

Nous ne nous soucions plus de l'humeur des loas ; le monde de l'invocation moderne n'a plus de place pour de telles brouilles non professionnelles. Les Loas avaient leur petites habitudes avant d'entrer dans une coquille mortelle mais désormais ils se sont tellement habitués à interagir avec les mortels que leurs offrandes préférées suffisent à attirer les loas hors du monde des esprits. Le vieil adage "Donne au loa ce qu'il veut ou tu t'en mordras les doigts" s'applique toujours.

L'invocation de Loas est censé devenir plus rapide et donc plus amusant et plus efficace. Pour ce faire, nous nous sommes inspirés de notre propre livre de règles ("Battles ! pour être précis) et nous avons bricolés quelques paramètres mystiques.

Invoker un Loa marche principalement comme avant mais il faut néanmoins prendre en compte les changements suivants:

Seule l'**offrande préférée** a encore une utilité.

La valeur d'invocation **n'est plus calculée** ce qui signifie qu'il n'y a plus de test après le duel de pouvoir.

La préférence des Loas (comme sobre par exemple) **n'est plus utilisée**.

**Formidabilité:** La formidabilité d'un Loa augmente le nombre d'offrandes préférées nécessaire pour réussir l'invocation ou l'expulsion. Chaque point en plus représente une offrande en plus à obtenir.

Pour exemple, Esclavagiste (tête réduite avec une formidabilité de -3) nécessite maintenant 4 têtes réduites pour être invoqué



### Duel de pouvoir II

Mystique et victime choisissent chacun 3 cartes invocation et les jouent une par une (juste comme avant).

- Chaque carte ne peut que être entièrement annulé ou pas du tout.
- Il n'est pas possible d'annuler uniquement une offrande.
- La victime doit toujours jouer une carte invocation. S'il ne peut pas annuler la carte du mystique il doit défausser une des siennes.

### Exemple



1: le mystique (cartes invocations sombres) joue «Timid» en premier. La victime ne l'a pas en main mais doit jouer une carte, elle défausse «Courageous». Nous utilisons encore les noms des cartes mais cela n'a plus d'impact sur le duel.

2. le mystique joue «Lusty» qui est annulée par la victime.

3. Enfin, le mystique joue «Courageous», ce qui est particulièrement frustrant pour la victime qui l'a défaussé en première carte et qui donc défausse une carte à nouveau.

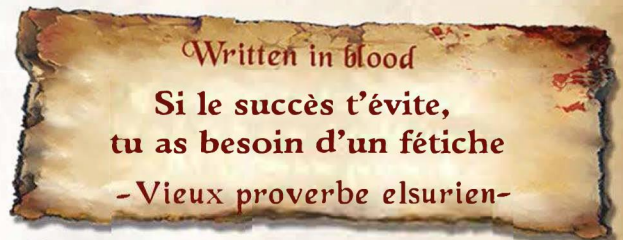
### Resultat

- - Toute carte d'invocation non-bloquée compte comme une faveur mystique mais ne compte pas comme une offrande préférée en soi. Il s'agit simplement de la condition préalable de base pour l'application d'éventuelles primes ou pénalités.
- - Toute offrande préférée non-bloquée compte comme vous l'avez deviné, pour une offrande préférée.
- - Deux ou plusieurs offrandes identiques et non préférées comptent comme un combo et donc comme une offrande préférée supplémentaire.
- - Si la victime parvient à annuler toutes les cartes d'invocation du mystique, il s'agit d'une négation complète et signifie que le mystique doit payer un prix de sang de 1.

### Bonus et pénalités

Tous les bonus et pénalités sont également convertis en offrande préférées. Pour qu'un bonus et/ou une pénalité s'applique, au moins une faveur mystique doit avoir été obtenue lors du duel de volonté. De cette façon, une négation complète ne peut pas être convertie en une invocation réussie.

- Concentration +1 offrande préférée
- Expulsion -1 offrande préférée
- Second invocation du même loa -1 offrande préférée
- Pas de LdV sur la victime -1 offrande préférée
- Dague Sanglante +1 offrande préférée (peut être utilisé une fois le duel effectué)
- Fetiche +1 offrande préférée (peut être utilisé une fois le duel effectué)
- Choeur Mystique +1 offrande préférée (+1 quelque soit le nombre de chanteurs)
- Spiritualité +1 ou -1 offrande préférée



### Exemple



L'invocation d'Esclavagiste de l'exemple ci-dessus est un succès car au moins une carte d'invocation n'a pas été annulée. Cela signifie que des primes et des pénalités sont maintenant appliquées.

1. La carte courageuse montre une offrande préférée: une tête réduite.

2+3. De plus, les deux doubles offrandes (rhum et chat) sur les deux cartes non-annulées donnent lieu à deux autres offrandes préférées.

4. Le mystique se concentre avant l'invocation et reçoit donc une autre offrande préférée, sa quatrième. Un grand total de quatre têtes réduites - un succès retentissant !

Prends tes cartes d'invocation et c'est parti!

Sincèrement la Freebooter Team

[www.Freebooterminiatures.de](http://www.Freebooterminiatures.de)