

New Orleans Voodoo

L'ambientazione

Louisiana, New Orleans in un periodo che va dal **1° ottobre 1800**, col trattato di Ildefonso, che fece tornare i possedimenti alla Francia, fino al **14 marzo 1891**, anno del linciaggio di New Orleans con la morte di 11 italiani.

3 grandi periodi

il primo periodo francese-haitiano, passaggio agli Stati Uniti e la Battaglia Inutile contro gli inglesi del 1815

il periodo sudista, con l'esplosione del fenomeno dello schiavismo, la guerra di secessione e l'occupazione della città del 1862. È il periodo di massimo splendore della città.

il periodo italiano, con l'emigrazione italiana che si sostituisce alla manodopera degli schiavi e l'infiltrazione della mafia. La progressiva decadenza economica e politica della città.

La storia della città si separa da tutto il resto degli Stati Uniti, con una cultura unica, quasi caraibica. Pur essendo porto principale dello schiavismo, si generò un clima tollerante, con la più grande comunità nera libera del sud e con un amalgama etnica senza eguali.

Nel periodo dedicato al gioco si andò raffinando una comunità creola: francesi, spagnoli, statunitensi bianchi, schiavi neri dell'Africa, uomini liberi e schiavi da Haiti, amerindi e italiani. Vennero a definirsi la cucina creola, il vudù della Louisiana e le prime sperimentazioni che anticipano il jazz.

Qui parliamo della storia segreta combattuta da esseri speciali a protezione della città contro essenze e uomini malvagi in salsa voodoo e tormenti razziali.

Spunti particolari

Secondo il Voodoo, l'anima di una persona è divisa in due parti: la grande, Gros Bon Ange, che è forte e resistente, dona vita e persiste, senza la Gros Bon Ange il corpo muore definitivamente; la piccola, Ti Bon Ange, che dona protezione ma anche contatto col mondo spirituale, è flebile, si può strappare o donare, senza la Ti Bon Ange si vive comunque, solo più malinconici e in un mondo è più grigio e ovattato.

Molti secoli fa, nelle terre africane i sacerdoti animisti del credo da cui nacque il Voodoo praticavano la magia e il contatto con gli spiriti in un clima di armonia col cerchio della vita. Ci fu una guerra tra gli uomini e le divinità capricciose e ostili, diverse persone rinunciarono alla loro Ti Bon Ange che vennero riforgiate in poche anime immortali che si insediavano in un Prescelto donando loro la capacità di combattere con gli dei, chiamati Loa. Gli uomini vinsero, gli dei furono tutti cancellati, ma accadde qualcosa, obliato ormai dalla memoria umana: i Loa sparirono e una barriera ci separò dal mondo spirituale, ci sono solo storie tramandate dalle mambo.

Nel nuovo mondo, nel sincretismo forzato dall'uomo occidentale, si scoprì che le persone creole avevano un potere capace di superare la barriera, accumulando dentro di sé almeno 20 anime donate. Nacque il Voodoo evolvendo dalla religione ancestrale. Tornarono oungan (maschi) e mambo (femmine), i sacerdoti in grado di manipolare le Ti Bon Ange e entrare in contatto col mondo spirituale. Solo i creoli ne erano capaci, più c'era sangue misto più il loro potere era forte. Ci furono però alcuni sacerdoti corrotti, chiamati Bokor, che usavano il Voodoo per potere personale, per ricchezza, vendetta o per asservire potenze oscure provenienti dal mondo spirituale

di nuovo libere.

Richiamati da sacerdoti per combattere contro i Bokor i Loa, tornarono a risvegliarsi in Prescelti creoli. Ma anche i Bokor seppero in breve creare i loro campioni.

