

ORA ET



LABORA

ORA ET LABORA

Jeu de des et de roles pour 2 à 5 Fautifs

Achevé de copié en l'An de Grâce MMXXIII par notre Abbé Fabien C, assisté du sacristain R.Mike à partir d'un original du frère Oxymore pour le Défi III Fois Forgé de PTGPTB.

Les présents textes et enluminures sont placés sous la protection divine de la licence Creative Commons BY-SA-NC.

Crédit images @Bibliothèque Nationale de France

Heureux soit les imbéciles car le royaume des cieux...



Je sais, le pardon divin, etc. Mais pas après ce que ces couillons ont fait !



Je ne dirai plus que l'Abbé ressemble à un singe. Je ne dirai plus que l'Abbé ressemble à un singe. Je ne dirai plus que l'Abbé ressemble à un singe. Je ne dirai plus que l'Abbé ressemble à un singe. Je...



PRINCIPE DU JEU

Ora et Labora vous plonge dans la peau des humbles membres d'une congrégation religieuse du moyen-âge.

Votre vie est consacrée à la prière et au travail, car c'est en occupant les mains que le Pêché ne s'infiltré pas dans l'esprit.

Néanmoins, la monotonie de votre vie recluse et le temps ont émoussé votre foi tout comme votre respect autrefois rigoureux des règles et des vœux.

Jusqu'à ce qu'avec d'autres vous commettiez un écart coupable, vous promettant probablement aux flammes de l'enfer et surtout, dans un futur plus proche, aux foudres de votre supérieur.

Mais il est encore temps de tout faire, même le pire pour revenir en grâce. Et peut-être accéder au Pardon...

La religion mais pas que...

Si le thème religieux transpire l'ouvrage dès ces premières lignes, il n'y a pas plus de prosélytisme dans ce jeu que de papes au Paradis. Armez-vous donc de votre meilleur premier degré et abordez les blasphèmes qui vont suivre avec le même détachement qu'un curé de campagne a pour son vin de messe.

Et si vous êtes vraiment un inconsolable bouffeur de curé qui ne supporte pas la bure, rendez-vous au dernier chapitre pour choisir un autre cadre.

Vous êtes donc des Fautifs en quête de pardon dans une communauté fermée régie par des règles strictes.

Durant le jeu, vous allez construire et vivre l'histoire de ces personnages, de leur très grande Faute à leurs tribulations pour éviter une punition trop sévère

Le jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs, dans un mode collaboratif où :

- ♦ vous avez tous le même objectif et vous référez tous aux mêmes règles
- ♦ vous interprétez chacun un personnage différent, qui a un caractère et des capacités spécifiques
- ♦ pendant votre tour, vous décrivez les actions de votre personnage
- ♦ pendant le tour d'un autre joueur et quand les règles le demandent, vous décrivez, avec les joueurs restants, l'environnement, les actions des personnages non joueurs, et les événements qui surviennent dans la fiction

Globalement, tout ce qui est dit par l'un des joueurs concernant la fiction, si accepté par tous, arrive dans la fiction. Par la suite, personne ne pourra revenir dessus.

Les joueurs dans leur ensemble sont les gardiens de la cohérence de l'histoire et du respect des règles. Ainsi il est possible de discuter et rejeter les propositions qui ne seraient pas adaptées. Ex: un joueur ne peut pas faire deux actions distinctes à son même tour (respect des

Pour jouer, vous aurez besoin :

- ♦ de 15 mn par joueur
- ♦ de 6 dé à 6 faces (6D6) par joueur
- ♦ d'une fiche de personnage par joueur
- ♦ des cartes Caractère et Retournement
- ♦ de quoi écrire
- ♦ de quoi diffuser de la musique d'ambiance

règles) et son personnage ne peut pas appeler de l'aide avec un téléphone si vous jouez à l'époque médiévale (respect de la cohérence).

PREPARER LE JEU

Vous êtes dorénavant nommés les Fautifs.

