

30 SØLVPENGE

- UDEN SYND INGEN FRELSE



Et scenarie
af
Thor Fejerskov Jensen

Introduktion.....	3
Flowchart	6
Scenerne.....	7
1. akt – Begyndelsen	9
1.1 Missionen:	9
1.2 Første skriftescene	10
1.3 Flugten fra Jerusalem	11
Bipersoner: Lazarusordnen	11
Akt 2 – Rejsen	12
2.1 Pilgrimmenes endeligt.....	12
2.2 Dar as-Sakhr	12
2.3 Anden Skriftescene.....	13
2.4 Klosteret.....	14
2.6 Tredje Skriftescene.....	16
Akt 3 – Rom	18
3.1 Mødet med Kardinal Constanza.....	18
3.2 Dommen.....	19
3.3 Jagten og valget	20
Bipersoner:	22
Stormesteren Gilbert:	22
Kardinal Constanza:.....	22
Lazarusordnen:.....	22
Magdalena:	23
Borgmesteren Ahmed:	23
Abbeden Fulcher:.....	23
Karaktererne.....	24
Handout 1: Plan over klosteret.....	45

EN SVÆRD OG KORS PRODUKTION

AF JESUS BAR MITZVAH

Skrevet og "layoutet" af: Thor Fejerskov Jensen

Tak til Marie Wolfsberg Oscilowski for hjælp med korrektur og tekst.

Tak til Simon Steen Hansen for stor tålmodighed og sparring.

Tak til Jonas Sanberg, Anders Frost Bertelsen og Alex Uth for sparring.

Tak til alle de dejlige mennesker på forfatterweekenden for sparring.

INTRODUKTION

Forord

Tak fordi du vil spillede mit scenarie *30 sølvpenge*. *30 sølvpenge* er en gammel idé til et scenarie jeg har gået rundt med i lang tid, men som jeg først nu har fået realiseret. Hele idéen begyndte for over 10 år siden i en brandert i Fastavalbaren sammen Stefan Lægteskov og Kristian Bach Petersen. Den samme brandert, hvor idéen til Reservoir Elves blev født.

Pitch

30 sølvstykker er en roadmovie, som handler om rejsen fra Jerusalem til Rom. Fem korsriddere er på rejse fra Jerusalem til Rom, og med sig bringer de et helligt relikvie: Judas Iskariots *30 sølvstykker*. *30 sølvpenge* handler om, hvordan korrupsion kan æde selv de bedste op indefra. Det vigtige er ikke endestationen, men hvordan rejsen forløber. Det er et scenarie, der handler om mulig fortabelse eller frelse.

Fortællingen

30 sølvpenge er en roadmovie, der handler om fem korsriddere der skal bringe et helligt relikvie fra Jerusalem til Rom, hvor det vil være i sikkerhed. Undervejs på rejsen viser det sig, at alt hvad sølvmonterne rører ved korrumpes. Vand bliver råddent, heste dør og folk omkring ridderne kan ikke styre deres lyster og impulser. Korsridderne bliver selv påvirkede af sølvstykkerne, og deres mørke sider bringes mere og mere frem. Det bliver nu et kapløb imod tiden, at nå at få bragt sølvpengene til Rom. Ved ankomsten til Rom viser det sig, at selv Kirken ikke er immun overfor sølvstykkernes magt. De fem bliver jagtet af Lazarus-ordenen, der ved at de *30 sølvpenge* ikke er i sikkerhed i Rom.

Det er stormesteren Gilberts hemmelig plan, at sølvpengene skal bringes til Rom, for at de på den måde kan korrumpere Paven og hele Vatikanet.

Struktur

Selve fortællingen er delt op i tre akter.

Første akt er riddernes rejse fra Jerusalem.

Anden akt er selve rejsen fra Jerusalem til Rom.

Tredje akt er ankomsten til Rom og konfrontationen med Kirken.

Spilmekanik

Skriftescener:

Skriftescenerne fungerer som scener hvor karaktererne kan skrive deres synder. Store som små. Det er i disse scener du som spilleder skal fordele sølvmonter til spillerne. Små synder som blot er syndige tanker bør ikke give mere end en enkelt sølvmonter. Synder karakteren udfører eller agerer på skal naturligvis give flere sølvmonter, men aldrig mere end tre.

For eksempel vil urene tanker om kvinder eller tanker om hævn kun give en sølvmonter. Hvorimod det at handle på sine tanker vil give to sølvmonter. Tre monter vil være, hvis man gør noget helt utilgiveligt, som for eksempel at have sex med en kristen kvinde eller slå en Guds tjener ihjel.

Dette er naturligvis meget forskelligt fra gruppe til gruppe hvordan det skal afregnes, hvis gruppen er meget lidt syndig kan du vælge at give mere end en sølvmonter for små synder, hvis de derimod gør alt for at slå hinanden i vilde eskapader kan man derimod give færre end tiltænkt.

Som sagt afhænger det af gruppen af spillere.

Sølvpenge:

Det er dig (spillederen), der skal uddele og dømme spillerne for deres handlinger igennem spillet. Fortabelsen sker igennem sølvpenge og denne mekanik. Jo flere sølvpenge en karakter har jo mere korrumpet bliver denne, og mere fortabt. Alle karaktererne har både gode og dårlige kvaliteter, jo mere korrumpede spillerne er, jo mere skal de spille på deres dårlige egenskaber og bukke under for deres lyster.

Sølvpenge vil være et fysisk virkemiddel til stede i scenariet.

Spilpersonerne:

De udvalgte korsriddere består af:

Friedrich, lederen, hvis dødssynd er apati (dovenskab). Det kommer til udtryk i hans tvivl med hensyn til korstogene og deres mission og derved hans manglende handlen.

Angelo, den unge korsridder, hvis dødssynd er lyst. Dette kommer til udtryk i hans noget lemfældige omgang med kvinder.

Amos, krigeren, hvis dødssynd er vrede.

Bernard den lærde, hvis dødssynd er frådseri. Dette kommer til udtryk i hans higen efter viden, som han nogle gange sætter over sin tro.

Godfrey, den utilpassede, hvis dødssynd er hovmod.

Den historiske ramme:

Scenariet foregår ikke på noget specifikt tidspunkt, men afspejler mere perioden fra omkring 1000-tallet til 1500-tallet. Dette skyldes at jeg har vægtet fortællingen højere. Der vil sikkert være en masse ting, som ikke passer ind i den historiske kontekst. På samme måde skal det siges, at jeg ikke er så kyndig ud i kristendommens tekster og religion, men jeg håber ikke jeg har fornærmet nogen alt for meget.

Fortællingen er historisk inspireret, men ikke historisk korrekt. Der er brugt faktiske historiske begivenheder, men ingen direkte tidsangivelse eller andet. De faktiske historiske elementer er ligeledes flyttet rundt så det passer til scenariet. Eksempelvis har jeg ladet Det Store Skisma, hvor der er både en pave i Avignon og en i Rom, ske samtidig med Jerusalems fald, selvom Jerusalem falder under Saladins lederskab i 1187 og Det Store Skisma sker i 1378-1417.

