

# Titres de Prestige

## COMMENT ACQUIERT-ON UN TITRE DE PRESTIGE ?

1. Avoir les prérequis de la classe de Prestige souhaitée ;
2. Avoir fait la réalisation requise pour l'obtention du titre ;
3. Faire l'achat avec les points d'expérience (20 XP) ;
4. Informer l'organisation de Brumelance en remplissant le questionnaire de classe Prestige.
5. La date limite est la même que pour les actions géopolitiques et les expérimentations : une semaine après l'événement (Un personnage peut posséder seulement un titre de prestige).

## Quelle est l'intention de l'organisation ?

Devenir un personnage prestigieux requiert certaines compétences en plus d'avoir accompli des réalisations d'exception. Est-ce l'apogée de votre concept ? Non, loin de là ! C'est plutôt que votre personnage s'affirme dans son rôle, se définit et prend position. Ce seront donc les actions prises avec son titre qui forgeront la réelle prestance de son existence. Un tel honneur ne se récompense pas uniquement par l'obtention d'une statistique rare, elle place le joueur en position de modèle ou même de cible pour ceux qui l'entourent. Ces personnages devront devenir des vecteurs de jeu et des guides dans leurs domaines. Celui qui souhaite acquérir un titre de Prestige devra se positionner face à ses allégeances et manœuvrer avec ses prises de positions dans l'univers géopolitique au risque d'être pris en tenaille dans une lutte de pouvoir. La réalisation et l'obtention d'une compétence unique n'est alors que le début de plusieurs actions qui créeront davantage de jeu et de scènes au plus grand plaisir de tous.



## Qu'est-ce qu'un titre de Prestige pour vous ?

- ❖ Avoir un titre de Prestige implique que le personnage connaît les rouages de la région de Rivesong, sait y manœuvrer et y prendre position. Des choix déchirants devront parfois être fait ;
- ❖ Vos actions ont forgé de puissantes alliances et rivalités ;
- ❖ Vous êtes une personne qui entraîne et délègue du jeu à des apprentis/suivants/complices ;
- ❖ Vous êtes à l'aise de partager votre façon de jouer avec d'autres participant.e.s en dehors de vos cercles habituels.

## L'objectif derrière les titres de Prestige :

- ❖ Encourager et récompenser l'initiative des joueurs qui deviennent des vecteurs de jeu ;
- ❖ Préparer le personnage à la conclusion de l'axe narratif de celui-ci soit par une mort en défendant ses convictions, soit par un retrait de celui-ci dans l'univers étendu.

---

## CE QUE C'EST :

- ❖ Une étape qui vise à créer du jeu, le partager avec d'autres joueurs et l'étoffer ;
- ❖ Une perche pour approfondir la compréhension sur le monde du jeu ;
- ❖ L'occasion d'être conseillé et soutenu dans les performances de jeu collaboratif par l'organisation.

---

## CE N'EST PAS :

- ❖ Un titre qui rend le personnage intouchable ;
- ❖ L'ultime accomplissement d'un personnage : pour gravir des échelons plus grandioses, le chemin du personnage le mènera certainement ailleurs sur le continent. C'est-à-dire qu'il est en voie de devenir un personnage géopolitique qui ne sera plus jouable sur le terrain ;
- ❖ Une manière de définir son personnage par des statistiques et des compétences ;
- ❖ Un processus qui implique que le candidat agisse dans le plus grand secret.

# TITRES DE PRESTIGE

## ANTIQUAIRE

*Un artisan familiarisé avec la brume qui possède une influence sur la puissance des objets enchantés. Il possède la faculté d'identifier ainsi que de raffiner les objets magiques.*

**PRÉREQUIS :** ÉCOLE DE MAGIE I OU PRÊTRISE III ET MAÎTRE FORGERON OU TISSERAND

**RÉALISATIONS :** Forger un catalyseur avec deux ressources rares différentes au choix qui lui permettra de raffiner des objets magiques. Le catalyseur doit avoir la forme d'un outil et être correctement identifié afin de permettre son vol.

**COMPÉTENCES :** En utilisant son catalyseur, le personnage gagne les 2 bonus suivants :

- ❖ Il peut identifier un objet magique en 30 min. (à volonté).
- ❖ Il peut, lorsqu'il lance un sort ou une prière sur un allié avec son catalyseur en main, augmenter la durée de cet effet pour tout l'évènement. Ce pouvoir peut être activé une seule fois par évènement.

