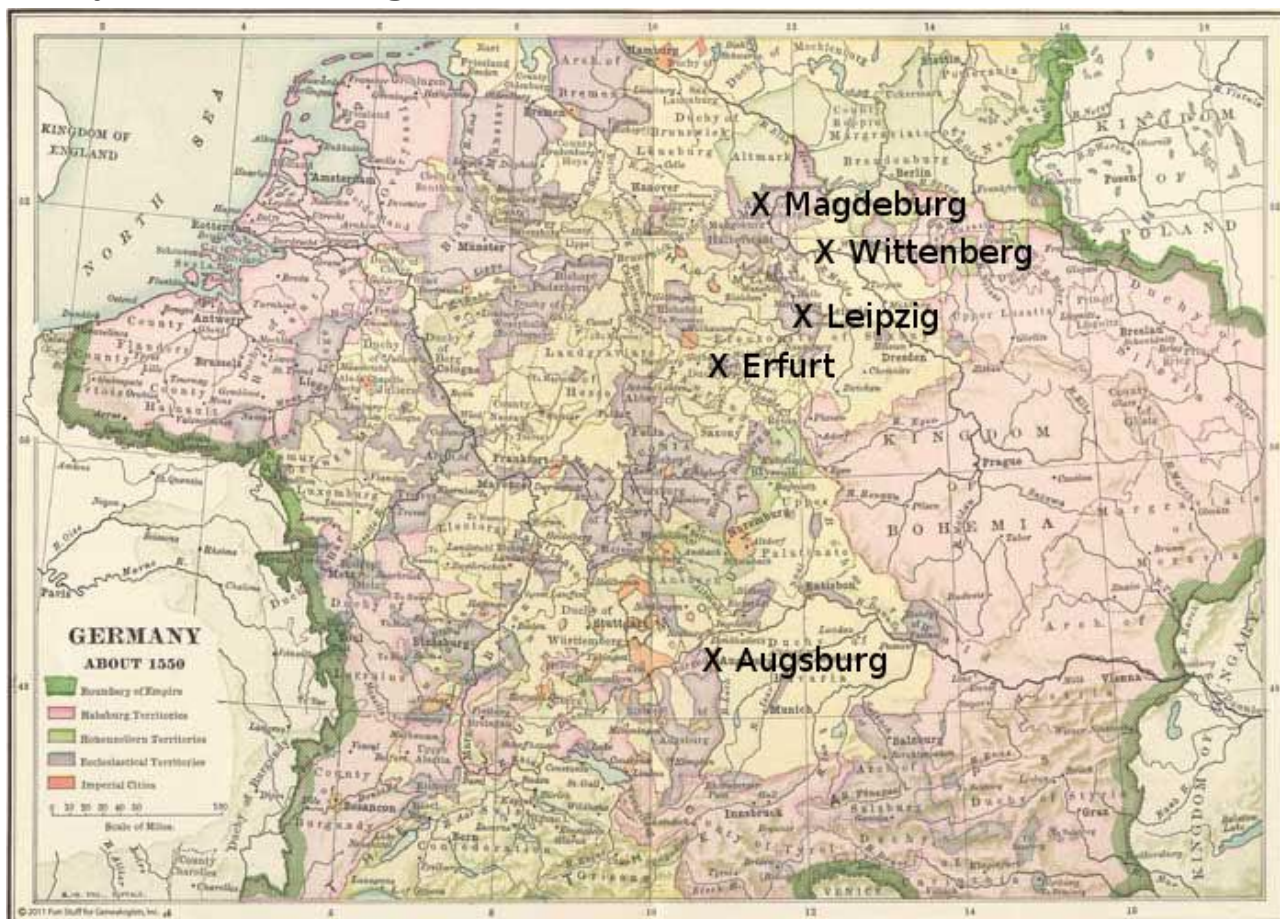


# Renæssancen for Dummies/Cheat Sheet

Har du ikke 100 % styr på Rennæsancens verden før du går i gang med spillet? Skam dig. Men bare rolig. Der er hjælp at hente her. Og det er helt i orden at kigge på det under spillet.

## Det Tysk-Romerske Rige i Renæssancen



Spillet er sat i 1518. Europa domineret af det Hellige Tysk-Romerske Rige. Det strakte sig over dele af det nuværende Frankrig, Holland, Danmark, Italien, Østrig, Tjekkiet, Slovakiet, Ungarn, Polen...

Det Tysk-Romerske Rige blev behersket af kejseren, der dog til tider kun var en kransekagefigur. Riget bestod af uafhængige stater, behersket af egne fyrster. Spillerne krydser altså hele tiden rigets interne grænser.

Hvis riget havde et økonomisk tyngdepunkt, så var det Augsburg, hvor spillet begynder. Det var nemlig hovedsæde for handelshuset Fugger. Europas suverænt rigeste familie.

Kejseren blev traditionelt kronet af Paven i Rom; en symbolsk underkastelse, der skulle vise at Paven var Guds stedfortræder på jord, hævet over jordiske fyrster. Paven herskede dog selv over Kirkestaten, som en fyrste.