FLOWCHART

Opvarmningsscene

1 akt – Begyndelsen

Scene 1.1: Missionen

Scene 1.2: Første Skriftescene

Scene 1.3: Flugt fra Jerusalem

2 akt – Rejsen

Scene 2.1: Slagtede pilgrimme

Scene 2.2: Dar as-Sakhr

Scene 2.3: Anden Skriftescene

Scene 2.4: Ankomst til kloster

Scene 2.5: Flugt fra klostret

Scene 2.6: Tredje Skriftescene

3. akt – Rom

Scene 3.1: Mødet med Kardinal Constanza

Scene 3.2: Dommen

Scene 3.3: Jagten og valget

SCENERNE

Opvarmningsscene

En vigtig mekanik i scenariet er det at skrifte. Derfor er der en opvarmningsøvelse, hvor spillerne bliver introduceret for mekanikken.

De skal skrifte for en synd de har begået på Fastaval. Husk at der er tale om en synd i katolsk forstand. Det vil sige, at dette ikke nødvendigvis behøver være en fysisk ting. Det kan for eksempel være urene tanker om det modsatte køn, dit eget køn, misundelse på andres ting et cetera.

Spillerne skal starte med at sige:

"Tilgiv mig fader for jeg har syndet..."

Når en spiller er færdig med sit skrifte siger du følgende:

"Gud, vor barmhjertige Fader har ved sin Søns død og opstandelse forsonet verden med sig og udøst Helligånden til syndernes forladelse. Han skænke dig gennem kirkens tjeneste tilgivelse og fred. Og jeg løser dig fra dine synder i Faderens og Sønnens og Helligåndens navn. Amen."

Du burde nu have en idé om, hvilken type spillere, du har med at gøre, og det kan du bruge når du skal caste.

Rollen som Friedrich virker bedst med en spiller der er stærk og som ikke bliver for passiv. Det er vigtigt, at Amos ikke bliver spillet af en alt for ekstrovert spiller, da rollen ellers kan komme til at fylde for meget.

Bernard egner sig bedst til en spiller, som kan virke lidt bedreviddende.

En spiller der lægger væk på lyst eller lignende i sin bekendelse kan med fordel gives til Angelo.

Det samme gør sig gældende for Godfrey. Giv ham til en spiller, der bekender synder om misundelse eller som virker meget hellig.

1. AKT – BEGYNDELSEN

1.1 Missionen:

Bipersoner: Stormesteren Gilbert

Jerusalem står i flammer. Råb og skrig gennemsyrrer byens gader. Saladins styrker har slået igennem og er nu inde for bymurene. Der er en stærk lugt af brændt kød og blod i luften. Der hænger et tykt lag af røg over byen, og et orange skær lyser nattehimlen op.

Vores gruppe af korsriddere er blevet kaldt væk fra forsvaret og op til deres stormester Gilbert.

Gilbert er en ældre herre med et rødt kors der pryder brystet. Hans kjortel der engang var hvid er smurt ind i sod og blod.

Han har hidkaldt de fem Korsridder. De er blevet udvalgt af Gilbert til at bringe et helligt relikvie i sikkerhed i Rom, så det ikke falder i de vantros hænder. Det drejer sig om Judas 30 sølvpenge, der for alt i verden skal bringes til Rom hurtigt og sikkert.

Mål med scenen: Gilbert skal give dem deres mission med at bringe de 30 sølvpenge til Jerusalem, hvor de opbevares sikkert, så de ikke falder i de forkerte hænder. Scenen skal bruges til at introducere de fem korsriddere som karakterer i scenariet, og forklare hvorfor netop de er blevet valgt.

De er alle blevet valgt på grund af deres stærke tro og vilje. Udover det er de også blevet valgt på grund af individuelle evner.

Amos er blevet valgt på grund af sine evner på slagmarken.

Bernard er blevet valgt på grund af sine evner til at tale de indfødtes sprog, og fordi han er læge.

Friedrich er blevet valgt på grund af sine lederevner og effektivitet.

Angelo er blevet valgt på grund af sin unge kådhed og stærke loyalitet overfor ordnen.

Godfrey er blevet valgt på grund af sin urokkelige tro og indsigt i Biblen.

Han understreger, at målet helligere midlet. Sølvpengene skal nå i sikkerhed i Rom for enhver pris. Han advarer dem ligeledes mod at stole på nogen. Der har været andre ordener efter sølvpengene med andre idéer om hvad der skal ske med sølvpengene.

Inden scenen slutter tager Gilbert imod deres skrifte, så deres sjæl er klar til den lange hårde rejse.

1.2 Første skriftescene

Den første skriftescene fungerer på samme måde som opvarmningsscenen. Her drejer det sig dog om karakterens synder. Det er vigtigt, at de ikke starter ud med den største og mørkeste synd. Karaktererne skriver på skift rundt om bordet. De kan maksimum få en sølvmønt i denne scene.

Når alle har skriftet deres synder slutter I af med at Gilbert siger:

Gud, vor barmhjertige Fader har ved sin Søns død og opstandelse forsonet verden med sig og udøst Helligånden til syndernes forladelse. Han skænke dig gennem kirkens tjeneste tilgivelse og fred. Og jeg løser dig fra dine synder i Faderens og Sønnens og Helligåndens navn. Amen.

Til sidst siger I samlet et Fadervor og Ave Maria.

Karaktererne er nu klar til deres farefulde færd mod Rom.

1.3 Flugten fra Jerusalem

Bipersoner: Lazarusordenen

Korsridderne bevæger sig igennem Jerusalems snoede gader, hvor der lige nu hersker kaos over alt. De er på vej mod stalden, hvor deres heste med oppakning står klar med forsyninger til deres lange rejse. Folk i byen pakker deres ejendele og flygter mod byporten, hvor det er muligt at slippe forbi hærgende arabere, der vælter ind i byen. Der er tydeligt panik i luften, og lyden fra klinger mod klinger giver genlyd overalt. Da de er ved at nærme sig byporten kan de i kaosset svagt høre bjælder. Langsomt bliver lyden højere og højere. Lazarusordenen er ved at nærme sig. Karaktererne skal vælge om de vil flygte fra Lazarusordenen eller tage kampen op med dem. Lazarusordenen er Korsridderne langt overlegne, og vil derfor få overtaget til sidst. Korsridderne er derfor tvunget til at flygte.

Det er muligt for karaktererne at tage kampen op med Lazarusordenen, men de kan hurtigt se, at det ikke er muligt, at slå dem alle tilbage, og er derfor tvunget til at stikke af.

Klip hurtigt og hårdt imellem spillerne imens de fortæller, hvad de gør. Det skal være blodigt, heroisk og fyldt med action.

Scenen slutter, når karaktererne er sluppet væk fra Lazarusordenen og er nået til stalden, hvor deres heste og oppakning er klar.

AKT 2 – REJSEN

2.1 Pilgrimmenes endeligt

Bipersoner: Døde pilgrimme, og den lille pige Magdalena.

Efter flere dages rejse fra Jerusalem nærmer Korsridderne sig al-Ghabar passet. Fra passet i horisonten, kan de se røg stige op og over passet cirkler en stor gruppe gribbe. Da de kommer nærmere passet kan de se flere lig ligge spredt imellem ødelagte vogne og smadrede trækasser. De er alle klædt i simple klæder. Der er både kvinder, børn og mænd imellem de døde. Der er en stærk lugt af råddent kød. Det ligger som et tykt tæppe over passet. Der er tegn på kamp; Korsridderne genkender sårene på de døde som fra krumsabler. I midten af passet er der et stort bål, hvor nogle af de døde er blevet brændt.

