



# Meurtre au monastère quantique

Un mini-JdR de Côme Martin, pour un Père Supérieur et 3 à 5 Moines, écrit en mars 2019. Merci à Arjuna, Belfeuil, Eugénie, Jean, kF, Macalys, Stéphane, Tibur et Tiramisu pour les playtests, et à Guillaume et Manuel pour les idées.

*Ainsi il est écrit qu'un meurtre infâme fut commis au sein du Monastère. Et les flux quantiques désignèrent chacun des Moines comme unique coupable. Et le Père Supérieur convoqua les Moines pour leur donner une chance d'expliquer leur acte. Et l'Éternel étendit Sa divine lumière, et les flux quantiques se dissipèrent, une seule réalité émergea, et un seul des Moines fut condamné à l'excommunication et la mort. Ainsi fut-il.*

## Libre des Préparations

1. Ainsi il est écrit : chaque Moine se choisit un prénom parmi ceux inscrits dans la Sainte Bible. Celles et ceux qui voulaient jouer des Nonnes se choisirent des prénoms de manière même, et les écrivirent sur des parchemins. Et le Père Supérieur, de son côté, tira dans la table ci-dessous la façon dont la pauvre Victime, à laquelle il attribua un prénom, trépassa.

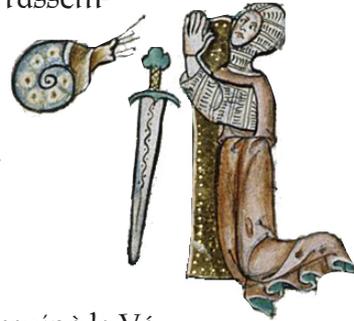
### Table du Trépas (ID10)

1. Pendu	2. Empoisonné
3. Étranglé	4. Étouffé
5. Poignardé	6. Jeté dans le vide
7. Tailladé	8. Noyé
9. Écrasé	10. Ébouillanté

2. Et les prénoms une fois choisis, chacun déclara quel était son rôle au sein du Monastère, qu'il s'agisse de l'économat, de la copie de bibles ou d'autres choses encore. Puis chacun dévoila pour quel motif son voisin de gauche aurait pu assassiner la Victime, et quel trait de personnalité remarquable possédait son voisin de droite. C'étaient là de simples perceptions mais elles révélaient

parfois la réalité.

3. Et le Père Supérieur prit les cartes constituant les différents domaines et les rassembla en piles distinctes ; et chaque Moine piocha deux cartes au total en choisissant dans les différentes piles. Ainsi fut-il.



## Libre des Investigations

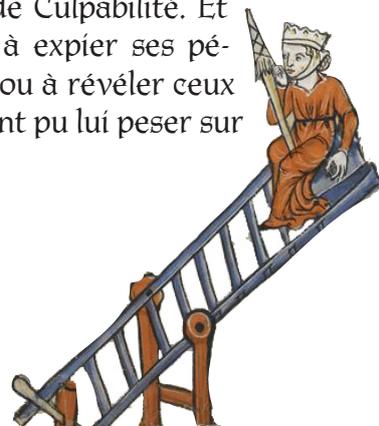
1. Ainsi il est écrit : pour parvenir à la Vérité, le Père Supérieur pouvait mettre en scène quatre types de scène ; et aucune n'était obligatoire, et il les mettait en scène dans l'ordre de son choix. Et les Moines pouvaient réclamer la tenue d'une de ces scènes s'ils le jugeaient nécessaire.

2. Et lors d'une scène, les Moines pouvaient gagner des points de Piété lorsqu'ils agissaient comme le doivent les gens de foi, par exemple avec calme, compassion et dévotion ; et le Père Supérieur était généreux comme le Seigneur dans sa distribution de Piété, il en donnait souvent et largement.

3. Et lorsque le Père Supérieur le souhaitait, il pouvait faire part de ses doutes sur la probité d'un Moine en lui donnant un point de Culpabilité. Le Moine ainsi mis en cause pouvait alors dépenser deux points de Piété pour prouver sa bonne foi et annuler l'acte du Père Supérieur ; mais les points de Culpabilité ne pouvaient être ainsi défaussés rétroactivement.

