

Le contexte du jeu

1942 : la Hongrie fasciste a annexé la Transylvanie septentrionale deux années plus tôt. Soldats hongrois, miliciens roumains et conseillers SS, patrouillent dans les Carpates occidentales pour éradiquer la résistance...

Faire un personnage

Partager 30 entre **Esprit**, **Corps** et éventuellement un troisième attribut qui coûte 2 fois plus cher : **Sorcellerie** ou **Foi**.

Pour chacun des **attributs** notez le **seuil de triomphe**, égal au chiffre de dizaines.

Un **attribut** peut avoir des **spécialités**, d'un nombre égal au **seuil de triomphe**.

En pleine action

Pour agir, on jette un dé à 20 faces (d20), à comparer à un attribut, avec pour résultats :

♦ **Triomphe** : d20 ≤ seuil ou d20=1

♦ **Réussite** : d20 ≤ attribut ou d20=2

♦ **Échec** : d20 > attribut ou d20 = 19

♦ **Maladresse** : d20 = 20

Une **spécialité** idoine permet de lancer 2 d20, et de conserver le meilleur résultat...

Conflits et blessures

En cas d'opposition, le meilleur **résultat** l'emporte : une égalité indique un statu quo.

La **marge**, ou différence des **résultats**, indique les d6 de blessures infligées en combat (**triomphe** contre **échec** = 2d6, etc.).

Les flingues infligent un d6 supplémentaire.

Un tour de combat dure 10 secondes.

Une **blessure** > **Corps**/2 : on s'évanouit.

Total blessures > **Corps** : c'est la mort.

Les **blessures** guérissent de 1d3 par jour de repos et soins (1d6 en milieu hospitalier).

La progression

Entre deux aventures, un héros gagne 1d3 en **Corps** ou **Esprit**, ou 1 point de **Sorcellerie** ou **Foi**, ou 1d3 **niveaux de sorts**.

La sorcellerie

La sorcellerie est d'origine antédiluvienne, permettant notamment d'invoquer des dieux oubliés et leurs serviteurs légendaires...

L'apprentissage des sorts

Un sort, acquis par expérience, doit être enseigné par un autre sorcier, ou un dieu.

Le lancement d'un sort

Pour lancer un sort, on oppose sa **Sorcellerie** à 10 x **niveau** du sort. Le temps de lancement dépend du niveau : immédiat (1), 1 minute (2), 1 heure (3). La **marge de réussite** est la durée en minutes. La **marge d'échec** est l'**Esprit** temporairement perdu.

Niveau 1 : appeler* animal (20 points), portail (vers lieu connu), flammes**, message mental, ténèbres, maladie**, détecter magie

Niveau 2 : invoquer* monstre (40 points), portail (inconnu), influence mentale**, vol

Niveau 3 : invoquer dieu (permanent), ouvrir portail permanent, devenir vampire

* Animaux et inhumains obéissent toujours

** Les sorts offensifs exigent une opposition de **Corps** ou **Esprit** en plus du lancement

La Foi

Une créature de **Sorcellerie**, ou liée aux anciens dieux, peut être repoussée en brandissant un symbole du dieu unique, avec une opposition de **Foi** contre leur **Esprit**.

La **Foi** permet également d'autres miracles, avec une prière vraiment sincère et un **Triomphe** de **Foi** : soigner un blessé, modifier le climat, amadouer un animal, etc.

Le soleil

Le soleil est une source de **Foi** naturelle : les créatures surnaturelles doivent s'opposer chaque minute à cette foi pour ne pas subir des blessures standard. Cette foi va de 5 (Crépuscule, Brume...) à 50 (plein soleil).



4D4 ≠ 4D
Magna Mater

Les personnages incarnent des résistants roumains et hongrois, cachés dans la nature des Carpates occidentales en Transylvanie.

Ils savent que les forces fascistes ont passé des pactes avec certains seigneurs vampires et sorciers de la région. L'ennemi est partout !

Peut-être devront-ils eux-même pactiser avec des forces obscures ... car les puissances des ténèbres elles-mêmes sont loin d'être unies !

Lumière et Ténèbres s'allient contre le Mal...

