

Systeme de jeu LUMA v2.0

©LUMA



LUMA

Systeme de jeu

Table des matières

1- Le jeu terrain

1.1- Les Camps d'Entraînement Médiévaux (CEM)	p. 3
1.2- L'Initiation au Grandeur Nature (GN)	p. 3
1.3- Points d'expérience (XP) et niveaux	p. 3
1.4- Classes	p. 3
1.5- Magie et objets magiques	p. 6
1.6- Monnaies	p. 6
1.7- Location d'armes	p. 7

2- Le jeu virtuel

2.1- Les greffes	p. 8
2.2- Les NPCs	p. 8
2.3- Le monde	p. 9
2.4- L'exploration	p. 9
2.5- Les soldats	p. 9
2.6- L'invasion	p. 10
2.7- La mer	p. 10
2.8- Les bâtiments	p. 10
2.9- La religion	p. 11

1- Le jeu terrain

À LUMA comme à tout bon GN, l'essentiel de l'action se passe sur le terrain ! Nos activités se divisent en deux types : les **Camps d'Entraînement Médiévaux** et l'**Initiation au Grandeur Nature**.

1.1- Les Camps d'Entraînement Médiévaux (CEM)

Le Camp d'entraînement médiéval est l'activité parfaite pour venir mettre en pratique les techniques apprises sur le champ de bataille. Vétérans ou recrues y combattent durant toute une journée et y vivent une histoire continue. L'histoire des CEM se développe au fil des événements pour mener au dénouement final dans l'Initiation au Grandeur Nature d'automne. Les CEM sont divisés en trois parties :

- Le « Mode Campagne » (matinée) où les aventuriers combattent pour le plaisir.
- Le « Mode Auberge » (midi) où les aventuriers incarnent leur personnage pour négocier, discuter, planifier et jouer. Les greffes sont ouvertes pour les actions dans le jeu virtuel (voir 2- Le jeu virtuel).
- Le « Mode Histoire » (après-midi) où les aventuriers incarnent leur personnage dans une aventure unique. Les aventuriers ont une classe, un niveau, des habiletés, des armes magiques et des pièces de monnaie.

1.2- L'Initiation au Grandeur Nature (GN)

À chaque automne, les aventuriers se réunissent pour vivre une aventure d'une fin de semaine complète ! Tout est possible dans ce monde ouvert peuplé de plusieurs personnages. Bien sûr, il y aura des champs de bataille à conquérir, des quêtes à accomplir, des trésors à acquérir... mais surtout, c'est une chance unique de changer à jamais la destinée des Terres Sans Nom.

1.3- Points d'expérience (XP) et niveaux

Tout aventurier débute au niveau 1. Il est possible de gagner de l'XP de différentes façons :

- La présence à une activité LUMA accorde **25 XP**.
- Réussir une quête accorde **25 XP**.
- Trouver une Essence est rare... mais tout aventurier assez chanceux pour mettre la main dessus se verra récompensé de **25 XP**.

Pour passer au niveau 2, il faut **100 XP**.

Pour passer au niveau 3, il faut **150 XP**.

Pour passer au niveau 4, il faut **250 XP**.

Pour passer au niveau 5, il faut **300 XP**.

Pour passer au niveau 6, il faut **350 XP** et il faut être seigneur d'au moins 1 village. Si un aventurier de niveau 5 perd son village, il perd également son niveau 5 jusqu'à ce qu'il redevienne seigneur.

Passer au niveau supérieur accorde des bonus selon la classe de l'aventurier. Si un aventurier ne se présente à aucun événement pendant 2 ans, son personnage sera effacé.

1.4- Classes

Tout aventurier doit choisir une classe parmi les suivantes :

Guerrier

Pur combattant, priorisant la force à la finesse.

Armes de classe : Épée, bouclier, armes lourdes, armes d'hast

Niveau 2 : Droit de devenir Seigneur

Niveau 3 : Résistance à la première flèche, +2 emplacement mineur

Niveau 4 : Droit de devenir Duc, +1 emplacement mineur

Niveau 5 : Ferveur guerrière, +1 emplacement majeur

Niveau 6 : Droit de devenir Archiduc, +1 emplacement majeur

Rôdeur

Gardien de la nature et maître de la discrétion.