4. Et un Moine récoltait également un point de Culpabilité s'il niait un fait en bloc plutôt que d'essayer de justifier le bien-fondé d'icelui fait.

5. Et ainsi furent décrits les quatre types de scènes : en premier lieu, le Père Supérieur pouvait appeler l'un des Moines à prendre place dans un confessionnal ; et dans ce lieu sûr, nul autre Moine ne pouvait entendre ses confessions et elles ne pouvaient être source de Culpabilité. Et le Moine était lors invité à expier ses péchés d'actes ou de pensée, ou à révéler ceux d'autres Moines qui auraient pu lui peser sur l'âme.





6. Et en deuxième lieu, le Père Supérieur pouvait tâcher de recomposer la dernière journée de la Victime, pendant laquelle chaque Moine l'avait croisé. Il plongeait pour cela l'un des Moines dans une réminiscence, mettant en scène une interaction entre le Moine et la Victime (incarnée par un autre Moine) en gardant en tête le déroulement des événements précédemment rapportés. Et chaque Moine apportait ainsi sa vision de la Victime lors de sa dernière journée en ce bas-monde, et tâchait de démontrer en quoi il n'avait pu commettre le meurtre dont il était accusé.

7. Et en troisième lieu, le Père Supérieur pouvait demander aux Moines leur avis sur l'un de leurs condisciples ; et les Moines pouvaient alors souligner le manque de ferveur ou les agissements étranges les uns des autres, voire s'accuser directement de crimes impies.

8. Et en dernier lieu, lorsqu'un Moine atteignait 5 points de Culpabilité, le Père Supérieur pouvait réunir tous les Moines dans une pièce exigüe et leur révéler l'identité du coupable en détaillant le fil de ses déductions. Et le Moine ainsi désigné comme coupable pouvait tâcher de convaincre les autres de son innocence ; et si sa justification était jugée convaincante par la majorité des joueurs, il perdait aussitôt 2 points de Culpabilité et la traque du véritable coupable reprenait. S'il n'était pas convaincant, icelui était alors déclaré soumis au pire châtement, et la paix revenait dans le Monastère.



Monastère. Ainsi fut-il.

9. Et s'il arrivait que la réalité implose avant ce châtement, tant les flux quantiques étaient emmêlés, le Père Supérieur décrétait alors la fin du

### Libre des Réalités Quantiques

1. Ainsi il est écrit : le Monastère était situé en plusieurs flux quantiques différents, et sa réalité était instable. Ainsi il était organisé en quatre domaines : les règles mécaniques qui le régissaient, la composition de son décor, les circonstances du

meurtre qui s'y était déroulé et les éléments méta qui l'organisaient.

2. Et chaque domaine comprenait 10 cartes qui étaient face cachées en tas séparés, parmi lesquels chaque Moine piochait 2 cartes au début de la partie.

3. Et un Moine pouvait, en demandant une Intervention Divine, influencer la réalité ; il fallait pour cela dépenser 3 points de Piété, ou récolter un point de Culpabilité.

4. Et lorsque le Seigneur intercédait en faveur d'un Moine, icelui pouvait piocher une carte dans le tas de son choix et la garder en ses mains.

5. Et lorsqu'il avait une carte en ses mains, il pouvait quand bon lui semblait la superposer à la réalité actuelle. Il la posait alors sur la table et cette carte équivalait pour tous les Moines et le Père Supérieur à la Vérité Absolue.

6. Et si une autre carte du même domaine était posée à son tour sur la table, elle annulait et remplaçait la précédente.

7. Et lorsqu'une carte était posée sur la table, une nouvelle Intervention Divine (par l'entremise d'une dépense de 3 points de Piétés ou du gain d'un point de Culpabilité) la rendait inamovible ; elle demeurait vraie et réelle pour les siècles des siècles, même si une autre carte du même domaine était posée, et même si cela amenait à des superpositions logiques contradictoires. Et la réalité devenait de plus en plus complexe, et de plus en plus instable. Ainsi fut-il.