Commencez par choisir un Contexte. Celui qui a donné naissance à ce jeu est le Monastère au Moyen-Âge, les règles vous seront expliquées avec celui-ci. Mais d'autres sont disponibles dans le chapitre dédié. En suivant les instructions du Contexte, vous allez décider du lieu, des activités, de l'entourage proche et extérieur à votre communauté ainsi que des règles qui la régissent. Puis une fois ce cadre de jeu posé, vous créez votre fautif et enfin définissez votre grande faute.

Que lis-tu, mon Frère ?

C'est confus, une sorte de jeu où l'on joue des moines copistes qui font des bêtises... wait a minute !...



LE MONASTÈRE AU MOYEN-ÂGE

Qu'il soit bénédictin, cistercien ou je-ne-sais-quin, c'est toujours la même : on entasse des dizaines d'hommes dans une grosse bâtisse froide pour qu'ils prient Dieu et fassent pousser des légumes. Le tout encadré par des règles agréables comme un coup de trique...

Et les filles dans tous, ça ? Rien de plus simple : remplacez "Abbé" par "Abbesse", "moine" par "moniale" et "Monastère" par "Couvent" et le tour est joué !

CE QUE L'ON Y FAIT

En plus de produire les ressources utiles à la survivance des occupants, votre monastère est spécialisé dans :

- Le fromage
- La brasserie
- La copie et l'enluminure
- L'ébénisterie

Ou toute autre activité demandant du temps et peu de compétences techniques...

CEUX DU DEHORS

La campagne environnante n'est guère peuplée. Quelques hameaux de paysans et une petite route où passent quelques marchands désœuvrés et les troupes de soldats des seigneurs locaux, très souvent en guère.

CEUX QUI Y VIVENT

Dur de trouver autre chose que des moines dans votre communauté recluse. La mode vestimentaire a visiblement bloqué sur la robe de bure et la sandale. Il y a néanmoins une hiérarchie forte et quelques postes clés comme l'abbé (le père supérieur), le prieur (son second), le cellérier (l'intendant), le camérier (le trésorier), le sacristain, ...

CEUX QUI VOUS JUGENT

L'abbé est l'autorité compétente pour juger la gravité de votre faute et vous faire expier comme il faut à coup de fouet ou de nettoyage de latrines. Les doyens composent également ce tribunal religieux et se délectent d'avance de vous condamner à l'enfer.

CE QUI VOUS CONTRAINT

La Règle est toute votre vie. Vous avez juré lors de vos vœux de la respecter. Elle comprend toutes les lois de la communauté, la chasteté, la pauvreté et l'obéissance, ainsi que des préceptes religieux visant à vous tenir à l'écart des péchés capitaux. En complément, les masochistes qui trouveraient que cela ne fait pas assez peuvent prononcer des vœux spécifiques comme le silence ou la frugalité.

VOTRE FAUTE

Allons-y pour les 7 péchés capitaux, on verra vite qui a séché son catéchisme...

Avarice, comme radiner sur la qualité des matériaux pour un ouvrage qui finira sur la tête de quelqu'un ou mettre des denrées avariées dans la popote, provoquant un embouteillage aux latrines

Colère, comme se battre comme des chiffonniers et laisser sur le carreau celui qui, même s'il est vrai qu'on était plus nombreux, l'avait bien cherché.

Envie, comme prendre les beaux habits des voyageurs dormant à l'hospitalité, parce qu'on en a marre de porter du brun délavé.

Gourmandise, comme vider le garde-manger ou/et boire tout le vin de messe.

Luxure, comme... on ne veut pas savoir ! Mais avec tous ces cierges, ces verges et autres fouets qui traînent, on ne doute pas de quoi vous êtes capable !

Orgueil, comme affirmer qu'on s'y connaît en toiture, sauf que maintenant il pleut jusque dans la crypte.

Paresse, comme avoir la flemme de rentrer les brebis pour la nuit. Les loups se sont régalez, merci pour eux.



CRÉER VOTRE FAUTIF

Prenez la fiche et inscrivez-y le nom et la fonction de votre Fautif. Vous pouvez donner une description sommaire ou une phrase résumant la première impression qu'il dégage.