Flokken af døde er tydeligvis pilgrimme, som har været på vej mod det Hellige Land.

Imellem de døde finder de en lille døende pige. Hun kan fortælle dem, at karavanen pludseligt blev angrebet af araberne, som slog alle ihjel og stjal deres ting. Kvinderne og pigerne blev voldtaget imens mændene og drengene blev tvunget til at se på indtil de blev slået ihjel. Hun overlevede ved at gemme sig bag en kasse, men uden mad og drikke i flere dage er der ikke mere de kan gøre for hende.

Korsridderne skal beslutte sig for, hvad de vil gøre med de døde. Skal de have en kristen begravelse eller skal de bare lad dem ligge.

Scenen slutter når de forlader passet.

2.2 Dar as-Sakhr

Bipersonerne: Borgermester Ahmed

En lille dagsrejse fra al-Ghabar passet ligger den lille by Dar as-Sakhr. Byen er en klassisk lille arabisk landsby med en masse firkantede huse lavet af ler. I byen bor der omkring hundrede indbyggere. Da Korsridderne ankommer til byen i løbet af aftenen er byens borgere i gang med en stor fest på byens torv. De er alle berusede og glade. Byens borgmester tager venligt og imødekommende imod ridderne og tilbyder dem at deltage i festlighederne. På bordene er der masser af mad og frugt. Hele natten igennem bliver indbyggerne mere og mere fulde. De begynder at dyrke sex på kryds og tværs og hæmningerne forsvinder ud i natten. Det er sølvpengene der stille og roligt har korrumperet de stakkels beboere i byen.

Som aftenen skrider frem bliver festen mere og mere dekadent. Folk har sex på tværs af køn, dyr og alder. De lader al selvkontrol forsvinde. Hvis ridderne ikke har forladt byen inden da, vil de begynde at blive opmærksomme på ting, som ville kunne være kommet fra pilgrimmenes karavane.

Vil Korsridderne hævne sig på indbyggerne i byen for overfaldet på pilgrimmene eller vil de i stedet forlade byen i løbet af natten eller vil de straffe byen for deres frygtelige dekadence.

Scenen slutter når de forlader byen.

2.3 Anden Skriftescene.

Korsridderne sidder rundt omkring bålet og hviler sig oven på en lang dag på hesteryg. De har nu mulighed for at tale om, hvad de har oplevet de sidste par dage, og hvilke udfordringer der ligger foran dem. Der er en ro omkring bålet og en lettet stemning. De har alle spist godt med mad og har måske fået en enkelt tår vin fra vinsækken.

Præsenter scenen for spillerne og lad dem selv tage ordet når du er færdig. Klip først scenen, når den er begyndt at dø ud eller de bare gentager sig selv.

Efter samtalen om bålet, skal karaktererne skrifte. Karaktererne skrifter deres synder en efter en. De er velkomne til at skrifte alt hvad de har lyst til. Gerne store og små synder. Alt efter

hvor syndigt det er, giver du dem mellem en og tre sølvpenge. Husk at der kun er 30 sølvpenge i spil, hvilket vil sige, at hver spiller max i hele spillet kan få seks sølvpenge og på dette tidspunkt max fire.

Under dette skriftemål, har karaktererne ikke nogen at skrifte til, og vil derfor ikke få syndsforladelse. Derfor forbliver synden hos dem, og de kan korrumpes af sølvpengene.

Når alle er færdige med at skrifte, og har fået lettet deres skuldre, siger de i fællesskab Fader Vor og Ave Maria.

2.4 Klosteret

Bipersoner: Abbeden Fulcher, Lazarusmunken Robert

Handout over kloster.

Hestene er begyndt at opføre sig underligt. De er mere utilregnelige og indimellem spjætter de pludseligt. En morgen da Korsridderne vågner er hestene døde. Deres tunger hænger ud af munden og de har vendt det hvide ud af øjnene. Hvis Korsridderne undersøger dem, er der ingen fysiske skader på dem, men de er helt hvide af indtørret salt fra sved. Efter et nærmere gennemsyn af deres forsyninger vil de opdage, at deres vand og mad er blevet råddent natten over.

Ridderne er nu nødt til at fortsætte til fods og vandrer gennem det golde landskab hele dagen. Sent på dagen ankommer Korsridderne udmattede til et kloster ved en lille by. Uden for klosterets mure er der små velholdte marker, og netop som Korsridderne når til byen, ringer klosterkirkens klokker ind til aftenmesse. Ridderne går igennem den lille by. Kvinderne de møder har deres hår dækket til og de slår ærbødigt blikket ned, når ridderne går forbi. Mændene stopper kort deres arbejde og hilser, men fortsætter derefter ufortrødent. Fuglene kvidrer lystigt og solen skinner fra en blå himmel.

Efter messen tager klosterets abbed imod Korsridderne. Han er en ældre, venlig herre i

Benediktinernes brune kåbe. Korsridderne bliver vist rundt på klosteret og bliver tilbudt simpel mad og drikke, som passer sig for et kloster. Munkene passer deres pligter og alt i alt virker klosteret som om et dejligt sted, hvor ridderne endelig kan få lidt hvile.

Ridderne får henvist sovesteder i klosterets gæstehus. Det er simpelt med senge, et bord og kors på væggen.

Inden de går i seng har de mulighed for at tale sammen, hvis de har behov for det.

Friedrich bliver vækket af abbeden, der har grebet fat i hans natskjorte. Abbeden har fråde om munden og vilde øjne. Det eneste han kan råbe er, at han må have sølvpengene og at sølvpengene kan give ham alting. De andre ridder vågner af hans råben.

Abbeden er nem at ryste af og selvom han vil blive ved med at følge efter dem og råbe af dem. Når ridderne er vågne, kan de høre larm ude fra klostergården.

Ud i klostergården har munkene tændt et bål og danser nøgne rundt om det imens de smider hellige bøger, kors og andre artefakter ind i flammerne.

Da de ser Korsridderne bliver deres øjne helt blanke og de angriber dem. Korsridderne søger tilflugt i det nærliggende kapel. Her møder de munken Robert. De kan hurtigt genkende hans sorte kjortel med det grønne kors på brystet. Han er ikke på nogen måde påvirket som de andre munke i klosteret. Han tilbyder at vise dem en vej ud af klostret. Han er selv fanget og har brug for hjælp for at slippe helskindet ud.

Hvis de ikke stoler på Robert kan de slå ham ihjel eller efterlade ham. Eller for den sags skyld torturere ham for svar. Robert afslører dog intet og går stille i døden.

Klip hurtigt og hårdt imellem spillerne imens de fortæller, hvad de gør.

Det skal være blodigt, heroisk og fyldt med action. Krydr det gerne med små vignetter af perversitet.

Eksempel:

Munke der masturberer med et kors.

Munke der har sex med deres husdyr.

Munke der skære symboler ind i deres hud.

Et cetera.

Da de rider væk fra klosteret tidligt om morgnen kan de i horisonten ane en støvsky fra en gruppe ryttere i det fjerne. De er ikke helt sikre, men det ser ud som om de er klædt i sort.

Scenen slutter når korsridderne er sluppet væk fra klosteret på hesteryg.

2.6 Tredje Skriftescene

Med en enkel dags rejse tilbage til de når Rom, sidder korsridderne ved deres lejr, og kan se lyset fra den Evige Stad i horisonten. De er alle mærket af den lange rejse fra Jerusalem, men kan nu skimte deres mål.