Armes de classe : Épée, bouclier, arc, ambidextrie (2 épées)

Niveau 2 : Droit de devenir Seigneur

Niveau 3 : Attaque fatale, +2 emplacement mineur

Niveau 4 : Droit de devenir Duc +1 emplacement mineur

Niveau 5 : Assassinat + 1 emplacement majeur

Niveau 6 : Droit de devenir Archiduc +1 emplacement majeur

Mage

Expert dans le maniement des éléments. Il peut maîtriser le pouvoir de guérison et excelle dans l'usage des objets arcaniques.

Armes de classe : Épée, bouclier, bâton

Niveau 2 : Droit de devenir Seigneur

Niveau 3 : Premier sort +2 emplacement mineur

Niveau 4 : Droit de devenir Duc + 1 emplacement mineur

Niveau 5 : Maîtrise arcanique +1 emplacement majeur

Niveau 6 : Droit de devenir Archiduc + 1 emplacement majeur

Ninja

Sous ses apparences normales de chevalier des terres sans noms, le Ninja a fait un choix de rejeté toute forme de magie pour ainsi être immunisé à celle-ci. Il est lié anonymement à la confrérie de l'ombre. Un système de Dan est à venir pour l'évolution de cette classe

Armes de classes : Tous excepté armes d'hast

Un joueur doit être niveau 5 pour devenir Ninja et suivre l'initiation requise. Il garde ses duchés comme couverture mais perd tout son expérience.

Vous avez le droit d'utiliser toutes les armes peu importe votre classe, mais vous ne pouvez utiliser vos compétences de classe que si vous portez les armes de votre classe.

Systeme de jeu LUMA v2.0

©LUMA

Les compétences s'utilisent en utilisant des emplacements.

Emplacement mineur (compétence et sort niveau 1) : +2 au niveau 3 et +1 au niveau 4

Emplacement majeur (compétence et sort niveau 2 et +) : +1 au niveau 5 et +1 au niveau

6

Liste des compétences de classe		
Nom de la compétence	Niveau	Effet
Résistance à la première flèche (<i>Guerrier</i>) (1)	3	Le guerrier peut ignorer les effets d'une flèche.
Ferveur guerrière (2) (<i>Guerrier</i>)	5	Le guerrier obtient le pouvoir d'autoguérison sur 1 membre de son choix.
Attaque fatale (<i>Rôdeur</i>) (1)	3	Le rôdeur peut tuer au toucher avec son arme, dans son élan il doit dire Attaque Fatale
Assassinat (<i>Rôdeur</i>) (2)	5	Lorsque le rôdeur attaque par-derrière, il tue au toucher et ignore <u>toutes</u> les protections de sa victime.
Premier sort (<i>Mage</i>) (1)	3	Le mage peut lancer les sort niv.1
Maîtrise arcanique (2) (<i>Mage</i>)	5	Le mage peut lancer les sort niv.2 et il apprend un sort de niveau 4.
Droit au boule de Feu/Glace (3)	6	Le mage peut acheter une boule de feu 1 utilisation
Droit de devenir Seigneur (<i>tous</i>)	2	Permet de posséder un village sur la carte du monde.
Droit de devenir Duc (<i>tous</i>)	4	Permet de posséder un duché sur la carte du monde.
Droit de devenir Archiduc (<i>tous</i>)	6	Permet de posséder un archiduché sur la carte du monde.

Systeme de jeu LUMA v2.0

©LUMA

1.5- Magie et objets magiques

Les mages peuvent apprendre plusieurs sorts qui leur seront très utiles sur le champ de bataille. Tout sort de mage doit être précédé d'une formule d'une durée d'une phrase par niveau, suivie du descriptif du sort.

Exemple 1 : « Par le pouvoir du vent et des tempêtes... Poussée ! Chaque guerrier devant moi recule de 5 pas. »

Exemple 2 : « J'invoque les esprits du feu. Que le pouvoir des volcans coule dans mes veines. Par la force des enfers... Boule de feu ! Peu importe où tu es touché, tu meurs. »