Une fois cela fait, constituez les paquets Caractère et Retournement! en y mettant autant de cartes qu'il y a de Fautifs plus une. À 3 joueurs, vous aurez donc 4 cartes Caractères et 4 cartes Retournement!

Celui qui a fait dernièrement une grosse bêtise prend le paquet Caractère et choisit une carte qu'il pose visible sur l'emplacement prévu par sa fiche. Puis il passe le paquet à son voisin de droite qui fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Fautifs aient une carte Caractère (il restera une carte qui est écarté du jeu sans être révélée).

On procède exactement de la même façon avec le paquet Retournement! mais dans l'ordre inverse, donc en commençant par le dernier Fautif à avoir pris sa carte Caractère, et en passant le paquet à son voisin de gauche (là aussi la carte restante est écartée du jeu sans être révélé). Les cartes Retournement! sont placées face cachée sur la fiche.

Ça y est vous voilà prêts pour aller chercher cette satanée expiation!

À nous le vin de messe!
C'est toujours ça que le
Sacristain n'aura pas!



Et tu vas voir que l'Abbé va
accuser de pauvres moines
innocents, LOL!

LE CHEMIN VERS LE PARDON

Avant d'obtenir, peut-être, l'absolution de vos péchés, les Fautifs vont:

- ♦ jouer 4 scènes où ils se prépareront au mieux pour le jugement de leur faute
- ♦ résoudre une scène finale qui déterminera le sort qui les attend
- ♦ épiloguer sur le dénouement de leur mésaventure

Allez les filles, ce soir on
fait la fiesta!

Les mecs n'ont qu'à ce
débrouiller pour la
popotte, ça changera!





DES PRÉPARATIFS

Pour la première scène de Préparatifs, formez un lot de D6 nommé la Culpabilité. Elle est constituée de 5D6 par Fautifs. Donc pour 3 Fautifs, la Culpabilité démarre à 15D6.

Là encore, le premier Fautif sera celui qui a fait dernièrement une grosse bêtise.

Par la suite, une scène de Préparatif se déroule ainsi :

- ♦ les Fautifs définissent l'objectif de leur préparation dans la fiction et prennent tous 1D6 dans la Culpabilité
- ♦ chacun à leur tour en commençant par le premier Fautif et en tournant dans le sens horaire, ils prennent 1D6 dans la Culpabilité et narrent leur action pour remplir l'objectif
- ♦ à chaque nouveau tour, le Fautif peut choisir entre prendre encore 1D6 dans la Culpabilité tant que celle-ci garde plus de dé que le nombre de Fautifs et narrer un élément nouveau, ou arrêter d'agir jusqu'à la fin de la scène
- ♦ quand tous les Fautifs ont arrêté d'agir, on lance les dés restant dans la Culpabilité et chaque Fautif lance les dés pris ce tour
- ♦ on résout le résultat des lancers, de manière individuelle et pour le résultat global de la scène de Préparatif
- ♦ on reconstitue la Culpabilité avant de démarrer le Préparatif suivant
- ♦ Si l'on vient de jouer le 4^e Préparatif, on passe au Jugement

Le rapport entre les dés et la fiction

Toute prise de dé est conditionnée par une description, même sommaire, de l'action du Fautif. S'il prévoit de prendre plusieurs dés, il peut découper ses agissements en plusieurs séquences, du moment qu'il peut conclure de manière compréhensible avant de passer son tour.



LA CULPABILITÉ

Ce lot de dés représente clairement la gravité de la Faute et combien la suspicion de votre supérieur est forte. Veillez donc à ne pas trop la laisser grossir. Sa reconstitution à la fin de chaque scène de Préparatifs se fait ainsi :

- ♦ on y ajoute 1D6 pour chaque dés pris par un Fautif au-delà de 3 (donc si un Fautif a pris 4D6, un autre 3D6 et un dernier 5D6, on ajoute 3 dés à la Culpabilité)
- ♦ lors de la résolution des lancers, chaque PAIRE, BRELAN ou CARRÉ fait par la Culpabilité lui rajoute un dé pour la prochaine scène
- ♦ la Culpabilité doit toujours gagner au minimum un dé mais ne peut gagner plus de dé que le nombre de Fautifs

Une fois cela fait, remettez y tous les dés des Fautifs, sauf les Excuses. La réserve est prête pour une nouvelle scène de préparatif.

