælen ud af Skærsilden springer."

Det er dog ikke gået godt på det seneste. Han føler sig selv miskrediteret og anklaget af især studenterne i byen. Det går heller ikke så godt med salget længere. Han mener at Luther har opfordret sine studenter til at stjæle og destruere hans varelager.

Tetzel vil gerne bryde isen først. Falde lidt i snak omkring det med synder. Han vil ikke konfrontere nogen direkte med synderne, men måske har de en god ven, en nabo, der har gjort noget de ikke er stolte af. Så er det jo helt fint at købe et afladsbrev, ikke til sig selv, næ nej, selvfølgelig til "vennen."

Spil ikke afladshandleren som en total plattenslager, der er ude på at narre folk. Snarere er han så overbevisende, at han totalt har overbevist sig selv! Tænk på ham som en "facer", af den type der altid møder moderne mennesker på gaden. Han føler af afladshandleren er en nem måde at få alle "frelst" på. Husk på at han er en meget frelst person, og meget gerne vil have at alle andre bliver det.

Spor (Læse: Modstand 2 eller Regne: Modstand 2)

Tetzel er meget villig til at tale ondt om Luther, men han har ingen beviser, kun en masse løse påstande. Hvis spillerne besøger Johan Lang (vidne 5), er det endda tydeligt at studenterne har handlet på egen hånd.

For at få noget substantielt ud af Tetzel, så kræver det at de enten tager imod noget fra ham (dvs. køber et afladsbrev), eller giver ham noget, der kan gøre ham i bedre humør (f.eks. en karikaturtegning af Luther fra vidne 2). Lykkedes det, så har Tetzel flere spor:

- Tetzel har fundet et lille skrift, som Luther har skrevet om tolke Biblen. Han forstår ikke selv at det kunne være et vigtigt bevis; tværtimod har han holdt på det, for at kunne arbejde på et modskrift.

- Tetzel har sidste års **indtægter**, hvis spillerne spørger om han kan bevise at Luther har skadet salget, eller bare spørger nøje ind til handlen. Dette dårligt stavede papir dokumenterer hvad Tetzel har haft af indtægter. Ved slutningen af sæsonen bliver kassen åbnet offentligt ved en ceremoni, og indtægterne gjort op inden de bliver afleveret i "banken" (til Fuggerne). Han kan også forklare, at "For en sikkerheds skyld" bliver alle indtægterne talt op i Mainz inden de sendes til Rom. Tetzel har også lov til at bruge "det højst nødvendige" på kost og logi. Bemærk: Hvis spillerne regner på det, så mangler nogle gylden. Tetzel har nok stukket dem i egen lomme.

Bemærk: **Afladsbrevet** kan bruges talrige steder, men det kræver at rollespilskarakterne kan underskrive det selv (evnen "skrive", tilføj evt. modstand:2).

Vidne 5: Teologen

Læs følgende op:

"Teologens hjem er meget ydmygt; der er ikke anden pynt på væggene, end et utal af bøger. Da han tager imod jer, er han ikklædt sorte augustiner-rober, og han ser enormt bekymret ud."

På spillernes ark står følgende: "Teologen Lang, som har været i korrespondance med Martin Luther."

Lang går direkte i offensiven: Han fremviser et spor (se nedenfor), som efter hans mening beviser Martin Luthers uskyld. Han er meget bekymret over "justitsmordet."

Derefter slår Lang direkte over i dødirriterende, men effektiv filosofisk argumentation, hvor han gentager spillernes ord som en papegøje, for lige at give det et drej, så det lyder mere urimeligt.

"Så det I siger, det er at Martin Luther skal straffes, fordi nogen har misforstået ham?"

"Så I siger altså, at Luther er skyldig i kætteri, fordi han har advaret paven om misbrug af kirkens midler?"

Hvis de har evnen "filosofi" (modstand: 3), så kan de straks regne ud at han leger Sokrates. De kan enten konfrontere ham med det (hvilket får ham til at klappe i), eller du kan gøre dem opmærksomme på at sagen ikke er åbnet endnu, og at han ikke skal lege forsvarer, men i stedet besvare *deres* spørgsmål.

Spor (Læse: Modstand 3-4)

Lang har et langt brev fra Luther, der i hans øjne beviser at Luther er uskyldig. Hvis der er sket noget ulovligt, så er det studenterne der har gjort det, og de er jo unge og vildfarne, og bør ikke retsforfølges.

Hvis ikke rollespilskaraktererne orker at læse brevet (dvs. at de løber tør for evner), så kan han læse noget af det højt for dem.

Bemærk at brevet rigtignok antyder at Luther ikke direkte har generet afladshandleren (vidne 4), men han har selvfølgelig stadig talt imod afladshandlen - den anklage vil stadig klæbe til ham. Et andet indlysende argument, det er at Martin Luther jo har været deres lærer, og at de har fået deres idéer fra ham.