Liste des sorts de mage			
Nom du sort	Niveau	Coût (cristaux)	Effets
Poussée	1	N/A	Les combattants devant le mage reculent de 5 pas.
Enchevêtrement	1	N/A	Les jambes de la cible collent au sol pour 10 secondes.
Protection	1	N/A	Le mage donne 1 point d'armure magique à un aventurier.
Aveuglement	2	N/A	La cible doit fermer les yeux pendant 10 secondes.
Désarmement	2	N/A	La cible lâche ses armes (et peut les récupérer dès qu'elles touchent le sol)
Boule de feu	3	2	La cible touchée par cette boule meurt <i>Maximum 1 boule de feu.</i>
Boule de glace	3	2	La cible touchée par cette boule s'immobilise pour 10 secondes. <i>Note : Les boules ne peuvent être utilisées qu'une fois</i>
Guerrier arcanique	4	2	Le mage peut créer 1 soldat auprès des greffes. <i>Note : L'usage de ce sort ne permet pas d'excéder le maximum de 5 soldats achetés par événement.</i>
Guérison	4	10	Ressuscite jusqu'à 15 soldats morts lors de la dernière année. Les soldats guéris doivent avoir appartenu au mage.
Œil Mystique	4	3	Le mage peut connaître les avoires et les sorts de n'importe quel autre aventurier ou NPC.
Frégate arcanique	4	5	Le mage peut créer 1 Frégate auprès des greffes. <i>Note : Maximum 2 utilisations par année.</i>

Systeme de jeu LUMA v2.0

©LUMA

Tremblement de terre	4	8	Permet de tuer instantanément 3 soldats en garnison dans le village ciblé. <i>Note : Maximum 1 utilisation par événement.</i>
Bouclier	4	15	Permet de protéger un duché entier de tout effet magique néfaste pendant 1 mois.

Il existe également des objets magiques qui ont des pouvoirs particuliers sur le champ de bataille. Il y a deux catégories d'objets magiques :

- **Objets permanents** : ces objets peuvent être utilisés à l'infini et ne perdent jamais leur pouvoir. Un joueur peut en porter un seul sur lui à la fois.
- **Parchemins** : ces objets peuvent être utilisés une seule fois. Un joueur peut en porter autant qu'il veut sur lui.

Liste des objets magiques		
Nom de l'objet	Type d'objet	Effet
Amulette d'immunité	Objet permanent	Protège contre un sort ou une compétence de classe.
Bandeau de protection	Objet permanent	Donne 1 point d'armure magique. Doit être réactiver par un mage (Formule)
Collier d'emplacement	Objet permanent	Ajoute 1 emplacement niv 1 au porteur
Collier d'emplacement majeur	Objet permanent	Ajoute 1 emplacement niv 2 au porteur
Fléau suiveur	Objet permanent	Permet de débiter chaque événement avec ce fléau.
Épée du capitaine Chuck	Objet permanent	L'une des armes les plus légendaires des Terres Sans Nom.
Parchemin d'ascension	Parchemin	Permet d'accéder à toutes les compétences de niveau 5 de sa classe
Parchemin de dissimulation	Parchemin	Permet de rendre un village invisible pendant 2 événements. Le village disparaît des registres et ne peut pas être attaqué.
Parchemin magique supérieur	Parchemin	Permet d'apprendre un nouveau sort de niveau 4.
Parchemin de métamorphose	Parchemin	Permet de changer de classe pendant 1 événement LUMA.
Parchemin de silence	Parchemin	Permet d'empêcher un ennemi de lancer des sorts pour la durée d'un son de cor.
Parchemin de transfert	Parchemin	Permet de voler 50 lumars dans les avoirs d'un autre joueur ou NPC.
Parchemin de transmutation	Parchemin	Permet de détruire jusqu'à 10 soldats en garnison dans un village ennemi. Les soldats sont transmutés en or et chaque soldat détruit rapporte 10 lumars à celui qui a lancé le sort.

1.6- Monnaies

Il y a quatre types de monnaies en cours à LUMA :

- Le **lumar de cuivre, d'argent et d'or**. Le lumar de cuivre vaut 1, le lumar d'argent vaut 5 et le lumar d'or vaut 20. Ces pièces peuvent être utilisées pour acheter toutes sortes de choses : armes ou objets magiques, soldats, voire autre chose selon les scénarios. Les lumars peuvent être obtenus comme récompense lors des événements LUMA.
- Le **crystal**. Les cristaux sont utilisés par les mages pour parfaire leurs aptitudes magiques et lancer des sorts. Les cristaux sont produits par certains villages dans le jeu virtuel.
- L'**énergie sacrée**. Les énergies sacrées sont utilisées par les prêtres pour communier avec leur divinité et lancer certains sorts. Les énergies sacrées sont générées par les présences des fidèles d'une religion aux événements LUMA.
- La **ressource**. La ressource symbolise les productions naturelles d'une terre et est utilisée, entre autres, dans la construction de bâtiments. Les ressources sont produites par certains villages dans le jeu virtuel.