Esistono 3 tipi di Loa:

Rada Loa essenze forgiate da almeno 200 Ti Bon Ange la parte primigenia africana riparata e rinforzata con anime degli uomini di tutte le etnie Orleansiane. Hanno memoria delle passate vite in cui si sono reincarnati e di tutte le anime che ne costituiscono l'essenza, donano al nuovo Prescelto un corpo immortale e di forza divina, la magia del Voodoo, l'entrata e manipolazione del mondo degli spiriti. Instillano nel Prescelto l'urgenza di proteggere l'umanità. Appaiono sempre giovani e in forma strepitosa, sebbene permangano cicatrici o menomazioni o tratti somatici del Prescelto.

Petro Loa essenze forgiate da almeno 200 anime di animali, di cui almeno 50 Ti Bon Ange umane. Erano le anime più danneggiate e furono riparate solo grazie al sacrificio volontario degli animali. L'animale preponderante conferisce una forma tipica (alligatore, volpi, orso nero, raganella, tartaruga alligatore, pellicano). Donano un corpo immortale e immune a veleni e malattie, capace di mutare in una gigante forma ibrida tra l'uomo e l'animale che li rende i più forti fisicamente al mondo. Possono entrare nel mondo degli spiriti, ma non riescono a usare la magia del vudù nel mondo terreno, solo spirituale. Instillano nel Prescelto l'urgenza di proteggere la natura e in seconda l'umanità. Sempre giovani, i loro tratti somatici mutano diventando belli e perfetti.

Ghede Loa essenze forgiate dai Bokor con 5 Gros Bon Ange di anime trapassate e rubate dall'Oltretomba, per creare Loa a loro fedeli a contrasto del potere dei Rada nemici. Un Ghede non è mai un Prescelto, ma è un creolo che ha ricevuto direttamente l'essenza da un Bokor. L'essenza dona al creolo poteri del tutto simili a quelli dei Rada in termini di forza, possibilità e poteri, però collegato alla magia nera, ai cimiteri, all'Oltretomba e alla corruzione. Instillano nella persona l'urgenza di corrompere il mondo terreno infettandolo e facendolo diventare parte dell'Oltretomba e l'urgenza di stimolare la fertilità per aumentare il flusso di Gros Bon Ange che entrano nell'Oltretomba. Alcuni rimangono fedeli ai Bokor, alcuni tradiscono ma rimangono fedeli all'oltretomba, pochi si uniscono ai Rada. Sempre giovani e in forma strepitosa, sebbene permangano cicatrici, menomazioni e i tratti somatici. Sembrano sempre febbricitanti e malati, sebbene i loro corpi non ne soffrano davvero.

Quando l'essenza di un Loa entra in un creolo si genera una nuova personalità, la Gros Bon Ange protegge la persona ma subisce l'influenza del Loa e i ricordi di tutte le Ti Bon Ange che la compongono. Se un Loa muore violentemente l'anima si unisce all'essenza rafforzandola che si muove per cercare un nuovo creolo.

Di seguito i nomi conosciuti delle essenze Loa.

Adjassou-	Ayizan	Bossou	Dan Petro
Linguetor	Azaka-	Ashadeh	
Adjinakou	Tonnerre	Boum'ba Maza	Dan Wédo
Adya Houn'tò	Azeto	Bugid Y Aiba	Diable
Agassou	Bacalou	Captain Debas	Tonnere
Agwe	Badessy	Clermeil	Diejuste
Anaisa Pye	Baron Samedi	Congo	Dinclinsin
Ayida Wedo		Damballa	Erzulie
	Boli Shah		Ghede

Gran Maître	Mait'	Marassa	Simbi
Grand Bois	Carrefour	Marassa	Sobo
Guinee	Maîtresse	Jumeaux	Sousson
Kalfu	Délai	Marinette	Pannan
Lemba	Maîtresse	Mombu	Ti Jean Quinto
L'inglesou	Hounon'gon	Mounanchou	Ti Malice
Loco	Maman	Nago Shango	Ti-Jean Petro
Mademoiselle	Brigitte	Ogun	Zaca
Charlotte		Papa Legba	