Det er selvfølgelig ikke sikkert at dette går op for spillerne.

Vidne 6: Fyrstesønnen



Læs følgende højt for spillerne:

"I ser en ung mand i den allerfineste mode: Blød hue, et sværd ved sin side, en ordentlig skamkapsel til at dække skridtet, og selvfølgelig et lommeværklæde, som han knuger hårdt mellem sine hænder. Han ser fortvivlet ud."

På spillernes ark: "En ung fyrstesøn fra Danmark, der hævder at have fået svære samvittighedskvaler, efter at have læst ét af Martin Luthers skrifter."

Fyrstesønnen Christian er i et frygteligt humør. Han har stukket en tjener ned i vrede. Var dette rigtigt eller forkert? På den ene side var tjeneren umedgørlig. Fyrstesønnen har læst et skrift af Martin Luther, der fortæller ham at han som kommende fyrste bør straffe

sine tjenere hårdt. Eller, det synes han i hvert fald at der står. På den anden side er vold ikke særlig kristent.

Nu ønsker Christian at retfærdiggøre sig selv på den ene eller på den anden måde.

For at finde ud af om han gjorde noget godt eller ondt. Han forestiller sig at den gode, gamle metode med "gudsdom" vil fungere. Det vil sige: Man duellerer om en sag (Kæmpe: Modstand 3-4).

Han har et ekstra sværd han kan låne ud. Hans regler er følgende: Den der først bliver ramt i torsoen, han taber. Og han der vinder får ret, for Gud vil jo støtte den bedste sag. Det er ren middelalderlogik, men fyrstesønnen er ikke just et humanistisk renæssance-menneske!

Spor

Hvis fyrstesønnen vinder, så er han sønderknust over at skade en kirkens mand! I så fald opgaver han straks sit sværd til spillerne (kan bl.a. bruges med røveriske overfald). Hvis han taber, så har han jo gjort noget forkert. I så fald føler han sig meget skyldig - men hvad skal han så gøre? Der kan rollespilskaraktererne prøve at prakke ham et afladsbrev på (fra vidne 4). Har de fundet nogle andre af Luthers skrifter i løbet af spillet, så kan de læse dem op for ham. Der vil han blive mindet om at han nok har gjort noget forkert, men at han kan gøre det godt igen blot ved at fortryde det. Får de trøstet ham, så giver han dem et luthersk skrift, som han har fået af de lokale studenter.

Del 3: Afhøringen



Når spillerne er klar - eller der kun er et kvarter tilbage - så skal de afhøre Martin Luther i Fuggernes Hus.

Til stede er ingen vidner, kun spillerne, kardinal Cajetan - og så selvfølgelig Martin Luther.

Martin Luther takker alle de "lærde herrer og damer" for at de er kommet for at diskutere "hvorvidt kirken kan råde over den skat, som Kristus har erhvervet sig ved lidelse. Han opfatter det hele som en lærd disput i mellem

videnskabsfolk, hvilket tydeligvis bekymrer kardinal Cajetan, der ikke mener at Luther forstår situationens alvor. Tag ordet som kardinalen, og sørg for at hver af spillerne gør følgende:

- 1) Fremlægger deres spor/bevismaterialer.
- 2) Afhører Martin Luther ved at stille ham spørgsmål.
- 3) Tænker over hvad Martin Luther har gjort sig skyldig i.
- 4) Afgør om Martin Luther kan idømmes en straf, og hvad straffen skal bestå i.

Martin Luther vil så vidt muligt besvare alle spørgsmål med spørgsmål. Hvis han således bliver spurgt om eller konfronteret med at han har modsagt kirken i sine teser, vil han spørge om ikke afladshandlen modsiger kirken endnu mere. Ét af hans hovedpointer vil være at alle de lærde munke og nonner jo alle sammen anerkender kirkens autoritet, og alligevel er uenige om hvordan de skal følge Kristus. Han synes ikke at han har gjort noget anderledes, og fastholder at han egentlig kun har gjort kirken en tjeneste.

Martin Luther, 1518



Hvem er han?

Præst udtrådt af Augustinernes orden. Han er i løbet af sine år i klostret kommet frem til at Gud altid er parat til at tilgive mennesket for dets dårligdomme. Derfor mener han slet ikke at det hjælper at give rige gaver til kirken. "For af den nåde er I frelst ved tro. Og det skyldes ikke jer selv, gaven er Guds." (Efeserbrevet 2:8) Martin Luther har set sig vred på afladshandlen, som han mener er ukristen. Derfor har han klaget til paven, som han er overbevist om vil sætte en stopper for handlen. I stedet skal han afhøres.

