

---

# *Je Deum pour un massacre*

Un jeu de rôles pour aventuriers  
de la Renaissance & des guerres de Religion

par  
Jean-Philippe Jaworski

---

## Avertissement

Cette édition, réalisée en 2009, reprend les textes de l'édition « amateur » de *Te Deum pour un massacre*. Une des différences majeures entre cette édition « amateur » et l'édition « professionnelle » publiée aux éditions du Matagot réside dans le système de résolution des actions. Toutefois, l'ambiance générale du jeu est la même dans l'une et l'autre édition.

## Sommaire

Le jeu de rôles en quelques mots.....	5
<b>Livre I - Les règles</b> .....	<b>7</b>
Le personnage : caractéristiques et compétences.....	8
Le système de jeu simplifié.....	18
Le système de jeu avancé.....	21
<b>La création de personnage</b> .....	<b>24</b>
Principes généraux.....	25
La pouponnière.....	29
La classe des petits grimauds.....	33
Les roses de la vie.....	40
L'âge viril.....	52
<b>Le combat</b> .....	<b>62</b>
Les base du combat.....	62
Le combat à distance.....	66
Le combat au corps à corps.....	69
Armures & membres vitaux.....	72
Le déroulement du combat.....	75
Exemples de combat.....	79
<b>La santé</b> .....	<b>86</b>
<b>Le recueil des tables de combat</b> .....	<b>94</b>
<b>Livre II - La France des guerres de religion</b> .....	<b>97</b>
Le décor.....	98
La société française.....	101
La vie quotidienne.....	107
La guerre.....	119



---

# Les caractéristiques et les compétences

---

*Ce chapitre vous explique les éléments qui définissent votre personnage et ses savoir-faire*

Pour les besoins du jeu, chaque personnage de *Te Deum pour un massacre* est décrit par une série d'éléments chiffrés qui seront utilisés pour définir plus précisément les aspects qui le caractérisent en tant qu'individu (sa force, son charme, etc.) et ceux qui soulignent ses savoir-faire quotidiens ou professionnels.

**L**es chapitres à venir exposeront les bases du système de jeu et les mécanismes complets de création d'un personnage.

## I. Caractéristiques

Le personnage est défini par six caractéristiques primaires, et par deux caractéristiques spéciales.

Les caractéristiques sont les traits généraux qui permettent de définir le potentiel physique, social et intellectuel du personnage. Elles jouent un rôle fondamental puisque le personnage les emploie systématiquement quand il entreprend une action. Concrètement, le score d'une caractéristique primaire donne le nombre de dés employé par le joueur quand il utilise une compétence dérivée de sa caractéristique.

Les caractéristiques spéciales sont sollicitées moins souvent, mais ont un rôle crucial puisqu'elles permettent d'évaluer la chance du personnage et son vieillissement.

Les caractéristiques primaires sont :

- **Savoir** : cette caractéristique correspond à la capacité d'abstraction intellectuelle ainsi qu'à la culture générale du personnage. Son score permet d'évaluer la compétence de base Mémoriser.
- **Sensibilité** : cette caractéristique correspond à l'ouverture du personnage sur le monde. Elle englobe l'altruisme, la spiritualité et la créativité du personnage. Son score permet d'évaluer la compétence de base Perception.
- **Entregent** : cette caractéristique correspond à l'ensemble des prédispositions sociales du personnage. Elle englobe le charisme et le respect des usages. Son score permet d'évaluer la compétence de base Charme.
- **Puissance** : cette caractéristique correspond à la force physique du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base Dégâts, ainsi que le nombre de

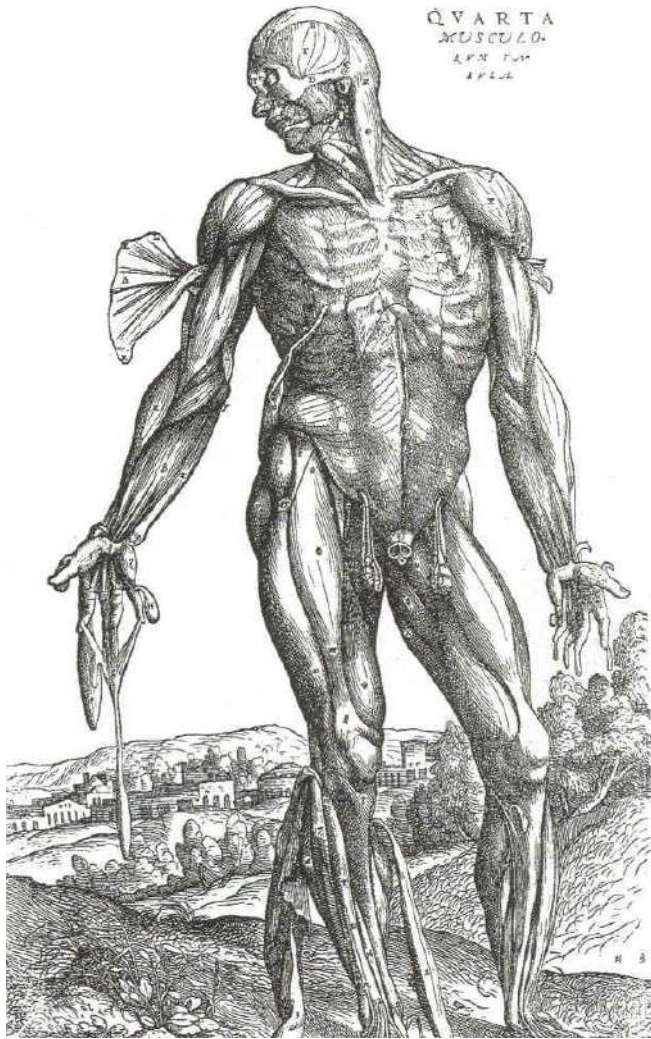
pièces d'armures lourdes qu'un personnage peut endosser sans être trop ralenti.