I Loa temono di usare i loro pieni poteri nel mondo terreno, perché gli esseri umani impazziscono alla visione del loro potere. Per lo più è un'afflizione temporanea razionalizzata come momenti di oblio visioni in preda all'alcool, droga, malattia o possessione spiritica, ma alcune volte il danno è permanente e si riflette nell'anima Loa. Alcune battaglie vengono invece rilette come suggestione collettiva nella forma dei frequenti uragani che si scatenano sul territorio. Per questo tutti i Loa saggi lottano nel mondo spirituale. Nel mondo terreno di solito si limitano ad incantesimi Voodoo, che però svolgono in modo misterico, con presenti al massimo solo iniziati ai riti.

Avversari

Naturali

I dominatori bianchi: colonialisti francesi, schiavisti americani, nordisti yankee approfittatori. Non dotati di potere soprannaturale ma di potere sociale enorme su neri, creoli e poveri. A un bianco morto si sussegue l'arrivo di altri bianchi ancora più oppressori, in un ciclo infinito di vessazioni. Sterminarli però è errato, perché chiuderebbe la possibilità alle nuove generazioni creole.

I neri scettici: gran parte degli uomini di ascendenza nera, figli di schiavi dell'Africa o arrivati come uomini liberi da Haiti vedono con sospetto i creoli. Alcuni diffidano di sangue e tratti somatici sporchi, troppo simili ai dominatori. Alcuni diffidano dalle pratiche misteriche del Voodoo della Louisiana e dalla magia sempre a disposizione solo dei creoli. Questo genera una frattura dolorosa.

La mafia italiana: da quando arriva corrompe, seduce, traffica, recluta giovani. Gli Italiani sono una comunità che non si integra col resto della città, rimane isolata. E all'interno dei loro quartieri la barriera col mondo spirituale diventa più forte e anche i creoli fanno fatica. La mafia è potente e violenta. La discendenza italiana non può essere lasciata fuori, se non si vuole rischiare di perdere il contatto con gli spiriti, eppure la mafia ha una presa più forte dei sacerdoti Voodoo sugli italiani.

Soprannaturali

Bokor: sacerdoti devianti, alcuni mossi da interessi personali di ricchezza e potere, alcuni mossi da non identificate potenze oscure che tramano nell'ombra e usano i sacerdoti maghi come pedine per trascinare la Louisiana nel caos. I Bokor hanno tutta la magia del Voodoo e usano soprattutto la parte nera. Comunque, rimangono uomini normali a tutti gli effetti.

Ghede Loa: Loa fedeli ai creatori Bokor o Loa ribelli che perseguono i loro scopi. Arrivano a rappresentare al loro apice meno di un quarto dei Loa.

Sangue Pallido: solo nella terza fase, figli di uomini mortali concepiti con spiriti ritornati nel mondo terreno nelle sacche conquistate dall'Oltretomba. Sono per metà vivi e metà morti, non del tutto compresi e fuori dal cerchio della vita. La maggior parte, ghezzata, sceglie di aiutare a crescere l'Oltretomba che li accetta. Non invecchiano e hanno potere spirituale, ma non possono maneggiare il Voodoo.

Vampiri: potenti creature liberate dalla breccia creata da Bokor nell'Oltretomba vivono cibandosi del sangue dei vivi per puro piacere e vendetta. Alcune persone uccise dai vampiri, forse potenziali Prescelti, si trasformano in non morti minori simili ai Vampiri. Hanno poteri superiori ai Loa, loro peculiari poteri magici, sebbene nessuno collegato al Voodoo. Sono esseri alieni e non pienamente compresi, qualcuno dice che siano le anime morte delle divinità uccise dai Loa marcite nell'Oltretomba che si stanno vendicando sull'uomo una volta che sono potute riemergere. Odiano tutto il creato e lo vogliono annientare.

