Pour jouer rapidement

Le Cerbère *La Surprotection* Je veux le/la protéger	**L'Archiviste** *La Possession* Je veux tout posséder
La Succube *Autophobie* Je veux être aimé de tous	**L'Horloger** *Le Contrôle* Je veux avoir le contrôle sur tout
La Némésis *La Vengeance* Je veux me venger	**Le Mélancolique** *La nostalgie* Je veux émuler le passé

Un ami très proche	Un amour secret
Une ennemi mortel	Un frère / une sœur
Un rival	Un mari / une femme
Une idole	Un mentor
Une déception	Un élève
	Un amant

Quelques noms

Prénoms féminins à consonnance créole

Adelaide/Adele, Agata, Aimee, Alexandrine, Angelique, Annette, Antoinette, Apolline, Athalie, Arelia, Babet, Carmelite, Caroline, Catarina, Cecile/Cecilia, Celestine, Charlotte, Clemence, Clementine, Constance, Delia, Delphine, Desiree, Dominique, Elizabeth, Emilie, Estelle, Eugenie, Eulalie, Euprosine, Fanchon, Felicie/Felicite, Francoise, Gabriela, Genevieve, Georgina, Elena/Helene, Heloise, Henriette, Ines, Isabelle, Isadora, Jeanne/Jeanette, Josephine, Julia, Juliette, Justine, Lisette, Louise(a), Magdalene(a), Manon, Manette/Nanette, Marceline, Marguerite, Marie(a), Marianne, Marthe, Martine, Mathilde, Modeste, Monique, Nathalie, Paulina, Pelagie, Perrine, Philomene, Poupon, Sanite, Serafine, Sophie, Suzanne, Rachel, Rosalie, Rosaline, Rose, Rosette, Teres/Thereze, Virgine, Vistoire, Zelime/Zulime.

Prénoms masculins à consonnance créole

Adolphe, Alberto, Alcee, Alex, Alexandre, Alexis, Alphonse, Aime, Andre, Antoine, Armand, Auguste/Augustin, Baptiste, Bartholome/Barthelmy, Brazil, Benedicte, Bernard, Celestin, Charles, Charlot, Christophe, Clement, Edouard, Emile, Erasme, Etienne, Eugene, Ferdinand, Francois, Gabriel, Guillaume, Gustave, Henri, Honore, Hortense, Hypolite, Ignace, Isadore, Jacques, Jean, Joseph, Jules, Julien, Laurent, Leonide, Louis, Manuel, Marcel, Marcos, Martin, Mathieu, Michel, Narcisse, Nicolas, Noel, Olivier, Oscar, Paul/Pauline, Patrice, Pierre, Phillipe, Prosper, Rafael/Raphael, Raimond, Rene, Robert, Simon, Theodore, Theodule, Thomas/Tomas, Valentin(e), Victor, Vincent(e), Virgil, Xavier.

Prénoms masculins communs aux USA

James, John, Robert, Michael, William, David, Richard, Joseph, Thomas, Charles, Christopher, Daniel, Matthew ,Anthony ,Donald, Mark, Paul, Steven, Andrew, Kenneth, George, Joshua, Kevin, Brian, Edward, Ronald, Timothy, Jason, Jeffrey, Ryan, Jacob, Gary, Nicholas, Eric, Stephen, Jonathan, Larry, Justin, Scott, Brandon, Frank, Benjamin, Gregory, Raymond, Samuel, Patrick, Alexander, Jack, Dennis, Jerry, Tyler, Aaron, Henry, Jose, Douglas, Peter, Adam, Nathan, Zachary, Walter, Kyle, Harold, Carl, Jere, y, Gerald, Keith, Roger, Arthur, Terry, Lawrence, Sean, Christian, Ethan, Austin, Joe, Albert, Jesse, Willie, Billy, Bryan, Bruce, Noah, Jordan, Dylan, Ralph, Roy, Alan, Wayne, Eugene, Juan, Gabriel, Louis, Russell, Randy, Vincent, Philip, Logan, Bobby, Harry, Johnny.

Prénoms féminins communs aux USA

Mary, Patricia, Jennifer, Linda, Elizabeth, Barbara, Susan, Jessica, Sarah, Margaret, Karen, Nancy, Lisa, Betty, Dorothy, Sandra, Ashley, Kimberly, Donna, Emily, Carol, Michelle, Amanda, Melissa, Deborah, Stephanie, Re, ecca, Laura, Helen, Sharon, Cynthia, Kathleen, Amy, Shirley, Angela, Anna, Ruth, Brenda, Pamela, Nicole, Katherine, Samantha, Christine, Cathe, ine, Virginia, Debra, Rachel, Janet, Emma, Carolyn, Maria, Heather, Diane, Julie, Joyce, Evelyn, Joan, Victoria, Kelly, Christina, Lauren, Frances, Mar, ha, Judith, Cheryl, Megan, Andrea, Olivia, Ann, Jean, Alice, Jacqueline, Hannah, Doris, Kathryn, Gloria, Teresa, Sara, Janice, Marie, Julia, Grace, Judy, Theresa, Madison, Beverly, Denise, Marilyn, Amber, Danielle, Rose, Brittany, Diana, Abigail, Natalie, Jane, Lori, Alexis, Tiffany, Kayla.