## ASSASSIN

*Coupe-gorge et chasseur de tête inégalé, l'assassin répond aux ordres de ses contractants et s'acquitte de ses tâches.*

**PRÉREQUIS :** ÉGORGEMENT, MEURTRE ET HÉMORRAGIE

**RÉALISATIONS :** Réclamer une prime publique d'au moins 1 pièce d'or pour un assassinat (la personne ne doit pas être réanimée).

**COMPÉTENCES :** Lorsque l'assassin met quelqu'un en agonie, il reçoit 3 points d'armure et 2 points d'énergie pour la durée du combat. Cette compétence ne peut pas être réalisée plus d'une fois par heure.

## AUGURE

*Physicien maîtrisant les connaissances des infections liées aux songes, les marques de l'occulte, et ses affections n'ont plus de secret pour lui.*

**PRÉREQUIS :** MAÎTRISE DE LA FOI (DÉVOTION OU UNIQUE - PURIFICATION) ET DIAGNOSTIC II

**RÉALISATIONS :** Célébrer une messe de *Bannissement divin* sur une engeance de la Brume. (L'engeance doit être présente, à moins de 5 mètres, durant l'exécution complète de la messe).

**COMPÉTENCES :** Permet au personnage de détecter les marques quand il effectue un **Diagnostic II** sur un personnage. Octroie la possibilité de bonifier la messe *Exorcisme* pour permettre de retirer les marques. Le coût sera augmenté d'une pierre de Brume lorsque la messe est célébrée avec cet ajout.

## BRANCARDIER

*Spécialiste de la médecine de guerre, le Brancardier saura secourir ses alliés là où personne ne le pourra.*

**PRÉREQUIS :** RESCOUSSE, CHIRURGIEN ET COMBATIVITÉ I

**RÉALISATIONS :** Secourir (**rescousse**) et soigner (**Premiers soins** et/ou **stabilisation**) 15 personnages au cours d'un siège ou d'un combat de masse. 5 témoins devront être nommés à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** La combativité défensive du **Brancardier** lui permet d'activer la compétence **Combativité** quand il voit un allié tomber agonisant et ainsi de bénéficier d'une réduction de 1 point de dégât pendant l'utilisation de la compétence **Rescousse**.

## BRUMELAME

*Rares sont les mystiques qui transcendent l'usage du simple catalyste pour parvenir à infuser directement leurs armes de l'arcane. Ceux qui y parviennent portent le nom de Brumelame.*

**PRÉREQUIS :** CATALYSEUR DE COMBAT II, MAGIE DE COMBAT III ET SPÉCIALISATION ARMURE II OU PARADE II

**RÉALISATIONS :** Réussir une expérimentation d'une école avancée (sort ou rituel) ciblant son arme qui doit être un équipement supérieur (voir la liste du maître forgeron).

**COMPÉTENCES :** Lorsque le Brumelame utilise une arme d'équipement supérieur (qui n'est pas une arme d'hast), il peut s'en servir comme *catalyseur* et avoir 2 effets à *impact* sur celle-ci. Ces deux effets ne peuvent pas être utilisés en même temps mais le Brumelame peut choisir celui qu'il souhaite utiliser pour chaque coup.

## CHAMPION DE GUERRE

*Guerrier sans égal, le Champion de guerre a su développer son corps pour être un combattant d'une grande versatilité.*

**PRÉREQUIS :** COUP HÉROÏQUE ET COUP SOURNOIS II OU HÉMORRAGIE ET COMBATIVITÉ II

**RÉALISATIONS :** Tuer un adversaire durant un duel à mort (la personne ne doit pas être réanimée). Le nom du personnage vaincu doit être rapporté à l'organisation pour justifier la réalisation.

**COMPÉTENCES :** Permet au personnage d'effectuer n'importe quelle **compétence de combat** (Tiers I, II et III) de n'importe quelle classe même s'il ne l'a pas achetée.