Segreto

La Maledizione: il vero Segreto che soggiace alla scomparsa dei Loa è una potente maledizione che fu scagliata dagli ultimi dei, attraverso il loro sacrificio rituale invocando la Madre Terra, alle essenze di tutti i Loa. Lentamente, inesorabilmente e inevitabilmente ogni Loa è chiamato a diventare mostro dispotico, oppressore malvagio del popolo che cerca di proteggere. Quando alcuni Loa lo compresero era già tardi e gran parte di loro era stata già irrimediabilmente corrotta. Ci fu una nuova guerra, vinta a stento dalla fazione ancora fedele agli uomini, con molti che stremati passavano al nemico per via della maledizione. Essi fecero a brandelli l'essenza dei perdenti maledetti e compirono un suicidio rituale, creando un grande incantesimo per separare il mondo degli spiriti da quello terreno e bandire loro stessi nell'Oltretomba, in un luogo dove non sarebbero potuti né fuggire né riunirsi al cerchio della vita.

I Rada di oggi sono quelli che vinsero la guerra, le essenze restaurate dei Petra sono i brandelli di quelle che cedettero alla Maledizione e furono distrutte.

Ma la natura della Maledizione ha fatto il suo corso, la storia è stata dimenticata. Il sangue potente dei creoli ha superato la barriera, riprendendo i contatti col mondo spirituale e riaccendendo la magia. Quando la sete di potere dei Bokor ha rotto il velo dell'Oltretomba, permise alle essenze auto bandite dei Loa di rientrare nel cerchio della vita.

I Loa devono comprendere e svelare il segreto: che sono destinati di nuovo a diventare carnefici. Loro possono solo correre incontro alla Maledizione o trovare il modo di lasciare nuovamente il mondo.

Sistema di gioco

Un giocatore sarà il "Game Master": sarà responsabile dell'organizzazione delle scene, del ritmo della storia, e interpretare l'opposizione ai protagonisti.

Gli altri giocatori interpreteranno il ruolo dei Loa. Avranno la responsabilità di giocare i loro personaggi, di aiutarli nel raggiungimento dei loro obiettivi e di aggiungere contenuti che permetta loro di esplicitare le capacità dei personaggi e avanzare la trama della storia.

Creazione del personaggio

Nome personaggio?

Ascendenza creola, etnia di padre e madre, sono ancora vivi?

Cosa fai per vivere? Sei schiavo?

Quanti anni hai? Come stai fisicamente?

Spiega i quattro motivi per cui combatti:

Spade – è fisso: Per difendere l'unicità della cultura e popolo di New Orleans

Coppe – Per la salvezza di quale persona che ami?

Denari – Per quale dovere morale?

Bastoni – Per quale motivo egoistico personale?

Quale Loa sarai? Rada, Petro (quale animale?), Ghede lealista?

Qual è il tuo desiderio per voler migliorare New Orleans?

Chi sono i tuoi due migliori amici?

Chi sono le due persone che insidiano al tua felicità?

Dai il Trionfo del Giudizio a un compagno, non GM. Lui ispirandosi al tuo Desidero e ai tuoi Motivi scrive un post-it quale natura e desideri distorti prenderai se cedessi alla Maledizione e lo attacca coperto sul Trionfo. Poi te lo porge e lo tieni davanti a te, il tuo Giudizio.

Quando ricevi il Loa, segna che hai 20 Ti Bon Ange a disposizione.

Gameplay

I personaggi dei giocatori si muovono nel mondo e interagiscono con i personaggi e gli elementi che descrivono il GM.

Esistono tre situazioni in cui anziché descrivere cosa succede di seguito si usano i tarocchi: se il giocatore racconta un'azione pericolosa eseguita dal personaggio, se due o più personaggi sono in competizione per qualcosa oppure se due o più personaggi stanno combattendo tra di loro.

Una situazione è pericolosa se l'azione del personaggio potrebbe portare ad un risultato negativo. Potrebbe essere un pericolo palese, come cadere da una parete a strapiombo, oppure qualcosa di meno ovvio come una coppa di vino avvelenato.