Le Monastère est désormais pourvu d'une machine à voyager dans le temps, que les Moines peuvent utiliser comme bon leur semble.

L'enquête se déroule à présent sur une scène de théâtre ; les Moines non présents lors d'une scène font office de public et leurs lazzis ou bravos font loi.

Les Moines sont désormais des vampires immortels (ainsi, possiblement, que la Victime et le Père Supérieur).

Le Monastère est désormais un robot géant combattant les forces du mal.

Le Monastère est désormais classé monument historique et pullule de touristes.

Le Monastère est désormais une société de vente de photocopieuses.

Le Monastère est désormais une boîte de nuit : prévoyez une bande-son !

La Victime est désormais la dernière d'une série de meurtres similaires.

Le Monastère est désormais un vaisseau spatial en direction de Vénus.

La Victime est désormais l'un des Moines (tiré au hasard). Celui-ci ne peut plus intervenir que dans les réminiscences (multipliez-les !).

Le Père Supérieur tire immédiatement au hasard une nouvelle cause de trépas de la Victime (désormais la seule vraie).

Il y a désormais deux Victimes (le Père Supérieur tire au hasard la cause de trépas de la deuxième).

Les Moines peuvent désormais assassiner le Père Supérieur actuel et prendre sa place (ils y parviennent automatiquement si personne ne les en empêche ; l'ancien Père Supérieur incarne désormais un nouveau Moine).

La Victime est désormais bien vivante : elle a réchappé de la tentative d'assassinat et peut apporter son témoignage sur le crime (même si les détails peuvent être flous).

Les Moines sont désormais dotés de capacités leur permettant de dialoguer, avec plus ou moins de difficulté, avec la Victime par-delà la mort.

La Victime est désormais bien vivante mais c'est du meurtre de quelqu'un d'autre que les Moines sont potentiellement coupables.

Les Moines doivent désormais expliquer à la moindre occasion pourquoi le meurtre de la Victime était justifié (même s'ils n'en sont pas les auteurs).

Les Moines n'ont plus le droit de mentionner la Victime ou tout ce qui concerne l'enquête sur son meurtre. Le Père Supérieur n'est pas concerné par cette règle.

Les joueurs des Moines ne peuvent plus parler (ils peuvent encore écrire et faire des gestes).

Les Moines peuvent désormais échanger leur place avec celle du Père Supérieur pendant dix minutes en dépensant 3 points de Piété.

Les Moines doivent désormais jouer debout et uniquement en *roleplay*.



**Domaine du Décor**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Décor**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Meurtre**



**Domaine du Méta**



**Domaine du Méta**



**Domaine du Méta**

Les Moines échangent immédiatement leur rôle dans le Monastère avec celui de leur voisin de droite (ce détail mis à part, leurs personnages restent les mêmes).

Les Moines sont désormais des acteurs et peuvent demander à rejouer une scène qui ne s'est pas déroulée selon leur convenance (une seule fois par scène).

Lors de la réminiscence d'un Moine, tous les autres Moines doivent désormais expliquer comment ils étaient présents, même si cela ne paraît pas plausible.

Deux Moines désignés au hasard sont désormais considérés comme les personnalités distinctes d'une même personne (ils ne partagent pas leurs réserves de points).

Lors d'une scène de confessionnal, les Moines doivent désormais révéler être les véritables auteurs d'au moins un des péchés confessé par un autre Moine.

Deux Moines désignés au hasard échangent immédiatement leurs personnages (y compris leurs réserves de points).

Deux Moines désignés au hasard sont désormais considérés comme un seul et même Moine (y compris pour leurs réserves de points).

Les Moines n'ont plus le droit de dire ni « Oui » ni « Non » ; ils gagnent un point de Culpabilité chaque fois qu'on les prend sur le fait.

Le Père Supérieur devient un Moine comme les autres : il récolte immédiatement un point de Culpabilité et deux points de Piété. Les Moines s'attribuent désormais mutuellement Piété et Culpabilité.