Pactes de Sang

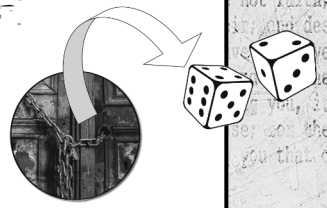
Trois Pactes de Sang

- Au moins un Pacte avec un autre Protagoniste
- Puis choisir un parmi:
  - Un Pacte en contradiction avec le Désir
  - Un Pacte en contradiction avec un autre Pacte
  - Un Pacte en contradiction avec le Pacte d'un autre Protagoniste
  - Un Pacte qui chamboule le statuquo
  - Un Pacte intenable

Exemples de Pacte

- Je te fais le serment de te protéger de (…)
- Je te fais le serment de venger (…) et de Sentencier (…)
- Je te fais le serment de Sentencier toute personne qui s'en prendra à notre communauté
- Je te fais le serment de prendre la place de (…)
- Je te fais le serment de te faire transformer en Damné
- Je te fais le serment que nous ne serons jamais séparés
- Je te fais le serment de te donner le secret de (…)
- Je te fais le serment de te suivre quoi qu'il en coûte
- Je te fais le serment de faire (…) pour toi
- Etc.

Damnés—Aides de jeu à destination des Joueurs

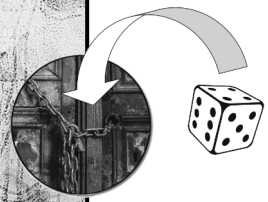


Les Bases

- Les Damnés sont immortels.
- Les Damnés possèdent la Bête qui veut assouvir les Désirs.
- La Bête permet de faire des Prouesses.
- La Bête laisse des Stigmates.
- Le Pacte de Sang contrôle la Bête.
- Les Damnés peuvent être Sentenciés : ils sont alors en stase durant une durée indéfinie.
- Les Damnés respectent les Tabous.
  - ◊ *Ne montre pas la Bête.*
  - ◊ *Ne parle pas de la Bête.*
  - ◊ *Respecte les Pactes de Sang.*
  - ◊ *Ne Sentencie pas de Damnés.*
  - ◊ *Chasse et Sentencie les Parias.*
  - ◊ *(Si un Tabou est brisé, le Damné devient un Paria).*
- Le reste n'a pas d'importance.

La Bête

- Charger la Bête: prendre une Marque de la Bête (1d6).
  - ◊ La Bête s'exprime d'elle-même ;
  - ◊ Vous laissez la Bête s'exprimer.
  - ♦ Charger la Bête permet de faire des Prouesses (effet surnaturel).
  - ♦ Après cinq Marques de la Bête, la Bête prend le dessus et vous perdez le contrôle.



- Décharger la Bête:
  - ◊ Retirez une Marque de la Bête lorsque vous faites un Pacte de Sang.
  - ◊ Retirez toutes le Marques si vous faites un acte de rédemption

Conflits contre des Figurants

- La Zone de Conflit (du Plateau de jeu) est remplie par le Meneur.
- Vous remportez le Conflit si vous avez plus de d6 sur votre Fiche que sur la Zone de Conflit.

- Vous pouvez transférer des d6 depuis la Zone de Conflit vers votre Fiche.
- Vous pouvez remporter le Conflit en faisant un acte de rédemption.
  - ♦ Si votre Zone de Sursis (du Plateau de jeu) est vide, vous pouvez remporter le Conflit en lançant tous les d6 de la Zone de Conflit:
    - ◊ Les 1-2-3 deviennent des Marques de la Bête.
    - ◊ Les 4-5-6 sont transférés dans la Zone de Sursis.
    - ◊ Le Meneur pourra utiliser la Zone de Sursis contre vous.

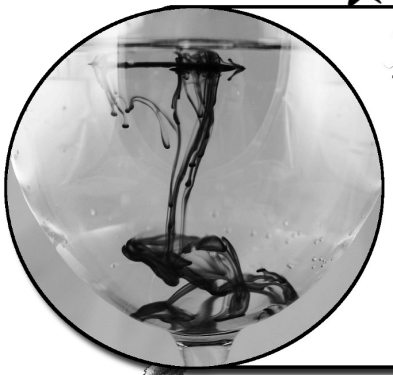
Conflits entre Protagonistes

- Le camp qui a le plus de Marques de la Bête remporte le Conflit.
- En cas d'égalité, lancez « 5 - Nombre de Marques » d6:
  - ◊ Les 1-2-3 deviennent des Marques de la Bête.

Damnés

Identité

La Bête est Eternelle



Pactes de Sang

La Bête

Désir

Stigmates

Totem