- **Complexion** : cette caractéristique permet d'évaluer la santé et la résistance physique du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base Endurance, très importante dans la résolution des blessures, la résistance à la douleur, au poison et aux maladies.
- **Adresse** : cette caractéristique correspond à la rapidité et la dextérité du personnage. Elle correspond au nombre d'Actions qu'un personnage peut accomplir en un tour de combat et permet d'évaluer la compétence de base Course.

Il faut y ajouter deux caractéristiques spéciales : il s'agit de la Bienveillance et de la Providence. Chaque personne est protégée par un Ange Gardien. La **Bienveillance** permet de chiffrer l'attachement que l'ange a pour son protégé. Cet attachement peut se détériorer si le personnage se montre indigne ou mauvais, et s'érode avec le temps. La Bienveillance a toujours un score initial de 10 pour un nouveau PJ. La **Providence** représente la Volonté Divine à l'œuvre pour guider ou sauver un être humain. Les PJ accumulent des points de Providence en menant à bien leurs missions et en se montrant vertueux. Les points de Providence peuvent servir à augmenter temporairement une caractéristique, à modifier la gravité d'une blessure, et à résister au vieillissement. Chaque personnage commence avec un score initial de 1 en Providence.

Nota bene : dans l'ensemble des règles de jeu, les termes désignant des caractéristiques et des compétences commenceront par une majuscule (Puissance, Adresse, Équitation, Escrime, etc.) pour les distinguer des mêmes mots utilisés en tant que noms communs.

☞ En outre, pour faciliter le repérage des exemples de la manière d'appliquer concrètement les règles dans le jeu, ces exemples seront mis en valeur grâce à ce symbole figurant une paire de dés.



## 2. Compétences

Les compétences sont les connaissances et les savoir-faire du personnage ; plus leur score est élevé, plus le degré de maîtrise du personnage est appréciable. Une compétence qui n'est pas maîtrisée (score : 0) ne figure pas sur la fiche de personnage, et ne peut donc être employée par lui – même si le joueur maîtrise cette compétence.

☞ Un personnage qui ne possède pas la compétence « Lire/écrire » est incapable de déchiffrer une lettre, même si le joueur en est parfaitement capable.

A l'inverse, le personnage peut maîtriser des compétences qu'un joueur ignore ; dans ce cas, c'est au maître de jeu d'apporter au joueur les précisions qui lui permettent d'interpréter son personnage.

☞ Si un personnage possède la compétence Latin alors que le joueur qui l'incarne ignore tout de cette langue, le maître de jeu doit lui livrer en français les textes ou les propos tenus en latin au cours du scénario.

Les compétences sont divisées en six grandes catégories. Chacune de ces catégories dépend d'une caractéristique, dont

le score donne le nombre de dés à employer pour faire les tests de compétence :

- les **sciences** dépendent de la caractéristique *Savoir* ;
- les **dons** dépendent de la *Sensibilité* ;
- les **urbanités** dépendent de l'*Entregent* ;
- les **tours de force** dépendent de la *Puissance* ;
- les **efforts** dépendent de la *Complexion* ;
- les **habiletés** dépendent de l'*Adresse*.

La première compétence de chaque catégorie est une compétence de base (notée en italique dans les listes qui suivent). Les compétences de base ont toujours un score équivalent à la caractéristique dont elles dépendent ; elles ne peuvent évoluer que si la caractéristique elle-même évolue.

Les compétences de base sont :

- *Mémoriser* en Sciences ;
- *Perception* dans les Dons ;
- *Charme* en Urbanités ;
- *Dégâts* en Tours de force ;
- *Endurance* en Efforts ;
- *Course* en Habiletés.

Les listes suivantes expliquent dans le détail toutes les compétences du jeu, catégorie par catégorie.

### Sciences (*Savoir*)

**Mémoriser** : c'est la capacité du personnage à se souvenir de ce qui s'est passé au cours du scénario actuel, voire au cours des scénarios passés. Lorsqu'un joueur a oublié le nom d'un gentilhomme croisé à la cour, l'emplacement d'une maison dans une rue, le titre d'un livre, etc. le PJ fait un test sous *Mémoriser*, avec un degré de difficulté ajusté à la complexité et à l'ancienneté du souvenir sollicité. Si le Test est réussi, le PJ se souvient de l'information.