RÉSOLUTION DES LANCERS DE DÉS

Quand tous les Fautifs ont fini d'agir, leur lot de dés ainsi que celui de la Culpabilité sont lancés.

Chaque Fautif agit dans cet ordre :

- ♦ en cas de PAIRE, de BRELAN ou de CARRÉ, il garde un dé de la série dans son lancer, les autres deviennent des Excuses
- ♦ il peut utiliser autant d'Excuses qu'il le souhaite tant qu'il reste 2 dés dans son résultat
- ♦ le score final du Fautif est la somme des deux dés les plus hauts

On compare alors le score de chaque Fautif avec celui de la Culpabilité qui est la somme des deux dés les plus bas :

- ♦ si le score du Fautif est égal ou inférieur à celui de la Culpabilité, son action se déroule comme il la décrit
- ♦ dans le cas contraire, son action n'aboutit pas ou n'a pas l'effet escompté et ce sont les autres Fautifs qui décrivent comment cela dérape
- ♦ chacun consigne ses résultats sur sa fiche

Les Fautifs narrent alors le dénouement global de leur scène de Préparatifs:

- ♦ si tous les Fautifs ont réussi leur action, les Préparatifs sont un succès : tout se déroule selon le plan
- ♦ si au moins un Fautif a réussi son action, les préparatifs aboutissent difficilement ou présentent des lacunes
- ♦ en cas d'échec de tous les Fautifs, la situation s'envenime et leur culpabilité devient de plus en plus évidente

LES EXCUSES

Les Fautifs peuvent utiliser les Excuses qu'ils ont générés lors de leurs jets pour supprimer le dé le plus haut de leur lot. Ce dé et celui de l'Excuse sont alors remis en réserve. Le score du Fautif est recalculé en fonction des dés restants.

Hier, je me sentais seul, alors je suis aller voir Frère Jean.

Cela ne me regarde pas, mon Frère...

En fait, ça a dérapé quand il m'a montré sa nouvelle collection de fouets et...

Je ne veux pas sav... attends ?! Il a reçu de nouveaux fouets ?



LE JUGEMENT

Pas celui du Divin, juste celui de votre supérieur hiérarchique que le sens des responsabilités rend hermétique à la cocasserie de votre Faute.

Cette scène finale doit prendre en compte vos Préparatifs, qu'ils aient réussis ou non. Les Fautifs narrent ainsi comment leur plan semble convaincre leur supérieur ou au contraire les enfonce.

Mais c'est encore les dés qui vont décider si vous vous en sortez la bure propre.

Les Fautifs sont dans le même bateau : ils mettent tous leurs dés d'Excuse restant en commun.

Puis ils prennent dans la réserve autant de dés que de réussites individuelles lors des scènes de préparations, puis un dé supplémentaire par Préparatifs qui ont parfaitement abouti.

Ex : les Fautifs cumulent 4 Excuses restantes, ont réussi 5 actions individuelles et ont fait aboutir 1 Préparatifs. Ils ont donc de 10D6 pour le Jugement.

La Culpabilité est constituée des dés gagnés à la fin de la dernière scène, plus 1 dé par scène de Préparatifs totalement échouée.

Les deux lots de dés sont lancés. On constitue pour chacun, dans cet ordre, le maximum possible de CARRÉS puis de BRELANS puis de PAIRES.

On compare ensuite les séries constituées par chacun des lots :

- ♦ 1 CARRÉ vaut 1 CARRÉ ou 2 BRELANS ou 4 PAIRES
- ♦ 1 BRELAN vaut 1 BRELAN ou 2 PAIRES
- ♦ 1 PAIRE vaut 1 PAIRE

Le camp qui a le plus de séries l'emporte.