I personaggi sono in competizione se entrambi vogliono la stessa cosa oppure se uno vuole qualcosa e l'altro lo ostacola. Se nessuno dei due cede, allora tarocchi.

Il combattimento è definito dall'intento di ferirsi fisicamente a vicenda, oppure dal cercare di ottenere qualcosa dominando fisicamente l'altro.

Oltre a questi tre tipi di conflitti, ci sono anche le regole riguardanti la Magia Voodoo e la Maledizione.

Il gioco si separa in tre fasi temporali strutturalmente separate tra di loro.

La prima è quando i Prescelti non sono ancora entrati in contatto con il Loa, sono semplici creoli Voodoo ma non conoscono la magia. La fase termina con la loro ascesi a Loa (decidono i giocatori quando).

La seconda fase è la lotta alle minacce che insidiano New Orleans e il consolidamento del loro potere. Termina con una vittoria decisiva sul nemico o con la caduta nella Maledizione di uno dei personaggi, che svela il Segreto.

La terza fase è la lotta contro la Maledizione o per instaurare il regime.

Struttura a scene

È compito del GM preparare il setting per i giocatori all'inizio della prima scena. Descrive chi è presente, cosa e dove sta accadendo. La scena dovrebbe iniziare con un obiettivo di piccola portata che li trascini in un guaio più grosso. Devi solo abbozzare qualche dettaglio dello scenario e di cosa sta accadendo. Un altro compito è decidere quando terminare una scena.

Le scene finiscono quando i personaggi hanno realizzato quanto cercavano di fare durante la scena.

Le nuove scene dovrebbero iniziare col successivo avvenimento interessante che coinvolge i personaggi. Il GM inquadra l'inizio della scena, descrive l'apertura delle scene mentre i giocatori possono porre domande per aggiungere ulteriori dettagli.

I Conflitti di pericolo

Si tratta di situazioni pericolose in cui un singolo personaggio sta agendo in maniera pericolosa e non sappiamo quale sarà il risultato dell'azione. Accorgersi di un'imboscata prima che avvenga, navigare sul Mississippi durante un uragano.

Una volta stabilito che c'è una situazione pericolosa, il GM e il giocatore devono decidere qual è la posta in gioco. "Riesco a saltare aggirare l'alligatore senza allertarlo?", "Vedo l'imboscata prima di incapparci?" oppure "Resisto all'uragano oppure naufraghiamo?" sono tutte valide affermazioni per inquadrare un Pericolo. Le conseguenze del fallimento potrebbero comportare che il personaggio ne sia ferito.

Componi il mazzo da cui pescherai:

- Scegli il TierI (da 1 a 6) se agisci con le capacità di un essere umano.
- Scegli il TierII (da 5 a 10) e la carta del Diavolo se agisci con le capacità di un mago voodoo. Compare una leggera aura luminosa attorno a te e il tuo Veve.
- Scegli il TierIII (Onori, considerati tutti come valore 12) se agisci con le capacità di un Loa, aggiungi il Diavolo, la Torre e, solo se agisci davanti a testimoni nel mondo terreno, il Matto. Mostri la tua vera forma Loa.
- Aggiungi il Bagatto se vuoi rompere un Amuleto avversario.
- Con TierII e III aggiungi quanti altri Trionfi tu voglia, escludendo la Morte.
- Puoi inserire carte da due semi a seconda di quali Motivi siano pertinenti. Se non ne trovi la prova è persa.

Mischia il mazzo composto e pesca 6 carte. Se escono la Torre, il Diavolo e il Matto mostrali subito e togliili dalla mano, se escono altri Arcani puoi toglierli dalla mano e metterli davanti te coperta (contano tutti nei 6).

Scegli una carta tra quelle rimanenti, se il risultato è pari a quattro o più, allora il personaggio vince il Conflitto. Bisogna definire il "Grado di Successo", ovvero sottrarre il numero necessario ad ottenere il successo dal numero ottenuto col tarocco estratto. E dividere per due.