Hvordan han skal spilles

Luther er ikke imod at kirken er blevet en samfundsinstitution. Han er dog meget imod at tænke på den som en forretning, og kan ikke fordrage det, når Cajetan siger noget i den dur.

Luther skal spilles som melankolsk. På dette tidspunkt er han enormt splittet, og i tvivl om hvorvidt han gør det rigtige. Ikke en klippefast dogmatiker.

Han er vred på magtmennesker og pengeinteresser, men ikke på den katolske kirke som sådan. Han håber på at

kirken vil opgive de mest usmagelige måder at samle penge ind på, og har end ikke overvejet at kirken ville kunne blive splittet i to. Martin Luther ved godt at han er i fare, men han er mere bange for at Gud vil straffe ham, hvis ikke han siger sin ærlige mening

Spillets afslutning

Spillet kan afsluttes på flere vidt forskellige måder:

- 1) Spillerne mener at Luther er skyldig, og de får ham idømt en straf.
- 2) Spillerne mener at Luther er uskyldig, og de får ham frikendt.
- 3) Sagens udsættes eller frafalder grundet manglende beviser eller uenighed.

Alle ovenstående løsninger kan kombineres med at spillerne løser mysteriet om hvor afladspengene er forsvundet hen! Cajetan vil eventuelt love at føre sagen videre, men det er ikke noget han kan gøre noget ved nu.

Som spilleleder skal du foretage en meget vanskelig vurdering af hvorvidt spillerne har beviser nok, og om de fremfører dem overbevisende nok. Det hænder at spillere bliver sure over din beslutning - de må de leve med. Det er ikke personligt, du prøver at være en upartisk dommer, ikke at dukke dem.

Egentlig er både 1) og 2) "gode" slutninger for spillerne, fordi de får gennemført dét, som de har sat sig for. Den eneste "dårlige" slutning er 3), hvor spillerne er for uenige til at opnå noget, men selv da har de forhåbentlig haft en dejlig polemik!

Viking-con: Den gule førertrøje

Spiller du dette på Viking-con 2017, så har du fået udleveret en gul førertrøje til én af spillerne. Selvfølgelig kan man ikke *vinde* et rollespil. Men hvis det lykkes for én af spillerne - med flid, fedt og snyd - at servere et det afgørende argument for Cajetan, så vinder han eller hun den gule førertrøje. Det er lige meget om spilleren får overbevist Cajetan om hvorvidt Martin Luther burde løslades, eller om at han bevisligt er Fanden Selv. Bare argumentet er så overbevisende/ærligt/lusket, at det kan lukke spillet!

Disclaimer omkring kreativ brug af historien...

Scenariet blev oprindeligt skrevet på efterskolen Epos, som et undervisningstilbud til konfirmander. Formålet var at komme vidt om Martin Luther, og få ham gjort tilpas nuanceret, ved at få konfirmanderne til at indtage modstridende synspunkter.

Det har stadig været målet med scenariet, at komme rundt om denne kontroversielle historiske person, ved at møde både hans venner og fjender.

Det sagt, så er de øvrige historiske personer tegnet meget skarpt op, grænsende til det karikerede. Vi ved meget lidt om Cajetans, Gronenbergs, Tetzels og Langs indre liv. Især Tetzels har fået et dårligt eftermæle, og han kan jo ikke forsvare sig, men vi ved at Luther skrev til ham, da Tetzels lå på sit dødsleje, og forsikrede ham om at han (Tetzels) jo blot havde handlet i god tro.

Biskoppen af Mainz (Albrecht von Brandenburg) og Europas rigeste mand, Jakob Fugger, var faktisk indblandet i nogle moralsk dubiøse pengesager. Det er dog en overdrivelse ligefrem at gøre dem til de mystiske bagmænd i en stor svindelsag. Det står for scenariets regning.

Kildetekster

Der er blevet brugt ægte citater, tryk og (forkortede) kildetekster til dette scenarie. Det er derfor sporene er blevet forsynet med en note. Det sagt, så er teksterne taget fra rundt omkring i Luthers liv. Langt de fleste af hans kendte tekster er meget senere end 1518!

Afladsbrevet er rent fjol; en del af teksten og opsætningen er taget fra et nutidigt forsikringselskab, som ikke skal nævnes ved navn her.

Tetzels indtægter er faktisk taget fra et ægte regnskab fra 1500-tallet; dog fra salgsdistriktet omkring Duderstadt, og ikke Brandenburg-Leipzig som her i spillet.

Det er noget af en tilsnigelse at gøre (rhinske) gylden til standardenhed - selv i Rom! I det virkelige Tysk-Romerske Rige var der et væld af forskellige mønter (groschen, dukater m. fl.).

Kom ikke op at skændes om Historien! Jeg håber at I har nydt at spille scenariet. Rasmus Wichmann