

# Byg din munk/nonne

---

I *En God Katolik?* spiller I munke og nonner, som er blevet kastet ud i den vanskelige opgave at finde beviser på en anden munks skyld. Munke og nonner kom(mer) fra alle samfundslag. De kan være adelige i "overskud"; som familien ikke havde udset til at arve et gods, eller ikke kunne få giftet bort. De kan være borgerskabets børn, som er sat i kloster for at få en uddannelse. De kan være bønder, som har besluttet sig at vende det verdslige liv i ryggen. De kan også være forældreløse børn, som er blevet sat uden for et kloster, og som ikke kender noget andet liv. Eller de kan have fået en åbenbaring under et tordenvejr...

## Munk eller nonne?

Vi har taget os den store frihed med spillet, at blande munke og nonner på samme hold. Det ville man have korset sig over i samtiden; det var ikke to verdener der skulle mødes. Men begå ikke den synd at tænke på renæssancen som et helvede på jord, blot fordi kun mænd kunne stige til vejrs som præst, biskop - og pave. Netop klostervæsenet var en kilde til magt og anseelse for kvinder, og alle spiller jo anerkendte eksperter.

Vil I dog gerne spille på forskellen mellem munke og nonner, så spil på hierarkiet. Man kan spille en ærgerrig munk, som håber på at "vinde" sagen og blive forfremmet. Den mulighed har nonnerne ikke; som anerkendte eksperter er de nået cirka så langt de kan. Men vil netop derfor kæmpe for at blive der.

## Spilstil

Glem pædofili-skandaler, sadistiske torturbøddler fra den Spanske Inkquisition og morderiske albinoer. I spiller ikke parodier på munke, I spiller rigtige, levende mennesker, der gerne vil andre det godt.

Lige netop jeres karakterer er dog alle sammen belemret med én menneskelig brist: De har altid ret.

I er gået ind i jeres orden, fordi den besidder Sandheden om det rette liv. De andre ordner har i bedste fald misforstået ét eller andet. Hvis nogen skulle uenige med jer, så må I overtale dem. Det er nemlig ikke nok at have det samme mål; man skal også nå dertil ad den rette vej.

Derfor: Forspild ingen muligheder for at diskutere. I arbejder sammen om at nå i mål, men vejen dertil må gerne være fyldt med principielle uenigheder, små alliancer, brud og forsoning.

## Sådan bygger du din munk eller nonne

1. Vælg en munke- eller nonneorden. Dette bestemmer hvilken personlighed din rolle får.

Der er 4 forskellige at vælge i mellem, men 8 karakterark. Det er for at give dig valget i mellem at spille enten munk eller nonne. Der skal stadig kun være én benediktiner, én franciskaner/clarisser, etc.

2. Brug 10 point på "evner." Dette bestemmer hvad du kan foretage dig i løbet af spillet.

3. Brug en latiniseret form af dit eget navn som din karakters navn. Du kan bruge [behindthename.com/](http://behindthename.com/) som hjælp.

## 1. Arketypiske munke- og nonneordner

Grundlæggende set handler munke- og nonnevæsenet om at forlade det verdslige liv, og leve som Jesus gjorde. Hans eget liv på jorden bestod dog af talrige elementer: Livet som håndværker, hans ophold som eneboer i ørkenen, livet blandt sine disciple og livet som prædikant. Selvsagt er der mange måder at efterligne ham på. Selvfølgelig er alle medlemmer af samme orden ikke kopier af hinanden; de er alle sammen individer. Inden for rammerne af dette rollespil, så prøv dog at spille den arketypiske munk/nonne fra lige din orden.

### Benediktinerordenen

Benediktinerne har følgende slagord: Ora et Labora ("Bed & Arbejd"), og lægger vægt på at leve i det samme kloster livet igennem. Klostret skulle være selvforsynende. Benediktinerne står derfor i opposition til tiggermunke og andre omvandrende prædikanter. De mente at fysisk arbejde var vigtigt for sjælen; det var jo Adams & Evas velfortjente straf for at have spist af et vist træ. Påklædningen skulle dække kroppen, være praktisk i forhold til fysisk arbejde, og ligne lokalbefolkningens dragter. Det førte til udviklingen af en sort kåbe.

Fordel: + 1 point til den fysiske evne "håndværk", da de er en arbejdende orden.