Vinto il conflitto, il giocatore ottiene la possibilità di narrare le sorti dello stesso, sulla base della posta definita precedentemente. Se si ottiene il successo a grado zero il giocatore è limitato a quanto definito durante l'iniziale inquadramento del conflitto. Per ogni grado di successo, il giocatore può acquistare:

- un Fatto che ha a che fare con il successo del personaggio
- un bonus +1 per un'azione futura

I Fatti che il giocatore può inventare possono essere qualsiasi cosa riguardante il conflitto in questione. Se è il conflitto è "Posso vedere cosa c'è fuori prima di esser visto a mia volta?", si può inventare qualsiasi tipo di informazione riguardante cosa si vede, utilizzando dei Fatti per definirli dettagliatamente.

I Bonus che i giocatori possono richiedere valgono per un singolo, conflitto, e deve esserci un modo per il personaggio di ottenere quel bonus in quel conflitto. Ad esempio "apro la porta (la posta) e poiché sono il primo ad entrare, prendo +1 a affrontarli". I bonus possono essere relati ai Fatti creati dal giocatore durante il conflitto stesso oppure possono essere riferiti ad eventi nel lontano futuro, che potrebbero non realizzarsi mai.

Se più personaggi dei giocatori si stanno aiutando, seguono la procedura individualmente, ma viene scelta la carta più alta tra quelle che esibiscono.

Maledizione

Se vengono mostrate il Diavolo, il Matto o la Torre (anche insieme) il giocatore aggiunge 1 livello alla Maledizione, il GM acquisisce un Trionfo da poter usare.

Se arrivi a 3, 6 o 9 cambia uno dei tuoi Motivi secondo il seguente elenco. Da quel momento quella parte si è corrotta irrimediabilmente: se la userai in combattimento dovrai usare i massimi poteri del TierIII, a cui aggiungerai l'Asso di quel seme che avrà le stesse funzioni della Torre.

Spade – Dimostrare violentemente di essere la creatura più forte e temuta

Bastoni – Ricerca del puro sadismo

Denari – Ricerca sfrenata di ricchezza e benessere

Coppe – Ricerca sfrenata di soddisfare piacere fisico e sessuale

Se si giunge al 12 la Maledizione prende il controllo del personaggio: il giocatore gira la carta del Giudizio e legge quale creatura diventa come segnato nel post-it e quale sia il suo scopo. Da quel momento viene considerato un Maledetto e come tale dovrà giocare, userà sempre e solo Tier III.

Ferire

Quando un giocatore perde un conflitto, parte delle conseguenze del fallimento possono essere ferite al personaggio. Ogni conflitto può causare ferite una sola volta.

Segna la ferita sulla scheda del personaggio. In conflitti futuri, il giocatore può descrivere come la ferita ostacola il personaggio, soffre una penalità di -2 al risultato della carta estratta per quel conflitto, ma a quel punto la ferita può essere rimossa dalla scheda.

In alternativa, se il personaggio aumenta il suo Tier durante il conflitto cancella le ferite accumulate come se non fossero mai avvenute tranne quelle subite da TierIII.

Conflitti di contesa

Le Contese avvengono ogniqualvolta un personaggio sta facendo qualcosa a cui un altro personaggio si oppone attivamente. Quando gli obiettivi di due personaggi sono in conflitto, e solo uno dei due può avere successo, si tratta di una contesa.

Come con i pericoli, è necessario decidere la posta.

Se la contesa è tra giocatori la carta estratta di ognuno pone il target da superare.