Præsenter scenen for spillerne og lad dem selv tage ordet når du er færdig. Klip først scenen, når den er begyndt at dø ud eller de bare gentager sig selv.

Karaktererne skiftes til at skrifte deres synder en efter en. De er velkomne til at skrifte alt hvad de har lyst til. Gerne store og små synder. Alt efter hvor syndigt det er, giver du dem imellem en og tre sølvpenge. Dette er den sidste skriftescene i scenariet, så giv dem frie tøjler. En spiller kan nu maksimum have seks sølvmønter.

Karaktererne har stadig ikke nogen at skrifte til, og vil derfor ikke få syndsforladelse. Derfor forbliver synden hos dem, og de kan korrumpes yderligere af sølvpengene.

Når alle er færdige med at skrifte, og har fået lettet deres skuldre, siger de i fællesskab et Fader Vor og Ave Maria.

AKT 3 – ROM

Tredje akt kan forme sig på to forskellige måder alt efter hvor korrumperede Korsridderne er blevet. Det er også i dette akt det er muligt for spillerne at slå hinanden ihjel. Alle kampe imellem spillere bliver afgjort af det antal sølvpenge karaktererne har. Den der har flest sølvpenge får fortælleretten og kan bestemme hvem der vinder eller taber. Hvis begge har lige mange sølvpenge er det dig som spilleder, der beslutter hvem der får fortælleretten.

Et eksempel kunne være, at Amos er godt fortørnet over, at Friedrich vil aflevere sølvpengene til Kardinal Constanza. Det ender med at Amos trækker sit sværd og vil tage sølvpengene med vold. Friedrich vil ikke give sølvpengene til Amos. Amos har igennem fortællingen søgt at finde frelse, og har derfor kun tre sølvpenge. Friedrich derimod har gang på gang syndet uden at tænke over konsekvenserne, og har derfor seks sølvpenge. Friedrichs spiller vinder derfor fortælleretten til at bestemme udfaldet af deres kamp.

3.1 Mødet med Kardinal Constanza

Efter Korsridderne er ankommet til Rom finder de vej op til Sct. Peter pladsen, hvor de for audiens hos Pave Clemens højre hånd Kardinal Constanza.

Inden de når op til Kardinal Constanza kan de overheøre rygter om at Lazarusordenen har brændt Dar as-Sakhr ned, dræbt alle i byen selv børn og dyr og jævnet byen med jorden. Det samme rygte kan de høre i klostret.

Kardinal Constanza sidder på sit kontor omgivet af bøger udenfor holder schweizergarden vagt. Det er flere end man skulle tro. Hans øjne gennemsøger korsridderne. Han beder om sølvpengene.

Hvis de afleverer sølvpengene til Kardinal Constanza sidder han med et tomt blik i øjne imens han begynder at tælle dem. I den efterfølgende samtale sidder han og leger med sølvmonterne

mellem hans fingre. Han spørger dem om de har oplevet noget underligt i forbindelse med sølvpengene.

Når samtalen er ved at dø ud kan spillerne høre bjælder der langsomt nærmere sig kontoret. Døren bliver sparket op og ind træder en flok korsriddere fra Lazarusordenen anført af Robert (Hvis Korsridderne ikke har slået ham ihjel).

Han kan fortælle dem, at Gilbert er død, og at sølvpengene korrumper alt. Korsridderne kan stadig nå at vælge den rette vej, og hjælpe Lazarusordnen.

Kardinal Constanza er halvvejs på vej ud af vinduet med sølvpengene i hænderne med et stort grin.

Hvis de ikke hjælper dem kommer det til kamp mellem Lazarusordnen og Korsridderne. De kan nu vælge at tage kampen eller at flygte sammen med Kardinal Constanza. Hvis de tager kampen vil de kæmpe heroisk, men til sidst vil de enten dø eller blive overmandet af Lazarusordenen, der er dem langt overlegne i antal.

Klip hurtigt og hårdt imellem spillerne imens de fortæller, hvad de gør. Det skal være blodigt, heroisk og fyldt med action.

Det er muligt for spillerne at kæmpe på hver deres side.

Hvis størstedelen af Korsridderne hjælper Lazarusordnen begynder den vilde jagt igennem Rom. Se Scene 3.3

3.2 Dommen

For dem der hjælper Kardinal Constanza.

Korsridderne bliver i lænker ført frem til Paven, der en sidste gang giver Korsridderne en mulighed for at få syndsforladelse.

Den enkelte korsridders skæbne kan nu gå to veje.

Hvis korsridderne ikke vælger at skrifte deres synder ender de deres dage på hængt på Sct. Peters-pladsen, som vantro kætter, og ender hermed for al evighed i skæresilden.

Hvis korsridderne vælger at sone deres synder, bliver de halshugget med sværd og ender efter kort tid i skæresilden i Paradis hos deres elskede.

Lad spillerne selv stå for dette efterskrift. Lad dem fortælle hvem de møder i paradis eller hvordan de bliver tortureret i skæresilden.

Herefter slutter scenariet. Hvad der sker med Pave Clemens er uvist.

3.3 Jagten og valget.

Korsridderne jagter Kardinal Constanza igennem Roms snæver gader. Det er hektisk og der kan være flere forskellige forhindringer for Korsridderne:

Eksempel:

Gaden bliver spærret af en vogn der er i vejen.

De forfølger Constanza ind i en gyde, hvor han har fire schweizergardister ventende

Et cetera.

Brug de bedste klicher fra actionfilm.

Klip hurtigt og hårdt imellem spillerne imens de fortæller, hvad de gør. Det skal være blodigt og heroisk.

Efter Korsridderne har jagtet Kardinal Constanza igennem Roms snævre gader. Fanger de til sidst Kardinal Constanza.

Korsridderne har nu et valg. De kan vælge at tag sølvpengene til Paven i Avignon eller helt overdrage sølvpengene til Lazarusordnen eller noget helt tredje. Lad det være op til spillerne, hvad de vil gøre.

Uanset hvad så er scenariet nu slut, og Korsridderne står ved en skillevej.

BIPERSONER:

Stormesteren Gilbert:

En ældre herre, der har ledet korsridderne i Jerusalem. Han er dem fra ordenen, som har tilbragt længst tid i Jerusalem. Han var blandt de riddere, der fandt Judas Iskariots 30 sølvpenge. På grund af hans tætte omgang med sølvpenge er han blevet dybt korrumpet. Han er ikke til at redde og ønsker kun at korrumpere hele den katolske kirke. Hans plan er derfor at sølvpengene skal til Rom, så selve Pave Clemens kan blive korrumpet. Han har i længere tid arbejdet sammen med Kardinal Constanza.

Scene 1.1 +1.2

Kardinal Constanza:

En smule fedladet og han glinser af sved. Han er Gilberts medsammensvorne. Han er ikke klar over hvor korrumpende sølvpengene er. Han er af den overbevisning, at ved hjælp af sølvpengene kan han vælte Paven, og træde i hans sted. Han vil gøre alt for at få fingrene i sølvpengene. Han vil love Korsridderne alt hvad de ønsker, og er ikke bange for at invitere dem med i sin sammensværgelse, hvis han kan mærke at de er svage i sjælen.