En cas d'égalité, on fait la somme des dés isolés de chaque camp, c'est le plus haut qui l'emporte.

ÉPILOGUE

Si les Fautifs l'emportent, le Pardon leur est accordé et ils peuvent regagner leurs prières et leur potager sereins.

Sinon, l'ire de leur supérieur s'abat sur eux, et ils écopent d'une correction exemplaire.

Dans tous les cas, les Fautifs racontent comme toute cette histoire se finit pour leur personnage.

Y'a un truc qui schlingue, là! Frère Robert, qu'est-ce que tu as bien pu manger ce midi?



ANNEXES

Allez, steuplé, fait pas ton rathe! Prête-le moi juste un peu!

Tttt, ce bâton de berger appartenait à mon grand père, qui le tenait lui-même de son oncle, qui l'avait hérité de...



LES CARACTÈRES

SUITE DANS LES IDÉES

Si vous faites une SUITE avec au moins 3 dés (ex. 3-4-5), gardez 2 dés de cette série, les autres deviennent des Excuses.

TOUT, TOUT DE SUITE

Si après avoir pris vos excuses, vous faites une SUITE avec au moins 3 dés (ex. 3-4-5), votre score est déterminé par les 2 dés les plus bas.

TRANSPARENT

Considérez le dé le plus haut de votre lancer comme valant toujours 1 de moins (minimum 1). Cette nouvelle valeur compte pour les séries comme pour calculer votre score.

INDARRÊTABLE

Vous pouvez utiliser des excuses pour supprimer les dés les plus hauts de votre lancer jusqu'à n'avoir plus qu'un dé.

ESPIÈGLE

Après chacun de vos lancers, vous pouvez relancer de vos dés qui ne fait partie d'aucune série.

RISQUE-TOUT

Lors de la constitution de votre lot, les dés que vous prenez au delà du 4^e ne rajoutent pas de dé dans la Culpabilité.

AVOCAT

Vous pouvez utiliser vos Excuses pour supprimer le dé le plus haut d'un autre joueur.

SANS GÈNE

Après chacun de vos lancers, vous pouvez échanger de vos dés avec celui d'un autre joueur après ou avant que ce dernier n'ait constitué ses séries.

LES RETOURNEMENTS !

ON LA REFAIT

Que ce soit en Préparatifs ou pendant le Jugement, vous pouvez choisir de relancer votre lot ou celui de la Culpabilité.

Défaussez cette carte après utilisation

MELI-MELO

Après avoir lancé les dés et après avoir constitué les séries, échangez votre lot de dés avec celui d'un autre Fautif ou de la Culpabilité.

Défaussez cette carte après utilisation

LA BARABA

Suite à votre lancé, transformez tous vos dés isolés en Excuses sauf 1..

Défaussez cette carte après utilisation

SUBTIL

Lors du Jugement, vous pouvez créer une série QUINTE BASSE (1-2-3-4-5) qui bat toutes les séries du camp adverse qui ne sont pas des PAIRES.

Défaussez cette carte après utilisation

J'AI TOUT VU

Après avoir lancer vos dés, choisissez en un et changez sa face sur le chiffre de votre choix..

Défaussez cette carte après utilisation

J'ÉTAIS PAS LÀ

Le résultat de votre lancer ne compte pas pour la résolution d'un Préparatifs. Si tous les autres joueurs réussissent leurs actions, le Préparatif est un succès.

Défaussez cette carte après utilisation

BOURRID

Lors du Jugement, vous pouvez créer une série QUINTE HAUTE (2-3-4-5-6) qui bat 2 CARRÉ, 4 BRELAN et 8 PAIRES.

Défaussez cette carte après utilisation

MOTIVATION

Pour ce tour, chaque Excuse jouée élimine les 2 dés les plus hauts du lancer du Fautifs. Cela est valable pour tous les joueurs.