## CONSPIRATEUR

*Travaillant à la barbe de tous, le conspirateur prépare une révolution dans l'ombre.*

**PRÉREQUIS :** TROMPERIE ET UN CUMULATIF DE 200 POINTS D'EXPÉRIENCE DE COMPÉTENCE SUR LE PERSONNAGE

**RÉALISATIONS :** Avoir 5 personnages loyaux et fidèles. Ces cinq acolytes ne pourront pas prêter allégeance à un autre **Maître du complot** ni devenir **Maître du complot** eux-mêmes tant que le personnage possède son titre ou demeure en jeu. Les noms des cinq complices doivent être donnés à l'organisation. Le conspirateur doit également avoir fomenté un coup d'État en jeu.

**COMPÉTENCES :** Lorsqu'un groupe détenant un Conspirateur effectue une *Attaque sournoise* victorieuse sur une terre, il inflige un **Vol audacieux** gratuitement EN PLUS de la conséquence mineure choisie par le groupe défenseur.

## ÉLU

*Le nom officiel des Élus diffère selon la religion, mais leur faculté à être des croyants de classe supérieure les définit comme élus de leur religion.*

**PRÉREQUIS :** CHAMPION, PRÊTRISE V ET THÉOLOGIE AVANÇÉE

**RÉALISATIONS :** Effectuer une messe d'ascension de 30 min. incluant la participation de 10 croyants intermédiaires (Prêtrise III minimum) de la même religion que lui. Ces croyants doivent le reconnaître comme étant le plus grand croyant du territoire où ils se trouvent. Les 10 croyants ne pourront participer à aucune autre messe d'ascension ni devenir Élu divin tant que le personnage possède son titre ou demeure en jeu. \**Advenant qu'en jeu il n'y ait pas 10 personnages joueurs de la même religion que lui, le joueur pourra soumettre une demande à l'organisation pour réussir cette réalisation avec moins de croyants.* Les noms des 10 participants doivent être donnés à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** Permet à l'Élu divin de faire une messe par évènement sans avoir à dépenser les éléments de foi (les autres composantes doivent être tout de même dépensées). Permet également d'enseigner à un autre croyant une messe de n'importe quel niveau une fois par évènement (30 min. pour l'apprentissage). Octroie une messe supplémentaire au choix. S'il s'agit d'une messe d'une autre religion, le croyant devra posséder **Prosélytisme avancé** de cette religion afin de l'acquérir, mais ne pourra pas enseigner ladite messe.

## GARDIEN

*Maîtres de l'arme et des runes, les Gardiens sont les rares mortels à pouvoir posséder des défenses quasi-impénétrables.*

### PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION D'ARMURE II ET SPÉCIALISATION MYSTIQUE

**RÉALISATIONS :** Réussir 1 expérimentation de mysticisme ciblant son armure faite en matériaux rares.  
**COMPÉTENCES :** Permet au personnage de choisir un sort spécifique de type *protection* qui sera canalisé dans une armure faite en matériaux rares. Ce bonus peut se cumuler à un autre bonus de type *protection*. Cependant, les deux effets ne peuvent pas être similaires.

**Exemple :** Le bonus du Gardien choisi par le personnage est un sort qui donne des points d'armure temporaires. Le personnage ne peut donc pas choisir son second bonus qui a pour effet des points d'armure temporaires ou des points d'armure temporaires contre les engeances.

## GRAND ARGENTIER

*Le Grand argentier est le marchand par excellence. Spécialisé dans l'art des négociations, il a réussi à monter un réseau de contacts capables de lui obtenir des cargaisons de marchandises à un prix dérisoire par rapport aux marchands de bas étages.*

### PRÉREQUIS : COMMERCE ET CONTACT EXTERNE

**RÉALISATIONS :** Réussir à vendre une cargaison de matériel dans une transaction de 10 pièces d'or ou plus. Les noms de 2 témoins doivent être donnés à l'organisation ainsi qu'une liste de la transaction.

**COMPÉTENCES :** Réduit de 10 % le prix des produits importés par la compétence *Commerce* (arrondi à l'unité supérieure). Le Grand argentier peut acheter l'ensemble des ressources rares peu importe la provenance (au prix du contact externe).