Se la contesa è con i personaggi del GM, egli fissa un target secondo le seguenti indicazioni:

4 se è un'azione umana

8 se usa il voodoo o Sangue Pallido

12 se usa i poteri Loa

15 se è un vampiro

Quando il personaggio del giocatore vince il conflitto determina il grado di successo come nel Pericolo. Il giocatore può descrivere il suo personaggio ottenere la posta e, a seconda del grado di successo, può ottenere vantaggi aggiuntivi. Oltre a Fatti e Bonus si aggiungono:

eliminare un personaggio umano nel conflitto

ferire un Bokor, Ghede, Vampiro o Maledetto nel conflitto

Le ferite funzionano come per i personaggi dei giocatori.

Conflitti di combattimento

I Combattimenti avvengono quando più personaggi sono coinvolti fisicamente – stai cercando di sfondare la testa del Loa con un'ascia mentre questo tenta di buttarti giù dal precipizio. Nei combattimenti, piuttosto che decidere una posta per il conflitto, ti basta sapere cosa ogni partecipante sta cercando di fare. È sufficiente che sia una breve affermazione: “voglio infilzare la mia spada nella bocca di quella cosa”, “sta cercando di afferrare le tue gambe con le sue enormi fauci”.

Nei combattimenti il giocatore può decidere di aggiungere al mazzo la Morte. Se viene pescata va rivelata immediatamente.

Se ottieni un risultato uguale o più alto del GM il tuo personaggio ha vinto. In un combattimento il personaggio perdente ottiene comunque il proprio intento, e infligge ferite se quello era il suo intento.

I gradi di successo sono calcolati come in una Contesa con una sola aggiunta:

impedire il realizzarsi dell'intento del personaggio perdente

Pareggi

Giocatore vs GM: giocatore vince i pareggi.

Giocatore vs Giocatore: giocatore che agisce più direttamente vince.

Il Voodoo

Fuori dai conflitti, se il giocatore ha davanti a sé dei Trionfi coperti li può guardare e compilare un post-it. Dalla parte senza colla scrive quale sia l'oggetto del Voodoo (Grisgris, cadavere, artefatto, pozione etc.) che verrà chiamato Amuleto. Dalla parte della colla segnala l'effetto che genera: Protezione da X, vampata di fuoco, maledizione, ostacola il personaggio, il cadavere combatte come zombie, l'oggetto obbedisce a un comando specifico. Scegli quante Ti Bon Ange infondi nell'oggetto e scalale dalla tua riserva. Metti il post-it sul trionfo in modo che si veda solo l'oggetto.

Durante un Conflitto, dopo che sono state rivelate le carte, puoi rivelare un arcano, se l'oggetto è vicino a te. Racconta come, influenzato dal significato o dal disegno del trionfo lo magia dell'Amuleto ti aiuti nel Conflitto e ottieni:

Minore: se è stato infuso 1 Ti Bon Ange fornisce un bonus +2 al risultato finale oppure contrasta un altro Amuleto Minore e la Morte (sui vampiri non hanno effetto e non forniscono bonus).

Maggiore: se sono stati infusi 10 Ti Bon Ange diventa un successo automatico con 2 gradi di successo (ma non su vampiri che vale come un comune +2) oppure contrasta l'effetto di un altro Amuleto Maggiore.

Gli oggetti voodoo si possono utilizzare anche in TierI.

Se viene rivelato un Bagatto, il Giocatore può distruggere un Amuleto per Tier ancora non sfruttati dei suoi avversari.

Se viene rivelata la Morte, il giocatore può uccidere un qualsiasi personaggio (anche Loa o Vampiri). Se viene ucciso il Loa di un giocatore, il personaggio è morto e l'essenza passa ad un nuovo Prescelto che verrà creato immediatamente da quel giocatore. La Maledizione si azzera. La Morte può essere sempre contrastata da un Amuleto Minore.

Ogni volta che i Giocatori falliscono il GM può prendere 2 Trionfi dal suo mazzo. Durante un conflitto può mostrarli con le stesse modalità e gli stessi effetti elencati sopra. Il Bagatto del GM distrugge 3 Amuleti. Il GM non deve scrivere alcun post-it, ma ha disposizione solo 6 Amuleti Maggiori per tutta la partita.