Les Moines intervertissent immédiatement leurs points de Piété et de Culpabilité.

Les Moines peuvent désormais parier sur le résultat pair ou un impair d'un lancer de dé. Ils doublent les points de Piété misés en cas de réussite et les perdent en cas d'échec ; ils perdent les points de Culpabilité misés en cas de réussite et les doublent en cas d'échec.

Les Moines lancent plusieurs fois 3d6 pour connaître leurs scores en Force, Dextérité, Intelligence, Charisme, Sagesse et Constitution, qu'ils testent désormais avec 1d20 chaque fois que le Père Supérieur leur demande.

Les Moines peuvent désormais expier les péchés de leurs condisciples : pour chaque point de Culpabilité pris à l'un d'entre eux, ils gagnent trois points de Piété.

Les Moines peuvent désormais défier le Père Supérieur à un match de Pierre/Feuille/Ciseaux : une victoire leur donne 3 points de Piété, un échec un point de Culpabilité.

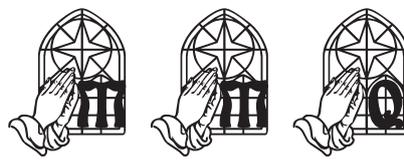
Les Moines sont désormais des animaux qui parlent (ils choisissent librement leur espèce).

Les points de Culpabilité et de Piété des Moines (ceux dans leur réserve et ceux qu'ils gagneront à l'avenir) valent désormais double.

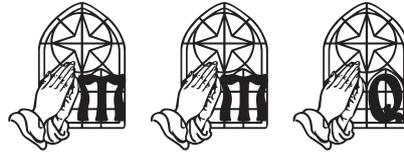
Les Moines peuvent quand ils le souhaitent et une seule fois détruire une carte en jeu et la remplacer par une de leur invention dans le même domaine (Règles / Méta / Meurtre / Décor).

Les Moines sont désormais des fantômes hantant le Monastère.

Les Moines peuvent désormais perdre 1 point de Culpabilité chaque fois qu'ils en font gagner un à un autre Moine de par leurs persiflages au Père Supérieur (même plusieurs scènes plus tard).



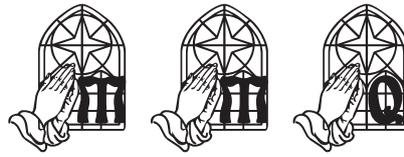
**Domaine du M<sup>é</sup>ta**



**Domaine du M<sup>é</sup>ta**

**Domaine du M<sup>é</sup>ta**

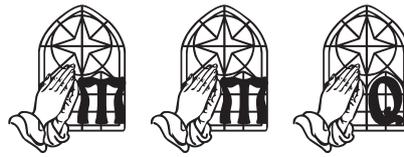
**Domaine du M<sup>é</sup>ta**



**Domaine du M<sup>é</sup>ta**

**Domaine du M<sup>é</sup>ta**

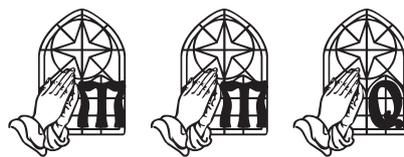
**Domaine du M<sup>é</sup>ta**



**Domaine des R<sup>è</sup>gles**

**Domaine des R<sup>è</sup>gles**

**Domaine des R<sup>è</sup>gles**



**Domaine des R<sup>è</sup>gles**

**Domaine des R<sup>è</sup>gles**

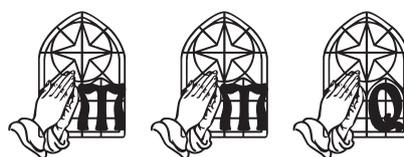
**Domaine des R<sup>è</sup>gles**



**Domaine des R<sup>è</sup>gles**

**Domaine du D<sup>é</sup>cor**

**Domaine des R<sup>è</sup>gles**



**Domaine des R<sup>è</sup>gles**

**Domaine du D<sup>é</sup>cor**

**Domaine des R<sup>è</sup>gles**