Akt 3

Lazarusordnen:

Det særegne ved Lazarus ordnen er, at de alle lider af spedalskhed. De er alle klædt i sorte kjortler med et grønt kors på hvid baggrund på deres højre bryst. De bærer alle lange hvide handsker for at skjule deres sygdom. På sig bærer de altid små klokker som advarer folk, om at de er i nærheden eller er på vej. De er derfor meget let genkendelige. De er formidable krigere og de vil slå alle ihjel, der er blevet korrumpet af sølvpengene. De vil dog hjælpe Korsridderne til sidst med at fange og slå Kardinal Constanza ihjel.

Lazarusordnen har fundet ud af, at Gilbert er blevet korrumpet, og de prøver derfor, at standse Korsridderne, så de ikke kan nå til Rom.

Målet helligere dem midlet. De har ingen kvaler med at slå folk ihjel, hvis det er for det fælles bedste.

Scene 1.3 + Akt 3

Magdalena:

En lille, der har meget kort tid tilbage her på jorden. Hun er meget afkræftet, men kan inden hun dør fortælle korsridderne, at det var en gruppe vantro arabere der overfaldt, voldtog, torturerede og slog pilgrimmene ihjel.

Scene 2.1

Borgmesteren Ahmed:

Ahmed er en stor tyk mand og virker meget jovial. Han er flink og rar, og vil naturligvis invitere Korsridderne med til festen i byen.

Scene 2.2

Abbeden Fulcher:

Er en herre i midten af 50erne. En flink og rar mand, der har ledt klosteret i en del år. Han er vellidt blandt de andre munke. Han vil hjælpe Korsridderne, så meget som det er muligt med mad, heste og hvad de ellers måtte have brug for.

Han vil i løbet af natten blive mere og mere korrumperet af sølvpengene indtil han til sidst vækker Korsridderne med et vildt blik i øjne. Han kan mærke sølvpengene, og han vil have dem uanset hvordan.

Scene 2.4+2.5

KARAKTERERNE

Angelo Molteni
Den unge - Italiensk - Lyst



Stikord: Uafprøvet, ung, idealist, usikker, retfærdig, loyal

Som den femte søn af Federico Molteni havde du ikke så mange andre muligheder end at gå kirkens vej. Dit liv i klosteret var generelt kedeligt, og du fik ikke de store udfordringer. Du fik vist dine evner i at læse de hellige tekster, og du begyndte at lære at kæmpe med sværd. Lyspunktet var Mathilda, der leverede ting fra landsbyen til klosteret. Hendes smil tændte en lyst i dig, du aldrig før havde følt. Det endte hurtigt med, at I mødtes i et mørkt hjørne af stalden, hvor I overgav jer selv til kødets lyst. Du fik hurtigt smag for det, og hun trænede dig ud i legen mellem mand og kvinde. Det fortsatte indtil den skæbnesvangre dag, hvor abbeden opdagede jer. Det endte med, at du måtte tage korset og drage på pilgrimsfærd til det Hellige Land for at sone dine synder. Mathildas skæbne kender du ikke, men du drømmer stadig om hende om natten.

Det første korstog var for længst overstået og endte med erobringen af Jerusalem. Men du nåede alligevel på din vej, at vise dine evner i kamp. Det var noget andet end du havde regnet med, og du måtte hurtigt indse, at du manglede erfaring i kamp. Amos har hjulpet dig med at lære at bruge sværdet.

Du har horet med flere unge kvinder i Jerusalem. Det tæller ikke, for de er ikke rigtige mennesker. Dit kød brænder af lyst, og den eneste måde du kan stoppe det på er ved at begrave dig i kvinder. Det hjælper dig også med ikke at tænke på alle de vantro, du har slået ihjel. Du prøver at holde igen, men gang på gang falder du i.

Sølvpengene kan give dig den respekt du mangler. Sølvpengenes magt kan bruges til at hjælpe dig på vej. Selv Judas blev tilgivet, så helt forbandet kan de umulig være.

De andre:

Amos:

Han får tingene gjort. En stærk kriger som du kan lære meget af på slagmarken. At se ham på slagmarken, er som at se en ørn slå ned på sit bytte. Hurtigt og uden tøven. Du har set ham storme direkte ind i fjendens rækker, hvor han har været alene mod flere uden en tanke for sin egen sikkerhed. Han har styrken og færdighederne til at overleve uden problemer. Det er

hans umættelige had til de vantros, der kan få ham til at gøre de mest fantastiske ting. En stor krigers, der fortjener al den respekt du kan give ham.

Friedrich:

Gammel og sur. Det virker ikke som om han har det i sig længere. Han tror, du er uduelig og en idiot. Du skal nok vise det forstokkede fjols, hvad du kan. Han skal komme til at lære at respektere dig for alle de ting du kan, om han vil det eller ej. Han tror, han meget bedre end dig, men det er han ikke. Det skal du nok vise ham.

Bernard:

Han er en underlig mand. Han kan tale de vantros sprog og har en masse bøger skrevet med underlige kragetæer. Han har en underlig tilgang til de vantros. Hvorfor vil han forstå dem? De kan ikke bidrage med noget brugbart. Du har set ham bringe folk tilbage fra døden. Han har reddet dit liv flere gang, så måske kan det være han er på rette vej.

Godfrey:

Godfrey er skræmmende. Han siger ikke så meget, og ser altid vred og indebrændt ud. Du har en enkelt gang set hans ryg nøgen. Den var dækket med lange ar og flænger. Nogle af dem var helt friske, selv om det var længe siden I havde været i kamp. Hans tendens til altid at citere Biblen virker skræmmende, især fordi det altid er det gamle testamente. Hvordan kan hans tro være så stærk og urokkelig, hvorfor har Gud ikke givet dig den styrke? Hvorfor har Herren spildt den på ham? Han er utilregnelig. Han siger, han ser Jesus i sine drømme.

De 30 sølvpenge:

Sølvmonterne i spillet er et symbol på hvor korrumpet en karakter er blevet af Judas 30 sølvpenge. Jo flere sølvmonter, jo mere korrumpet er en karakter blevet.

Ved 1-2 sølvmonter er karakteren så småt begyndt at blive korrumpet. Hans sjæl kan mærke indflydelsen fra monterne.

Ved 3-4 sølvmonter er karakterens sjæl ved at være i overhængende fare, og karakteren er så korrumpet, at han har svært ved at skelne mellem godt og ondt.

Ved 5-6 sølvmonter er karakterens sjæl næsten væk, og karakteren giver efter for næsten alle sine lyster og instinkter.

Alle karaktererne har både gode og dårlige kvaliteter, jo mere korrumpede spillerne er, jo mere skal de spille på deres dårlige egenskaber og bukke under for deres lyster.

Skriftemål:

I løbet af fortællingen vil du få muligheden for at skulle skrifte dine synder. Dette vil give dig mulighed for at bringe forskellige aspekter af din karakter i spil. Det er også igennem skriftemålet, at du vil få sølvmonter baseret på din synd.

Ved den første skriftescene er det vigtigt, at du ikke starter ud med din dybeste, mørkeste synd, men måske bare skrifter nogen af dine syndige tanker. Herefter har du frit spil. Alle skriftemål starter med sætningen: "Tilgiv mig fader for jeg har syndet.... " herefter følger synden. F.eks. Jeg har haft syndige tanker om...

Når alle spillere er færdige med at skrifte sluttes, der i fællesskab af med Fader Vor og Ave Maria.