1.7- Location d'armes

Au début de chaque événement, les aventuriers peuvent louer des armes pour la durée de l'activité.

Lorsqu'un aventurier apporte sa propre arme, elle est gratuite.

Si un aventurier souhaite utiliser un arc ou une arme d'hast (naginata, hallebarde), il doit payer un permis annuel pour en avoir le droit. Le permis d'arc et le permis d'arme d'hast sont valides pour tous les événements LUMA de l'année en cours et coûtent **25 lumars**.

Location d'armes (pour un événement)	
Nom de l'arme	Coût
Épée	5 lumars
Bouclier	5 lumars
Fléau	10 lumars
Hache	8 lumars
Naginata	20 lumars
Hallebarde	20 lumars
Arc	12 lumars
Flèche	6 lumars

2- Le jeu virtuel

Le monde de LUMA est vaste et les aventuriers les plus ambitieux peuvent tenter de le conquérir ! Les actions dans le monde virtuel s'effectuent via les **greffes**, qui sont ouvertes aux joueurs lors du Mode Auberge et à la fin de chaque activité.

2.1- Les greffes

Les greffes sont ouvertes lors du Mode Auberge et à la fin de chaque activité.

Aux greffes, les joueurs trouveront la liste des duchés et des villages et la carte du monde. Les aventuriers peuvent y déposer leurs avoirs ou effectuer des actions virtuelles. Voici les actions possibles aux greffes :

Déposer ses avoirs	Tous les objets appartenant à LUMA <u>doivent</u> être remis aux greffes après chaque activité.
Lancer un sort virtuel	Les mages peuvent lancer un sort de niveau 4 (voir 1.5- Magie) et les prêtres peuvent lancer un sort religieux (voir 2.9- La religion).
Envoyer une missive à un NPC	Voir 2.2- Les NPCs.
Accorder/retirer son soutien	Les Seigneurs peuvent accorder ou retirer leur soutien à un Duc. Les Ducs peuvent accorder ou retirer leur soutien à un Archiduc. Voir 2.3- Le monde.
Explorer une région/Coloniser un village	Voir 2.4- L'exploration.
Acheter des soldats	Un aventurier peut acheter un maximum de 5 soldats par événement LUMA. Voir 2.5- Les soldats.
Envahir un village ennemi	Voir 2.6- L'invasion.
Acheter un bateau	Voir 2.7- La mer.
Construire un bâtiment sur son village	Voir 2.8- Les bâtiments
Devenir adepte d'une religion	Voir 2.9- La religion.
Avancer une quête	Certaines quêtes nécessitent de déposer des avoirs aux greffes afin d'être complétées.

2.2- Les NPCs

Les Terres Sans Nom sont habitées par de nombreux personnages non joueurs (NPCs) avec lesquels les joueurs peuvent communiquer. Établir de bonnes relations avec certains NPCs pourrait vous aider à obtenir des quêtes ou à forger des alliances !

Pour communiquer avec un NPC, vous devez lui remettre une missive (une lettre version papier) aux greffes. Une missive de réponse vous parviendra généralement d'ici au prochain événement LUMA, que vous pourrez aller chercher aux greffes.

2.3- Le monde

Le Royaume Sans Nom, aussi appelé Terres Sans Nom, est divisé en plusieurs duchés. Chacun de ces duchés comporte plusieurs villages. Il y a trois titres possibles pour les aventuriers : **Seigneur d'un village**, **Duc d'un duché** et **Archiduc d'un continent**.

Chaque aventurier peut posséder un maximum de 3 villages, 1 duché et 1 archiduché.

Seigneur : Ce titre est attribué à l'aventurier qui possède un village. Chaque village génère un revenu à son Seigneur. Un aventurier peut devenir Seigneur à partir du niveau 2. Le revenu seigneurial est versé directement dans les avoirs de l'aventurier deux fois dans l'année : au début du CEM 1 et au début du CEM 4.

Duc : Ce titre est attribué à l'aventurier qui possède un duché. Chaque duché est composé d'un certain nombre de villages. Pour devenir Duc, un aventurier doit récolter le soutien de plus de 50% des Seigneurs qui composent le duché (*ex. : pour devenir Duc d'un duché comptant 7 villages, il faut obtenir le soutien de 4 villages*). Si un Duc n'a plus le soutien nécessaire, une élection est automatiquement organisée pour lui trouver un remplaçant. Le titre de Duc génère un bonus spécial lors des événements LUMA. Un aventurier peut devenir Duc à partir du niveau 4.