## GRAND MAÎTRE

*Un mystique spécialisé dans l'art de la haute magie. Sa connaissance sur la Brume lui permet de créer des parchemins de très haute puissance.*

### PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION MYSTIQUE, RITUALISME AVANCÉ ET TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN II

**RÉALISATIONS :** Réussir 4 expérimentations de mysticisme, dont une de haute magie. Doit avoir au moins un apprenti qui devra être nommé à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** Donne les 4 bonus suivants :

- ❖ Permet d'enseigner les rituels de haute magie (1 par événement).
- ❖ Permet de créer des parchemins de sort niveau V avec un coût supplémentaire au sort de 2 parchemins et de 2 bijoux. Par le même fait, le personnage peut expérimenter des sorts de 5<sup>e</sup> niveau.
- ❖ Permet de faire une deuxième expérimentation de haute magie (dans la même école que sa Spécialisation mystique).
- ❖ Permet d'apprendre les rituels de haute magie des autres écoles dont il possède le 3<sup>e</sup> niveau (Évocation III, Magie Écarlate III, Abjuration III, Runisme III ou Magie des Songes III).

## HÉRAUT DE LA FOI

*Propageant la voix divine sur les champs de bataille, le Héraut mène par son charisme les troupes vers la victoire.*

### PRÉREQUIS : TACTICIEN ET PRIÈRE IV

**RÉALISATIONS :** Avoir et arborer une bannière de sa religion approuvée par l'organisation. Faire un discours de motivation imprégné de sa religion au début d'un siège et gagner l'affrontement. Seulement la première personne de chaque camp (1 attaquant, 1 défenseur) à faire un discours sera éligible à l'obtention du titre de Prestige. Au moins 5 témoins devront être nommés à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** Tant qu'il brandit sa bannière religieuse, le Héraut de la foi gagne les 2 bonus suivants :

- ❖ Résister à un effet mental de son choix une fois par heure ;
- ❖ Capacité à lancer une *dissipation des effets mentaux* sur une cible avec une très courte prière de 5 mots sur un allié de même religion que lui. Cette action peut être faite une fois par heure.

## ILLUSTRE TAULIER

*L'illustre taulier excelle dans l'art de recevoir et de servir à boire et à manger à ses convives. Il sait organiser de grandes fêtes fastes et somptueuses.*

### PRÉREQUIS : ALCHIMIE IV ET AUBERGISTE

**RÉALISATIONS :** Avoir organisé deux fêtes de grande envergure lors de deux événements différents.  
**COMPÉTENCES :** Le personnage peut, durant un événement festif de grande envergure, augmenter l'effet de sa compétence *Aubergiste*. Il peut diluer une concoction alchimique de niveau IV maximum dans les ressources raffinées utilisées et donner le bonus de la potion en plus de l'effet de l'aubergiste (peu importe comment la potion est normalement administrée).

**NB :** Un événement festif de grande envergure inclut 30 personnes d'au moins 3 groupes différents qui se réunissent durant minimum 30 min.

## MAÎTRE APOTHAICAIRE

*Un alchimiste aux multiples ressources possédant un très large réseau de connaissances pour qui la création de concoctions n'a plus de secret.*

### PRÉREQUIS : GRAND APOTHAICAIRE, ALCHIMIE V ET CHIMIE AVANCÉE

**RÉALISATIONS :** Réaliser 3 expérimentations de potion niveau V et en réussir au moins deux. Doit avoir au moins un apprenti qui devra être nommé à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** Permet, 3 fois par événement, de produire une dose supplémentaire de n'importe quel niveau de potion et de n'importe quel type. Cette compétence peut être utilisée une seule fois par événement sur une potion de niveau V. Permet également d'enseigner à un autre alchimiste une recette de n'importe quel niveau une fois par événement (30 min. pour l'apprentissage).

## MAÎTRE CHIRURGIEN

*Expert en physiologie, le Maître chirurgien pratique depuis moult années afin de perfectionner sa technique pour être en mesure de défier la mort et recoudre les blessures les plus graves.*

**PRÉREQUIS :** CHIRURGIEN, REPOS FORCÉ II, SECOURS AVANCÉ ET ÉLIXIR

**RÉALISATIONS :** Créer une trousse de chirurgie unique qui pourra donner vie à des scènes épiques plutôt que la simple utilisation de la compétence. Avoir ramené 5 personnages du statut *mort* au statut *coma* grâce à la compétence **Chirurgien**. Doit avoir au moins un apprenti. La trousse de chirurgie devra être approuvée par l'organisation et l'apprenti devra leur être nommé.  
**COMPÉTENCES :** Permet, une fois par événement, d'utiliser une chirurgie spéciale qui permettra au personnage de ramener une cible morte depuis 2 heures ou moins. Permet également au personnage d'utiliser le **Secours avancé** pour mettre fin à un effet d'hémorragie.