Bønner:

Fadervor

Fadervor, du som er i himlene!
Helligt vorde dit navn,
Komme dit rige,
ske din vilje
Som i himlen således også på jorden;
giv os i dag vort daglige brød,
og forlad os vor skyld,
som også vi forlader vore skyldnere,
og led os ikke i fristelse,
men fri os fra det onde.
Thi dit er riget og magten og æren i evighed!
Amen

Ave Maria

Hil dig Maria, fuld af nåde!
Herren er med dig!
Velsignet er du iblandt kvinder
og velsignet er dit livs frugt, Jesus.
Hellige Maria, Guds Moder!
Bed for os syndere,
nu og i vor dødstime.
Amen

Amos Ramirez Sanchez
Krigeren – Spansk – Vrede



Stikord: Ære, mod, veteran, hårdfør, effektiv, hensynsløs, hævnnergerrig

Før du blev Korsridder, havde du en smuk ung kone og en mindre gård. Du har altid godt kunne lide at få en kop øl eller to efter arbejde. En sen aften, havde du siddet og spillet kort på kroen og vundet ganske stort. I en ren rus af glæde drak du hele aftenen. Da du kom hjem sad Sofia og ventede på dig. Hun blev ved med at råbe af dig, fordi du havde drukket alle pengene op. Du gav hende et par på hovedet, til hun holdt op med at råbe, som du plejede at gøre. Næste morgen da du vågnede, var hun ikke at finde i sengen, men lå stadig på gulvet uden at bevæge sig. Hendes tomme øjne stirrede på dig. Det gik hurtigt op for dig, hvad der var sket. Du havde slået hende ihjel i vrede. Du vågner stadig badet i sved om natten og kan se hendes tomme øjne stirre på dig.

Din eneste mulighed var at flygte til det nærliggende kloster med fogedens mænd hælene. Du fik kirkefred, og du fandt hurtig en plads i klosteret, men der gik ikke lang tid før du begyndte at kede dig. Til alt held for dig kaldte paven alle retfærdige og troende til korstog mod de vantro hunde i det Hellige Land.

Korstog. Du elsker ideen om korstog. Ingen sætter spørgsmålstegn ved dine metoder. Du får frelse for alle de vantro du slår ihjel. Frelse ved at slå ihjel. Du har aldrig været god til meget andet end at slås. Vold har altid været en del af dit liv og dine omgivelser. Det er det du har trænet hele dit liv til. Du er guds instrument og han har peget dig i den rigtige retning. Hvor mange vantro skal dø før du har genvundet din plads i paradiset hos Sofia.

Sølvpengene kan give dig den styrke og ro du mangler, og kan forhåbentlig redde din sjæl. Hvis Jesus kunne tilgive Judas, så har du stadig en chance.

De andre:

Angelo:

Han er en klump ler, klar til at blive formet til Guds instrument i kampen mod de vantro. Han har evnerne og ser tydeligvis op til dig. Han er en køn, stærk knægt. Han har en tunge af guld, og kan det med kvinder. Han mangler dog stadig en del for at blive en god kriger, men med lidt hård kærlighed skal du nok lære ham en ting eller to.

Godfrey:

De andre tror han er skør, men du kan se han er blevet rørt af Herren, og gør Hans vilje. Han er en fantastisk kriger, ikke teknisk, men på grund af sin tro. Han bruger sin tro som en rustning og beskyttelse mod de vantro. Han siger han ser Jesus i sine drømme. Ser han virkeligt Jesus?

Friedrich:

Han er ved at blive for gammel til at være en god leder. Han mangler evnerne til at følge sine beslutninger til døds. Han er en tvivler, der mangler troen på sagen. Han er tøvende og tænker for meget over tingene. Bernard har haft en dårlig indflydelse på ham.

Bernard:

Han taler de vantros sprog og taler om dem, som om de var mennesker. Hvad er der galt med ham. Det er ikke normalt. Er han overhovedet på vores side? Han kan lappe folk sammen, som ingen anden, men du har set ham vække folk fra de døde. Har han lavet en pagt med djævelen? Det ville forklare hans evner.

De 30 sølvpenge:

Sølvmonterne i spillet er et symbol på hvor korrumpet en karakter er blevet af Judas 30 sølvpenge. Jo flere sølvmonter, jo mere korrumpet er en karakter blevet.

Ved 1-2 sølvmonter er karakteren så småt begyndt at blive korrumpet. Hans sjæl kan mærke indflydelsen fra monterne.

Ved 3-4 sølvmonter er karakterens sjæl ved at være i overhængende fare, og karakteren er så korrumpet, at han har svært ved at skelne mellem godt og ondt.

Ved 5-6 sølvmonter er karakterens sjæl næsten væk, og karakteren giver efter for næsten alle sine lyster og instinkter.

Alle karaktererne har både gode og dårlige kvaliteter, jo mere korrumpede spillerne er, jo mere skal de spille på deres dårlige egenskaber og bukke under for deres lyster.

Skriftemål:

I løbet af fortællingen vil du få muligheden for at skulle skrifte dine synder. Dette vil give dig mulighed for at bringe forskellige aspekter af din karakter i spil. Det er også igennem skriftemålet, at du vil få sølvmonter baseret på din synd.

Ved den første skriftescene er det vigtigt, at du ikke starter ud med din dybeste, mørkeste synd, men måske bare skrifter nogen af dine syndige tanker. Herefter har du frit spil. Alle skriftemål starter med sætningen: "Tilgiv mig fader for jeg har syndet.... " herefter følger synden. F.eks. Jeg har haft syndige tanker om...

Når alle spillere er færdige med at skrifte sluttes, der i fællesskab af med Fader Vor og Ave Maria.

Bønner:

Fadervor

Fadervor, du som er i himlene!
Helligt vorde dit navn,
Komme dit rige,
ske din vilje
Som i himlen således også på jorden;
giv os i dag vort daglige brød,
og forlad os vor skyld,
som også vi forlader vore skyldnere,
og led os ikke i fristelse,
men fri os fra det onde.
Thi dit er riget og magten og æren i evighed!
Amen

Ave Maria

Hil dig Maria, fuld af nåde!
Herren er med dig!
Velsignet er du iblandt kvinder
og velsignet er dit livs frugt, Jesus.
Hellige Maria, Guds Moder!
Bed for os syndere,
nu og i vor dødstime.
Amen

Bernard de Brecons
Den lærde – Fransk – Frådseri



Stikord: Etisk, visdom, barmhjertighed, grådighed, higen efter viden

Du har altid higen efter mere viden. Det var derfor meget naturligt for dig, at blive en del af Ordenen. De har altid haft adgang til store mængder klassiske tekster. Du har rejst over hele Europa og besøgt alle de store kloster, som er fyldt med viden. Din funktion i Ordenen har altid været som skriver. Du ved, at du er bedre end de andre. De andre er for dogmatiske og er bange for ny viden. Det er derfor, at du er dem langt overlegen i dine kundskaber og viden om araberne. Du har naturligvis også lært at kæmpe som en del af din uddannelse, men du mener egentlig at pennen er stærkere end sværdet.