Défaussez cette carte après utilisation

MON FAUTIF SE NOMME :

Sa description :

PREPARATIFS

Action du Fautif:

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

Denouement :

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

CARACTERE

Visible pour tous

RETOURNEMENT !

Connu de vous seul

MON FAUTIF SE NOMME :

Sa description :

PREPARATIFS

Action du Fautif:

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

Denouement :

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

CARACTERE

Visible pour tous

RETOURNEMENT !

Connu de vous seul

MON FAUTIF SE NOMME :

Sa description :

PREPARATIFS

Action du Fautif:

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

Denouement :

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

CARACTERE

Visible pour tous

RETOURNEMENT !

Connu de vous seul

MON FAUTIF SE NOMME :

Sa description :

PREPARATIFS

Action du Fautif:

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

Denouement :

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

CARACTERE

Visible pour tous

RETOURNEMENT !

Connu de vous seul

MON FAUTIF SE NOMME :

Sa description :

PREPARATIFS

Action du Fautif:

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

Denouement :

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

CARACTERE

Visible pour tous

RETOURNEMENT !

Connu de vous seul

MON FAUTIF SE NOMME :

Sa description :

PREPARATIFS

Action du Fautif:

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

Denouement :

- 1 : Réussie ou Échouée
- 2 : Réussie ou Échouée
- 3 : Réussie ou Échouée
- 4 : Réussie ou Échouée

CARACTERE

Visible pour tous

RETOURNEMENT !

Connu de vous seul



CULTURE

Ce que vous tenez dans les mains est un livre d'heures : un livre liturgique destiné aux fidèles catholiques laïcs — à la différence du bréviaire, destiné aux clercs — et permettant de suivre la liturgie des Heures. En complément de ce recueil de prières liées aux heures de la journée, le livre d'heures comprend généralement un calendrier pour suivre l'évolution de la liturgie tout au long de l'année, mais aussi parfois des psaumes, les évangiles ainsi que des offices particuliers. Il s'agit du type le plus courant d'ouvrage médiéval enluminé même si tous ne comportent pas de décorations. Ils constituent à ce titre une importante documentation sur la vie à la fin du Moyen Âge et sont la source d'une iconographie sur la chrétienté médiévale.

POUR CHANGER D'AMBIANCE

Un monastère est un ensemble de bâtiments où vit une communauté religieuse de moines ou de moniales. Il en existe dans les religions chrétiennes et bouddhistes.

En raison de son organisation, on peut parler d'abbaye si l'établissement religieux monastique est dirigé par un abbé, ou de prieuré s'il est de moindre importance. Le prieuré est souvent dépendant d'une abbaye ou d'un autre monastère.

Les monastères des ordres militaires du Moyen Âge sont appelés commanderies. Les Bénédictins ou Prémontrés habitent des abbayes ou des prieurés, tandis que les résidences des ordres mendiants tels que les Franciscains ou les Dominicains sont dénommées couvents.

ÇA NE RIGOLAIT PAS

Dès le très haut Moyen Âge, les clercs coupables de crimes graves sont parfois envoyés faire pénitence dans les monastères. À partir du 6^e siècle, les abbayes sont également des lieux d'enfermement pour les laïcs coupables de crimes, notamment sexuels, et pour les ennemis politiques des pouvoirs royaux. Cette pratique subsiste jusqu'à l'époque moderne, notamment au 18^e siècle pour ceux contre lesquels le roi de France émet des lettres de cachet.

Par ailleurs, les moines exercent la justice sur les terres dont ils sont seigneurs et enferment parfois les justiciables avant de les juger. Ainsi, en 1259, les bénédictins du prieuré normand de Juziers, dépendant de l'abbaye Saint-Père-en-Vallée de Chartres, rendent la justice dans le cloître et enferment les criminels dans une prison située à proximité de celui-ci : l'archevêque de Rouen, Eudes Rigaud, leur ordonne de la déplacer « hors du lieu saint » parce que la présence des malfaiteurs souille l'espace sacré. Néanmoins, les abbayes continuent d'être utilisées comme lieux de réclusion forcée. Au 17^e siècle, un plan de l'abbaye bénédictine de Saint-Thierry (Marne) indique trois lieux d'enfermement destinés aux laïcs : une prison des hommes, une prison des femmes et un cachot qui sépare l'une de l'autre, à proximité de l'église.