Archiduc : Il peut y avoir un Archiduc par continent. Pour devenir Archiduc, un aventurier doit récolter le soutien de plus de 50% des Ducs qui composent le continent (*ex. : pour devenir Archiduc d'un continent comptant 5 duchés, il faut obtenir le soutien de 3 Ducs*). Si un Archiduc n'a plus le soutien nécessaire, une élection est automatiquement organisée pour lui trouver un remplaçant. Le titre d'Archiduc génère un bonus spécial lors des événements LUMA. Un aventurier peut devenir Archiduc à partir du niveau 6.

2.4- L'exploration

Certains duchés n'ont pas encore été explorés. Ces duchés ne peuvent être possédés par des aventuriers tant qu'ils n'ont pas été explorés. Pour explorer un nouveau duché, un aventurier doit déposer aux greffes 200 lumars. Si le duché qu'il souhaite explorer se trouve sur un nouveau continent, il doit également déboursier 2 Frégates.

Les informations relatives au duché et à ses villages lui seront dévoilées et il lui sera possible de coloniser les nouveaux villages. Lors du prochain événement LUMA, ces informations deviendront publiques et tout le monde pourra coloniser les nouveaux villages. Les ressources nécessaires à la colonisation varient de village en village. Un maximum de 3 duchés peut être exploré par année.

Il est possible que de nouveaux duchés soient explorés via des scénarios ou des quêtes.

2.5- Les soldats

L'unité de base du jeu virtuel de LUMA est le **soldat**. Tout aventurier peut acheter des soldats aux greffes au coût de 10 lumars par soldat. Un aventurier peut acheter un maximum de 5 soldats par événement LUMA. Les soldats servent à défendre vos villages, à envahir les villages des autres et à coloniser des villages.

Les soldats peuvent être placés en garnison sur un village. Ils bénéficient alors du bonus des bâtiments de protection en place. Un soldat placé en garnison peut être déplacé aux greffes.

2.6- L'invasion

Pour envahir un village ennemi, il faut remettre aux greffes autant de soldats qu'on le désire pour les envoyer sur le village adverse.

Si l'envahisseur a une armée plus puissante que la garnison du village, il remporte le village. Sinon, la garnison repousse les troupes adverses et conserve son village. Chaque soldat tue un autre soldat lors de l'assaut. Les soldats excédentaires sont remis au front gagnant.

Exemple : Esteban souhaite envahir le village de Montvallée, que possède Chuck. Il remet aux greffes 10 soldats pour attaquer Montvallée. Le village de Chuck est défendu par une garnison de 8 soldats. Le combat a lieu et les 10 soldats d'Esteban l'emportent sur les 8 soldats de Chuck. Comme il reste à Esteban 2 soldats encore vivants, ces soldats lui sont remis et Esteban devient Seigneur de Montvallée.

Les invasions de grande ampleur (50 soldats ou plus impliqués) sont réglées sur le terrain lors d'un événement LUMA. Il appartient alors à l'envahisseur et au défenseur de se recruter des alliés qui se batront pour leur cause. Les invasions de très grande ampleur (100 soldats ou plus impliqués) deviendront l'enjeu d'un événement LUMA.

Si l'envahisseur a besoin de faire traverser la mer à ses soldats pour envahir un village, une règle spéciale s'applique (voir 2.7- La mer).

2.7- La mer

Si l'envahisseur ne possède pas de village sur le même continent que le village qu'il souhaite attaquer, il devra faire traverser la mer à son armée. Pour ce faire, il a besoin de **Bateaux**. Il est possible d'acheter aux greffes trois types de Bateaux :

Radeau (2 ressources) : Permet de faire traverser la mer à 5 soldats.

Frégate (4 ressources) : Permet de faire traverser la mer à 20 soldats.

Galion (8 ressources) : Permet de faire traverser la mer à 50 soldats.

Certains villages produisent également des Bateaux comme revenus. Lorsqu'un Bateau est utilisé, il disparaît du jeu.

2.8- Les bâtiments

Un Seigneur peut investir pour rendre son village plus sécuritaire ou plus productif. Il peut construire des **bâtiments de protection** ainsi que des **bâtiments économiques**.