Dig og Friedrich er de to der har været længst tid i Det Hellige Land. Du har set din del af døde på begge sider. Du har taget en del af den arabiske viden og lægekunst til dig. De er langt bedre til en masse ting indenfor lægekunsten. Ved hjælp af de arabiske tekster har du reddet utallige liv. Mange af de andre mere overtroiske korsfarer tror du har lavet en aftale med djævelen. Når du prøver at forklare dem om lægekunsten bliver de for det meste bare tomme i blikket og ser mistænkeligt på dig. Selv når du hjælper de døende arabere på slagmarken. Du ved det er forkert, men du bliver nødt til at hjælpe dem. Det er Guds vilje, at du er endt her for at gøre en forskel. Det er kun dine evner, der kan redde dem alle.

Hvorfor gemme sølvpengene væk, hvis de har så stor en magt? Hvorfor ikke bruge dem til at lære mere om Herrens værk?

De andre:

Freidrich:

I har kæmpet ved hinandens side, siden I drog af sted på korstog til Jerusalem. Du har reddet hans liv flere gange end du kan tælle. I er våbenbrødre. Du ville tage til helvedet og tilbage igen for ham. Han har altid lyttet til dine råd og har aldrig sat spørgsmålstejn ved dine valg i forhold til araberne. Det sidste stykke tid har han virket noget træt og meget tænkssom.

Godfrey:

Han siger han ser Jesus i sine drømme, og at han leder ham frem. Du tror ikke på det. De ting han gør kan umuligt være Jesu vilje. Det er skræmmende, som han altid citere det gamle testamente. Han er tydeligvis gal som en hund.

Angelo:

Der forgår en kamp i hans sind. En kamp imellem det mørke og det lyse. Han er ung og uprøvet. Du må hjælpe ham på vej, så han kan træffe de rigtige valg. Han har meget potentiale.

Amos:

Han er en hjernedød tom skal, der kun kan slå ihjel. Han er god til at slå ihjel og er nok den bedste kriger du nogensinde har set og mødt. Han er effektiv, måske for effektiv. Det virker som om han finder en glæde i at slå ihjel. Men Gud har givet ham et klart formål.

De 30 sølvpenge:

Sølvmonterne i spillet er et symbol på hvor korrumperet en karakter er blevet af Judas 30 sølvpenge. Jo flere sølvmonter, jo mere korrumperet er en karakter blevet.

Ved 1-2 sølvmonter er karakteren så småt begyndt at blive korrumperet. Hans sjæl kan mærke indflydelsen fra monterne.

Ved 3-4 sølvmonter er karakterens sjæl ved at være i overhængende fare, og karakteren er så korrumperet, at han har svært ved at skelne mellem godt og ondt.

Ved 5-6 sølvmonter er karakterens sjæl næsten væk, og karakteren giver efter for næsten alle sine lyster og instinkter.

Alle karaktererne har både gode og dårlige kvaliteter, jo mere korrumpere de spillerne er, jo mere skal de spille på deres dårlige egenskaber og bukke under for deres lyster.

Skriftemål:

I løbet af fortællingen vil du få muligheden for at skulle skrifte dine synder. Dette vil give dig mulighed for at bringe forskellige aspekter af din karakter i spil. Det er også igennem skriftemålet, at du vil få sølvmonter baseret på din synd.

Ved den første skriftescene er det vigtigt, at du ikke starter ud med din dybeste, mørkeste synd, men måske bare skrifter nogen af dine syndige tanker. Herefter har du frit spil. Alle skriftemål starter med sætningen: "Tilgiv mig fader for jeg har syndet.... " herefter følger synden. F.eks. Jeg har haft syndige tanker om...

Når alle spillere er færdige med at skrifte sluttes, der i fællesskab af med Fader Vor og Ave Maria.

Bønner:

Fadervor

Fadervor, du som er i himlene!
Helligt vorde dit navn,
Komme dit rige,
ske din vilje
Som i himlen således også på jorden;
giv os i dag vort daglige brød,
og forlad os vor skyld,
som også vi forlader vore skyldnere,
og led os ikke i fristelse,
men fri os fra det onde.
Thi dit er riget og magten og æren i evighed!
Amen

Ave Maria

Hil dig Maria, fuld af nåde!
Herren er med dig!
Velsignet er du iblandt kvinder
og velsignet er dit livs frugt, Jesus.
Hellige Maria, Guds Moder!
Bed for os syndere,
nu og i vor dødstime.
Amen

Godfrey Percy
Den utilpassede – Engelsk – Hovmod



Stikord: Lidelse, ydmyghed, afholdenhed, misundelse, fanatisk

Din opvækst var hård. Hårdere end de flestes. Som uægte søn af sognets præst havde du det ikke nemt. Din moder og dig levede fra dag til dag. Hun havde ikke nogen nævneværdige færdigheder, så hun var tvunget til at sprede sine ben for penge. Det var ikke et godt liv, men hun gjorde hvad hun kunne for at I kunne få mad på bordet.

Du var tolv år gammel da pesten tog hende. Du var ved hendes side til hun trak sit sidste åndedræt. Det var Guds straf for hendes utugtige liv og arbejde.

Allerede som ung åbenbarede Jesus sig for dig i dine drømme, og fortalte dig om de frygtelige ting du havde i vente. Men han gav dig styrke, så du kunne klare dig igennem. Han har sagt, at du er nødt til at flå dit kødelige tempel, så du kan rense din krop for alt det syndige. Ifølge Jesus kan man synde selv i tanken, så for at holde krop og sind ren, må du rense dig med pisken. Smerten er synd der forlader kroppen. Hver et år bærer du med stolthed, da det viser dine rene tanker. Det er derfor du er bedre end de andre. Du er tættere på Jesus og Gud end nogen anden Korsridder.

Lugten, det er især lugten du hader i Jerusalem. Du kan lugte de vantros sved. De minder dig om de mænd, som tilbragte tid imellem din moders ben. Hvis du kunne bestemme, ville du finde alle de vantro og slå dem alle ihjel, hver og en. De besudler denne hellige by.

I dine drømme har Jesus fortalt dig, at du står foran et valg, der kan bringe dig tættere på ham. Er det sølvpengene han taler om? Judas var tæt på Jesus og blev tilgivet.

De andre:

Amos:

Han er tydeligt Herrens værktøj og gør Guds vilje her på jorden. Han har altid været flink og hjulpet dig, når du har haft behov for det. Han er en formidabel kriger og har samme stærke tro som dig.

Angelo:

Ung og syndig. Han begraver sig i skøgers skød hver dag. Du kan lugte hans lyst og synd. Hvis han forsætter som han gør nu ender han i skæresilden, og vil brænde op der for evigt. Lige meget hvor mange af de vantro hunde han slår ihjel kan det ikke redde ham fra sin skæbne.

Friedrich:

Han har altid været stærk i troen, men på det sidste har det virket som om han er ved miste sit fodfæste. Du må hjælpe ham med at finde styrken igen. Han kan ikke gå alene igennem dette. Du må føre ham på ret kurs igen.

Bernard:

Han kan ikke lide dig, og du kan ikke lide ham. Han kan ikke se faren i at tage de vantros tanker og skikke til sig. Han kan ikke se, hvordan han derved inviterer djævlens indendør, og hvordan det stille og roligt vil æde ham op. Han vil ende sine dage i skæresilden, som den falske profet han er.

De 30 sølvpenge:

Sølvmonterne i spillet er et symbol på hvor korrumpet en karakter er blevet af Judas 30 sølvpenge. Jo flere sølvmonter, jo mere korrumpet er en karakter blevet.