*Summa:* På papiret havde Kejseren havde den jordiske magt, Fuggerne den økonomiske magt, og Paven den åndelige magt. Bortset fra at Paven selv var en fyrste, og derfor havde jordiske ejendomme. Og en pengekasse. Og derfor var påvirket af territoriale krav fra jordiske fyrster som Kejseren, og den jordiske økonomi, som Fuggerne styrede.

*Summa summarum:* Det var noget værre rod.

## **Almindelige mennesker og tro**

Datidens katolikker ville nok blive regnet for at være meget religiøse i hverdagen. Men det var en religion baseret på folketro, legender og ritualer, der ikke havde udspring i Biblen. Eksempelvis hele idéen om Skærsilden og de mange helgener. Almindelige mennesker kunne jo ikke læse Biblen (hvis de da overhovedet kunne læse). Der var megen overtro. Fanden var fysisk virkelighed, og der var en tro på mirakler. Det er lidt ligesom at vi tror på tyngdekraften - man kan ikke se den, men den er der hele tiden. Sjovt nok var idéen om hekse ikke udbredt endnu. Folk ville have grinet af tanken om at futte nabokonen af, blot for at have sendt en ko onde øjne. Kættere derimod...

*Summa:* I kan godt gå ud fra at alle andre kirkens top lever i deres egen fantasy-verden.

## **Kirkens folk og tro**

Lærde katolikker kunne selvfølgelig læse Biblen, men en stor del af bibelstudiet bestod i at læse kristne filosoffer som Roger Bacon og Thomas Aquinas. Og Aristoteles. Masser og masser af Aristoteles. Gamle, græske filosoffer fyldte rigtig meget, fordi de var blevet fusioneret med urkristendommen af de romerske kejsere. Lang historie!

*Summa:* Hvis I skal spille kirkens folk, så grib fat i alle anekdoter I kan huske fra kristendomskundskab og oldtidkundskab. Hvis du har bedre styr på græsk mytologi end Biblen, så skidt. Du spiller jo bare din karakter! Fald ikke for fristelsen til at spille *Bible thumpin' hard cases*. De var endnu ikke blevet opfundet. Fanatisk loyalitet overfor Pavemagten er noget helt andet.

## **Reformationen og Martin Luther**

Den unge Martin Luther var i 1518 endnu munk, præst, professor - og først og fremmest katolik. Så hvorfor er han i dette spil centrum for en afhøring, anklaget for kætteri? Den korte version er at han ikke kunne forene den katolske kirke som han kendte den, med den religion han læste om i Biblen. Det var i første omgang på grund af hele idéen om aflad (se ordlisten neden for), som der ikke står noget om i Biblen. Efterhånden kom han til den konklusion at hele kirken var blevet for verdslig (læs: glad for penge), og havde behov for en "reformation."

Martin Luther var ikke nogen rigtig oprører, men det var der mange andre der blev. Protestanter begik datidens ungdomsoprør ved at nægte at forholde sig til de gamle autoriteter og filosoffer, og i stedet bruge Biblen som ledetråd. Men det er at foregribe begivenhedernes gang. Undervejs i dette spil består kirkens enhed. Det er blot sådan at sprækkerne viser sig alle vegne...

## Praktisk ordliste

**Afladsbrev:** Et papir på at man er fritaget for straffe pålagt af ens egen præst. Kan købes af officielle afladshandlere. Afladsbrevet gælder strengt taget kun Skyld, og *ikke* Synd.

**Aristoteles:** Græsk filosof, 384-322 f.Kr. Alle lærde mænd respekterer Aristoteles.

**Hekseri:** At have indgået en pagt med Djævlén, for at kunne udøve magi. Det var ikke noget kirken anerkendte eksistensen af. Idéen om hekseri er måske en folkelig version af kirkens idé om kætteri.

**Kardinal:** En højtstående kirkelig embedsmand med base i Rom. Paven bliver valgt blandt kardinalerne.

**Kætter:** En person, der offentligt og vedholdende fremsætter synspunkter, der strider mod kirkens officielle lære, *efter* at have modtaget advarsler fra myndighederne.

**Kætteri:** At være kætter, at udbrede "falsk lære." En alvorlig, strafbar forbrydelse. Straffen udmåles på individuel basis af et ekspert-udvalg (Læs: Spillerne!). Må ikke forveksles med hekseri.

**Paven:** Det almindelige kaldenavn for biskoppen i Rom, den katolske kirkes øverste myndighedsperson.

**Skriften/Den Hellige Skrift:** Biblen, slet og ret. Som regel det Nye Testamente.

**Skærsilden:** *Purgatorium*, en tilstand eller ventesal mellem Jord og Himmel, hvor man sveder sine synder ud, inden man er ren nok til at gå videre til efterlivet.

**Skyld:** En følelse overfor dine medmennesker, når du har gjort noget forkert. Som regel noget, der er strafbart på Jorden. Sørg for at have taget alle dine straffe inden du dør!

**Synd:** Din skyldfølelse overfor Gud. Paven, Guds stedfortræder på jord, kan tilgive dig på Guds vegne. Og kirkens præster kan tilgive dig på Pavens vegne. Hvis du altså *virkelig* fortryder. Hvis du stadig har Synd i overskud når du dør, så ender du i Skærsilden.