Lorsqu'un PJ veut apprendre une nouvelle compétence, il doit suivre l'enseignement d'un maître au terme duquel il doit faire un Test sous *Mémoriser* : s'il échoue, l'apprentissage n'est pas concluant. S'il réussit, le PJ peut investir un point d'expérience pour acquérir sa compétence.

**Alchimie (0)** : l'Alchimie est d'une part la connaissance de la théorie hermétique et de ses symboles. C'est la compétence à utiliser pour décrypter des textes hermétiques. D'autre part, l'Alchimie est une philosophie de la transmutation de la matière et de l'esprit. Elle permet d'avoir des bases en physique/chimie, de fabriquer certaines substances élaborées (poudre noire), voire, pour les initiés, de se lancer dans le Grand oeuvre.

*Trousseau* : un personnage avec un score initial de 3 ou plus en Alchimie possède un exemplaire manuscrit du XVe siècle du *Livre d'Abraham le Juif*.

**Anatomie (0)** : c'est la connaissance du corps humain, science neuve au XVIe siècle qui s'est développée grâce à la multiplication plus ou moins autorisée des dissections

Dégâts 2, Endurance 3, Lutte 3

**Profil du Valet :**

Puissance 3, Complexion 3, Adresse 2  
Dégâts 3, Endurance 3, Lutte 3

**Profil de l'Apprenti :**

Puissance 2, Complexion 2, Adresse 3  
Dégâts 2, Endurance 2, Lutte 3

**Premier tour**

Le valet se jette sur Flandrin : il fait un Test de Lutte pour attraper Flandrin, pendant que celui-ci fait un Test de Lutte pour se dégager. Doté d'une Puissance de 3, le Valet lance 3 dés sous sa compétence Lutte, dotée d'un score de 3. Il obtient 6,8,2 : c'est une réussite simple. Doté d'une Puissance de 2, Flandrin lance 2 dés sous sa compétence Lutte de 4. Il obtient 5 et 7 : c'est un échec. Opposé à la réussite de son adversaire, cela signifie que le Valet est parvenu à l'attraper. On compare sur la Table des Empoignades la Puissance du Valet, 3, à celle de Flandrin, 2.

Le résultat stipule que Flandrin est « accroché » par son adversaire : cela signifie que la prise de celui-ci l'entrave dans ses mouvements et lui génère un malus de 1 dé. Cela implique également que Flandrin, pour se dégager, ne peut plus rien tenter d'autre qu'un test de Bagarre à mains nues (il n'a pas d'armes en main) ou qu'un Test de Lutte.

Le malus de seconde action (-1 dé) plus le malus d'entrave (-1 dé) réduit temporairement la Puissance de Flandrin à 0 jusqu'à la fin du tour ; Flandrin est donc incapable de réagir jusqu'au tour prochain, puisque les seules compétences qu'il peut utiliser pour se dégager sont les Tours de Force. Le Valet, lui, est pénalisé du malus de 1 dé de seconde action,

mais comme il possède une Puissance de 3, il décide de refaire un jet de Lutte pour raffermir sa prise. Il jette donc  $3-1=2$  dés sous son score de 3 en Lutte, et obtient 5 et 4. C'est un échec ; il ne raffermir pas sa prise, mais comme Flandrin n'a pas bougé, il ne perd pas prise non plus et le maintient Accroché. Il décide d'attendre le tour suivant et l'aide de l'Apprenti pour poursuivre dans ses efforts, bien qu'il ait pu tenter une troisième action avec 1 dé.

**Deuxième tour**

Le valet et Flandrin récupère tous leurs dés, mais Flandrin est toujours Accroché et se trouve donc toujours soumis à un malus de 1 dé. De plus, l'Apprenti se jette dans la mêlée pour aider le valet.

Flandrin essaie de décocher un coup de poing à l'Apprenti pour l'empêcher d'approcher. Doté d'une Puissance de 2, moins 1 parce qu'il est « accroché », Flandrin lance 1 dé sous sa compétence Bagarre de 3. Il obtient 5 : c'est un échec, et il rate donc son coup. Doté d'une Puissance de 2, l'Apprenti lance 2 dés sous sa compétence Lutte dotée d'un score de 3. Il obtient 2,2,8. C'est une réussite. Il parvient donc lui aussi à saisir Flandrin. En comparant la Puissance de 2 de l'Apprenti à celle de  $2-1=1$  de Flandrin, on détermine que Flandrin se trouve également « Accroché » par l'Apprenti, et soumis à un nouveau malus de 1 dé. Le Valet, quant à lui, tente à nouveau de raffermir sa prise : il lance trois dés sous son score de 3 en Lutte, obtient 7,7,1. C'est donc une réussite simple. On compare sa Puissance, 3, à celle de Flandrin désormais tombée à 0. Le résultat est « maîtrisé ». Le malheureux Flandrin est immobilisé par ses deux adversaires.