Ved 1-2 sølvmonter er karakteren så småt begyndt at blive korrumpet. Hans sjæl kan mærke indflydelsen fra monterne.

Ved 3-4 sølvmonter er karakterens sjæl ved at være i overhængende fare, og karakteren er så korrumpet, at han har svært ved at skelne mellem godt og ondt.

Ved 5-6 sølvmonter er karakterens sjæl næsten væk, og karakteren giver efter for næsten alle sine lyster og instinkter.

Alle karaktererne har både gode og dårlige kvaliteter, jo mere korrumperede spillerne er, jo mere skal de spille på deres dårlige egenskaber og bukke under for deres lyster.

Skriftemål:

I løbet af fortællingen vil du få muligheden for at skulle skrifte dine synder. Dette vil give dig mulighed for at bringe forskellige aspekter af din karakter i spil. Det er også igennem skriftemålet, at du vil få sølvmonter baseret på din synd.

Ved den første skriftescene er det vigtigt, at du ikke starter ud med din dybeste, mørkeste synd, men måske bare skrifter nogen af dine syndige tanker. Herefter har du frit spil. Alle skriftemål starter med sætningen: "Tilgiv mig fader for jeg har syndet.... " herefter følger synden. F.eks. Jeg har haft syndige tanker om...

Når alle spillere er færdige med at skrifte sluttes, der i fællesskab af med Fader Vor og Ave Maria.

Bønner:

Fadervor

Fadervor, du som er i himlene!
Helligt vorde dit navn,
Komme dit rige,
ske din vilje
Som i himlen således også på jorden;
giv os i dag vort daglige brød,
og forlad os vor skyld,
som også vi forlader vore skyldnere,
og led os ikke i fristelse,
men fri os fra det onde.
Thi dit er riget og magten og æren i evighed!
Amen

Ave Maria

Hil dig Maria, fuld af nåde!
Herren er med dig!
Velsignet er du iblandt kvinder
og velsignet er dit livs frugt, Jesus.
Hellige Maria, Guds Moder!
Bed for os syndere,
nu og i vor dødstime.
Amen

Friedrich Wilhelm von Holden
Lederen – Tysker – Apati (dovenskab)



Stikord: vilje, selvopofrelse, barmhjertig, selvkontrol, kynisk, tvivl, stolthed

Du har sammen med Bernard tjent Ordenen i mange år, og har tilbragt de sidste mange år i Det Hellige Land, hvor du har kæmpet mod vantro. Du er ved at have mistet troen på missionen og Gud. En brist i troen. Er det her virkelig Guds vilje og vej? Hvordan kan Gud

Dengang du første gang drog af sted på korstog mod Det Hellige Land, var det hele simpelt. Det hele gav mening, og du følte at Gud var med dig og viste dig vejen frem, ledte dit sværd og holdt sin lysende hånd over dig. Hver en vantro du slog ihjel var med Guds vilje og du følte dig ... sikker, rolig i din tro.

Men som du kæmpede dig frem, i Hans navn, blev det sværere og sværere for dig at se lyset. Mudder og blod viskede de før så klare linjer mellem ret og uret ud, og tvivlen vandt frem. De vantro skreg, præcis som dine brødre i kamp gjorde. Deres blod flød lige så rødt, og selvom du aldrig var i tvivl om at det var jeres tro der var den rette, så kunne du alligevel ikke lægge det fra dig, at de folk I slog ihjel, ikke var uhyrer eller dyr, men mennesker ligesom jer.

Du ved det er din pligt at rense verden for synd og urenhed, men nogle gange tvivler du på, om du er den rette til at gøre det. Mere end noget andet, ønsker du at genvinde følelsen af at være på rette vej, af at handle med Gud bag dig.

Når selv kirken er splittet i to mellem paven i Rom og paven i Avignon, hvordan kan du så ikke være splittet?

Sølvpengene kan give dig din tro tilbage og vise dig på rette vej.

De andre:

Bernard:

Han er den bedste lærde du har mødt. Han har reddet dig fra døden flere gange med sin anderledes lægekunst. I har været våbenbrødre siden i tog af sted på korstog sammen. Hans meninger og råd er altid brugbare, og han har hjulpet dig mere end en gang.

Amos:

Han er en dygtig og brutal kriger. Han viser ingen barmhjertighed på slagmarken og finder for meget glæde ved, at slå dem ihjel. Hans utilregnelighed gør det svært at stole på ham i kamp. Når hans vrede overtager, tager han ingen hensyn til gruppens sikkerhed.

Angelo:

Han er for uprøvet og hans ungdommelige kådhed vil få ham i fedtefadet, hvis han ikke tager sig sammen. Han tænker ikke over konsekvenserne af sine handlinger.

Godfrey:

Han er en mærkelig mand, men hans tro er stærk. Du har set hans ar. Det er ikke ar fra kampe, men fra noget andet. Måske en pisk. Du misunder hans stålfaste tro. Du kan huske, hvordan det var da du var ung og troede på at korstogene var Guds vilje. Han ser Jesus i hans drømme, og han vejleder ham. Måske han kan hjælpe dig med at slå din tvivl ihjel.

De 30 sølvpenge:

Sølvmonterne i spillet er et symbol på hvor korrumperet en karakter er blevet af Judas 30 sølvpenge. Jo flere sølvmonter, jo mere korrumperet er en karakter blevet.

Ved 1-2 sølvmonter er karakteren så småt begyndt at blive korrumperet. Hans sjæl kan mærke indflydelsen fra monterne.

Ved 3-4 sølvmonter er karakterens sjæl ved at være i overhængende fare, og karakteren er så korrumperet, at han har svært ved at skelne mellem godt og ondt.

Ved 5-6 sølvmonter er karakterens sjæl næsten væk, og karakteren giver efter for næsten alle sine lyster og instinkter.

Alle karaktererne har både gode og dårlige kvaliteter, jo mere korrumpere spillerne er, jo mere skal de spille på deres dårlige egenskaber og bukke under for deres lyster.

Skriftemål:

I løbet af fortællingen vil du få muligheden for at skulle skrifte dine synder. Dette vil give dig mulighed for at bringe forskellige aspekter af din karakter i spil. Det er også igennem skriftemålet, at du vil få sølvmonter baseret på din synd.

Ved den første skriftescene er det vigtigt, at du ikke starter ud med din dybeste, mørkeste synd, men måske bare skrifter nogen af dine syndige tanker. Herefter har du frit spil. Alle skriftemål starter med sætningen: "Tilgiv mig fader for jeg har syndet.... " herefter følger synden. F.eks. Jeg har haft syndige tanker om...

Når alle spillere er færdige med at skrifte sluttes, der i fællesskab af med Fader Vor og Ave Maria.

Bønner:

Fadervor

Fadervor, du som er i himlene!
Helligt vorde dit navn,
Komme dit rige,
ske din vilje
Som i himlen således også på jorden;
giv os i dag vort daglige brød,
og forlad os vor skyld,
som også vi forlader vore skyldnere,
og led os ikke i fristelse,
men fri os fra det onde.
Thi dit er riget og magten og æren i evighed!
Amen

Ave Maria

Hil dig Maria, fuld af nåde!
Herren er med dig!
Velsignet er du iblandt kvinder
og velsignet er dit livs frugt, Jesus.
Hellige Maria, Guds Moder!
Bed for os syndere,
nu og i vor dødstime.
Amen

HANDOUT 1: PLAN OVER KLOSTERET.