Aux châtiments corporels des délinquants dans la salle capitulaire s'ajoute leur exclusion provisoire du réfectoire et de l'église. Au cours du Moyen Âge, cette exclusion des bâtiments communautaires est progressivement remplacée par l'enfermement temporaire ou perpétuel dans un lieu isolé : cellule monastique fermée à clef ou prison dans les cas les plus graves.

D'après les statuts des bénédictins mauristes de 1645, la prison sanctionne l'hérésie, la fuite, la violation du vœu de chasteté, la violence et les fautes punies de peine de mort à l'extérieur du monastère (sacrilège, homicide). Enfermés dans une cellule ou en prison, les religieux délinquants sont soumis à un régime alimentaire plus strict, reçoivent des coups de fouet (qu'on appelle « discipline ») et sont parfois entravés par des chaînes. Certains traités juridiques mentionnent même l'usage de la torture (Formularium criminale du franciscain Ludovico Maria Sinistrari de Ameno, en 1693). C'est

également dans ces prisons que l'on enferme les religieux frappés de folie.

Solitude monastique et isolement carcéral peuvent se traduire par la réclusion dans une cellule, perçue comme propice à la méditation du moine et à l'amendement du détenu. Le monachisme fait de la fuite du monde corrompu et corrupteur l'un de ses principes fondateurs. La cellule crée une solitude à l'intérieur de la communauté et favorise le dialogue avec Dieu : « Des orages de la vie, j'entends le bruit sans frayeur et ma cellule chérie est le temple du bonheur », proclame une sentence inscrite dans une « cellule de nonne », ces petites boîtes confectionnées aux 18e-20e siècles par des religieuses après leur prise du voile, représentant leur cellule et offertes à leur famille. La cellule peut également être le lieu de lecture et de travaux manuels. Les chartreux, qui font le choix d'un encellulement radical, dorment, cuisinent, travaillent et méditent dans leur cellule.

■ L'ORGANISATION MONASTIQUE

Comme communautés religieuses, les monastères présentent la particularité de tirer leur subsistance de sociétés économiques qu'ils gèrent eux-mêmes et qui leur appartiennent. Ces activités économiques sont soumises au droit civil qui varie selon chaque pays. Les entreprises des monastères sont donc soumises à la même législation que les entreprises laïques, toutefois, des éléments spécifiques permettent de répondre à certaines particularités religieuses, par exemple l'instauration de la valeur d'entretien en France pour faire remonter les salaires des religieux actifs dans les sociétés du monastère sans passer par leurs comptes personnels. Les activités économiques de monastères demeurent cependant toujours en tension entre les exigences économiques et les exigences religieuses.

■ FAITES VOS JEUX

En utilisant la trame du Monastère au moyen-âge, vous pouvez créer de nouveaux contextes de jeu, du moment que vous garder les composantes que sont le cloisonnement d'une communauté, le travail commun, les règles strictes, et bien sûr des supérieurs soupe-au-lait prêts à vous sanctionner !

Quelques idées :

- Une école de campagne portée sur la chorale dans la France des années 50
- Une caserne militaire attendant un ennemi qui ne vient pas, perdue en plein désert du Caucase
- Un bateau pirate perdu un haute mer sans un souffle de vent, du temps des corsaires et des frères de la côte
- Une immense communauté de bâtisseurs, réunis pour construire une gigantesque tour, bien avant le déluge
- Une prison américaine dans les années 2000
- Une station spatiale sur Mars au XXIIIe siècle
- Un clan nain dans une cité minière dans un monde de médiéval fantastique

■ AU FAIT...

Ora et Labora signifie Prie et Travaille. C'était la devise de nombreux ordres monastiques du moyen-âge. La kiffance, tu vois...