Bâtiments de protection :

- **Fortin (10 ressources)** : Augmente la force de la garnison de 10%.
- **Muraille (15 ressources)** : Augmente la force de la garnison de 25%.
- **Citadelle (25 ressources)** : Augmente la force de la garnison de 50%.

Exemple : Chuck souhaite envahir le village d'Arda, que possède Esteban. Esteban a construit sur son village une Citadelle. Chuck attaque avec 10 soldats. La garnison d'Esteban est de 8 soldats. Grâce au bonus de force de 50% de la Citadelle, les 8 soldats en garnison ont la force de 12 soldats et repoussent les 10 soldats de Chuck.

Bâtiments économiques :

- **Grange (10 ressources)** : Augmente la production du village de 50% (à la hausse).
- **Atelier (15 ressources)** : Augmente la production du village de 75% (à la hausse).
- **Banque (25 ressources)** : Augmente la production du village de 100% (à la hausse).

Exemple : Esteban est seigneur du village d'Arda, qui a un revenu de 10 lumars, 2 cristaux et 4 soldats. Si Esteban construit une Grange sur Arda, le village produira dorénavant 15 lumars, 3 cristaux et 6 soldats.

Les bâtiments ne peuvent pas être détruits. Il peut y avoir un maximum de 1 bâtiment de chaque type sur un village. Si un bâtiment est déjà présent sur un village, un aventurier peut l'améliorer au prix du bâtiment qu'il souhaite moins la valeur du bâtiment déjà existant.

Exemple : Si votre village contient un Fortin, vous pouvez le remplacer par une Muraille pour 5 ressources ou par une Citadelle pour 15 ressources. Si votre village contient une Grange, vous pouvez la remplacer par un Atelier pour 5 ressources ou par une Banque pour 15 ressources.

2.9- La religion

Le monde de LUMA est rempli de croyances variées. Chaque aventurier peut devenir adepte d'une religion. Pour qu'une religion soit officielle, il lui faut 10 adeptes (si une religion tombe en bas de 10 adeptes, elle est dissoute). Pour devenir adepte d'une religion, il faut le mentionner aux greffes.

Chaque tranche de 10 adeptes permet de nommer 1 prêtre. Les prêtres peuvent organiser des cérémonies et lancer des sorts religieux. Chaque tranche de 3 adeptes rapporte à la religion 1 **énergie sacrée**. Ces énergies sont données aux prêtres lors de la remise des revenus aux camps 1 et 4. Les énergies sacrées permettent aux prêtres de lancer les sorts religieux.

- 10 adeptes ou plus : la religion peut utiliser la **magie de secte**.
- 30 adeptes ou plus : la religion peut utiliser la **magie de culte**.
- 45 adeptes ou plus : la religion peut utiliser la **magie de congrégation**.
- 60 adeptes ou plus : la religion peut utiliser la **magie d'empire religieux**.

Liste des sorts de religion			
Nom du sort	Prérequis	Coût (énergies sacrées)	Effets
Don divin	Secte	5	Le prêtre reçoit 2 cristaux, 2 ressources et 10 lumars. <i>Note : Maximum 4 utilisations par prêtre par année.</i>
Révélation	Secte	1	Permet d'obtenir des précisions sur la nature, les pouvoirs et la valeur d'un objet. Un rapport sera disponible aux greffes lors du prochain événement LUMA.
Foi monumentale	Culte	10	Permet de construire un fortin sur un village. <i>Note : Maximum 1 utilisation par prêtre par année.</i>
Abondance sacrée	Culte	10	Permet de construire une grange sur un village. <i>Note : Maximum 1 utilisation par prêtre par année.</i>
Malédiction divine	Congrégation	8	Le village ciblé ne produit aucun revenu pour la prochaine remise de revenus. <i>Note : Maximum 1 utilisation par prêtre par année.</i>
Terreur	Congrégation	12	Empêche un autre joueur d'attaquer des villages, de lancer des sorts ou

Système de jeu LUMA v2.0

©LUMA

			d'explorer des duchés pendant 1 mois. <i>Note : Maximum 1 utilisation par victime par année.</i>
Conversion	Empire religieux	3 par soldat	Permet de voler des soldats à une garnison ennemie. Les soldats convertis sont ajoutés aux avoirs du prêtre. <i>Note : Maximum 10 soldats convertis par prêtre par année.</i>
Avatar	Empire religieux	5	Ajoute 3 points d'armure magique à un prêtre de la religion <i>Note : Maximum 1 utilisation par prêtre par année.</i>