### Franciskanerordenen

Inspireret af den hellige Frans af Assisi, der solgte alle sine ejendele, og drog ud for at prædike Biblen. Den arketypiske "tiggermunk." Grundidéen er at rigdom binder én til verden, så man ikke kommer i Himlen. Med andre ord: "Du kan ikke tage det med dig." Franciskanerne står i opposition til klostrene, der godt kunne være meget rige. De opfattede heller ikke jordelivet som Guds straf, ligesom andre ordner gjorde. Den kvindelige pendant hedder "Clarisserordenen." Da deres klæder ikke skulle udstråle nogen farvepragt, var den simpel og gråbrun.

Fordel: + 1 point til den åndelige evne "teologi", da de er en omvandrende, prædikende orden.

### Johanitterne

Johanitterne (eller "hospitalsridderne") var den eneste korsridderorden, der overlevede middelalderen (og strengt taget eksisterer den dag i dag). Deres hovedformål var og er sygepleje og hospitalsvæsen, men endnu i renæssancen førte de væbnede krige - først og fremmest forsvarskrige mod tyrkerne. De var ikke kun en orden, men også en stat: Indtil 1522 beherskede de Rhodos i det græske øhav. På dette tidspunkt brugte Johanitterne ikke en særlig ordensdragt, men et rødt flag med et hvidt kors på.

Fordel: +1 til den fysiske evne "kæmpe", da de var en militær, kæmpende orden.

### Dominikanerne

Nogle ordner har altid været stærkt boglige; i renæssancen var studiet af Biblen det vigtigste ved klosteropholdet. Det placerer dem selvsagt i opposition til de ordner, der lægger vægt på hårdt, fysisk arbejde. Renæssancens dominikanere var ikke bibelfundamentalister; den slags var slet ikke opfundet! Studiet af antikke (hedenske) filosoffer fyldte lige så meget som Biblen. De var nu ej heller fredelige, verdensfjerne studerende. Den berygtede Spanske Inkvisition opstod af Dominikanerne. Deres kendetegn var en hvid dragt med en sort kappe ud over.

Fordel: +1 til den intellektuelle evne "læse", da de var en lærd, studerende orden.

## 2. Din karakters evner - og hvordan du bruger dem

Du kan bruge 10 point på evner, + 1 særligt point din orden giver dig. Det er vigtigt at huske, at hvis du vælger en evne, så kan du *altid* bruge den evne på et "hverdags-niveau." Men når du skal foretage dig noget som helst svært, så kan evnen kun bruges lige så mange gange som du har valgt den. Det repræsenterer at opgaven er fysisk eller mentalt anstrengende. Du bør tage den samme evne flere gange.

*Eksempel: Du spiller en benediktiner-munk med Teologi: 3. En anden spiller påstår at Djævlens slet ikke er nævnt i Biblen. Så du spørger din spilleleder om du ved noget om det, og at du gerne vil bruge ét point. Spillederen slår febrilsk svaret op på sin computer, og fastsætter i sit hoved en sværhedsgrad. Du ruller en terning, og den viser 3 øjne. Det giver 4 i alt. Din spilleleder fortæller dig, at din karakter kan huske at Satan viste sig for Jesus i ørkenen. Din munk har nu Teologi: 2.*

### Liste over evner

#### Kroppen: Fysiske evner

##### Håndværk

Din rollespilskarakter kan lave reparationer af alle slags, så længe det er i træ og metal.

##### Kæmpe

Din rollespilskarakter har forstand på våben; har f.eks. en militærbaggrund.

##### Løbe

Din rollespilskarakter har evnen til at bevæge sig hurtigt, hvad enten det drejer sig om at komme frem - eller stikke af!

#### Hovedet: Intellektuelle evner

##### Læse

Din rollespilskarakter kan stave sig igennem en tekst.

##### Regne

Din rollespilskarakter kan lægge tal sammen, og behøver ikke at tage andres ord for det.

##### Skrive

Din rollespilskarakter kan bl.a. underskrive med sit eget navn.

#### Sjælen: Åndelige evner

##### Filosofi

"Kærlighed til viden." Din rollespilskarakter kender alle de gamle, græske filosoffer.

##### Teologi

"Viden om Gud." Din rollespilskarakter har styr på sin Bibel.

##### Psykologi

"Viden om sjælen." Din rollespilskarakter kan foretage kvalificerede gæt om andres motiver.