La Transylvanie

La Transylvanie est une région occidentale de la Roumanie, avec une forte minorité hongroise mais également une population germanique présente depuis le moyen-âge.

Les Roms, ou Gitans, sont également présents. Ce sont généralement des serviteurs fidèles des anciens dieux, mais ils fuient aussi les persécutions nazies et pourront souvent aider les personnages dans leur lutte.

La Transylvanie est un pays parsemé de petits villages fermiers. Le relief est fortement vallonné et forestier, allant de la plaine Hongroise à l'ouest, jusqu'aux Carpathes à l'est.

La Déesse-Mère

La déesse-mère est connue sous de nombreux noms : Magna Mater, Nagy Anya, Cybèle, le Grand Dragon, Subb-Niggurath...

Sans doute né autour de la Mer Noire, son culte s'est répandu à travers le monde, par exemple dans certaines sectes chrétiennes.

La déesse-mère, comme les autres dieux anciens, apparaît rarement : elle s'incarne avec au moins 150 points et connaît tous les sorts.

Les Dactyles

Les Dactyles sont des humanoïdes difformes, également connus sous les noms de Gnomes, Nains... Ils fabriquent de fabuleux objets qu'ils vendent pour des prix exorbitants !

Dactyle : Corps 8 Esprit 22 (Forge, Armaque)

Les Faunes

Egalement connus sous le nom de Satyres, c'est une race de serviteurs de Magna Mater.

Plutôt bienveillants envers l'humanité, ils sont néanmoins imprévisibles et fougues.

Faune : Corps 15 (Sexe) Esprit 15 (Musique)

Les Vampires

Les Vampires sont des humains serviteurs de la déesse-mère qui les a rendu immortels.

Ils se nourrissent exclusivement de sang.

D'une morsure, ils peuvent transformer un humain en serviteur : un jet opposé d'Esprit permet une domination totale. Chaque nouvelle morsure offre +1 niveau de réussite...

Les seigneurs Vampires sont âgés et sont souvent créés avec une soixantaine de points.

Vampire : Corps 18 (combat) Esprit 18 (séducteur) Sorcellerie 9 (10 niveaux de sorts)

Les Loups Noirs

La sorcellerie permet d'invoquer des monstres d'autres mondes, par exemple de monstrueux loups crachant des flammes.

Loup noir : Corps 25 (feu, crocs) Esprit 5

Scénario : La statue maudite

Un cercle de pierre en pleine nature se trouve être un portail vers un monde infernal. Pour que le portail puisse être ouvert, il faut que le cercle soit complet et que l'on prononce une formule rituelle.

Les SS possèdent la formule, et la statue manquante était dans un musée à Bucarest.

Ils envoient une équipe compléter le cercle et essayer la formule. Heureusement que les personnages apprennent l'existence de cette opération, et vont tenter d'y mettre fin.

Dans le cas contraire, quelque chose de terriblement affamé sortira du portail...

Laszlo Sarközy : Commandant hongrois Corps 15 (pistolet) Esprit 15 (autorité)

Werner von Kraiss : Capitaine de la SS Corps 8 Esprit 14 (fourberie) Sorcellerie 4 Sorts : Invoquer un Loup Noir (2)

Marin Forasco : Occultiste roumain Corps 6 Esprit 12 (occulte) Sorcellerie 6 Sorts : Détecter magie (1) Portail (2)

Miliciens : Corps 12 (fusil) Esprit 8

Scénario : Le spectre de la forêt

Le village de Prejmer vit dans la terreur : des enfants se font dévorer par un étrange monstre vivant dans la forêt. Les personnages vont sans doute se porter volontaire pour lutter contre le mystérieux assassin.

Il s'agit d'un vampire solitaire devenu fou, qui dévore à moitié ses victimes...

Fülöp Györffy : Vampire complètement fou Corps 26 (morsure, course) Esprit 8 Sorcellerie 8 : Forme de loup (2) appel rats (1)

Scénario : La grande sorcière

Les personnages entendent parler du retour de la grande sorcière, qui va organiser une grande assemblée des dirigeants Rom.

Les héros découvriront que c'est Magna Mater qui veut parler à son peuple. S'ils sont présents, ils oublieront entièrement la scène...

Philippe Tromeur, 1er juillet 2008