## MAÎTRE D'ARME

*Expert au maniement martial quel qu'il soit, le Maître d'arme est l'ultime professeur d'instruction militaire. Son expertise s'étend même dans plusieurs des récits de guerre de notre époque.*

**PRÉREQUIS :** COUP HÉROÏQUE, PERFECTION DE L'ARME ET ENTRAÎNEMENT

**RÉALISATIONS :** Gagner un combat de touche avec trois styles d'armes différents (3 de 5 entre: bouclier + arme, deux armes, une seule arme, arme à deux mains, arme à distance au choix) contre 2 adversaires reconnus pour être les champions de leur groupe respectif. Doit avoir au moins un apprenti. Les noms des 2 adversaires ainsi que celui de l'apprenti devront être donnés à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** Le Maître d'armes bénéficie des 3 bonus suivant :

- ❖ Il bénéficie en permanence du point d'énergie bonus donné par la compétence Entraînement, celui-ci se régénère en même temps que tous ces autres points d'énergie.
- ❖ Il peut appliquer sa compétence **Perfectionnement à l'arme** à toutes les armes qu'il manie.
- ❖ Toutes les 2 heures, le Maître d'armes peut entraîner 2 personnages qui ne possèdent pas la compétence Entraînement. Ces personnages recevront un Point d'énergie temporaire pouvant être utilisé durant les 2 prochaines heures. Ce bonus ne peut pas être cumulé plusieurs fois. L'entraînement martial avec le Maître d'armes doit durer au moins 30 min.

## MARÉCHAL

*Artisan devenu spécialiste dans l'art de la guerre, il est maître dans l'entretien de son matériel pour qu'il soit toujours au summum de son efficacité.*

**PRÉREQUIS :** ENTRETIEN PERSONNEL, RENFORT ET SPÉCIALISATION DE L'ARMURE II

**RÉALISATIONS :** Réparer au minimum 100 points d'armure/de résistance de porte, 5 armes/boucliers et effectuer 5 renforts ou 10 aiguisages pour un combat.

**COMPÉTENCES :** Deux fois par événement, le Maréchal peut réactiver ses bonus d'entretien personnel en seulement 10 min. et gratuitement.

## MIRE

*Le Mire est le maître incontesté de la fabrication et de l'utilisation des poisons. Le dosage et l'application de ceux-ci n'ont plus de secret pour cet alchimiste.*

**PRÉREQUIS :** APPLICATION DE POISON, COUP SOURNOIS II, ALCHEMIE III ET TOLÉRANCE AUX POISONS OU GRAND APOTHECAIRE (POISON)

**RÉALISATIONS :** Empoisonner 5 personnes dans un même combat avec au moins 3 poisons différents de sa connaissance dont un de sa création (expérimentation).

**COMPÉTENCES :** Le personnage devient expert dans l'art d'appliquer du poison. Chaque fois qu'il applique un poison sur l'une de ses lames, il peut gratuitement appliquer le même poison sur une seconde arme. Ces deux doses diluées ne pourront cependant pas être récupérées dans le cas où elles ne sont pas utilisées. Permet aussi d'appliquer un poison sur ses mains grâce à la compétence **Application de poison** pour qu'il affecte la première personne touchée. S'il n'est pas utilisé après 5 min., le Mire doit en subir les effets.

## INVOCATEUR

*Plusieurs rumeurs circulent en Élude que certains mystiques auraient maîtrisé l'une des voies les plus pures rattachant le monde matériel aux songes... Ces individus, présents en très faible nombre, auraient façonné notre histoire et le monde moderne.*

**PRÉREQUIS :** PRÊTRISE V ET RITUALISME AVANCÉ

**RÉALISATIONS :** Réussir l'expérimentation d'un rituel avancée d'invocation.

**COMPÉTENCES :** Permet à l'invocateur de faire les actions suivantes :

- ❖ Utiliser des éléments de foi au lieu d'éléments de sort simple ;
- ❖ Utiliser des éléments de sort simple au lieu d'éléments de foi ; Plus besoin de préparer les éléments de sort simple lorsqu'il lance un sort de mysticisme ;
- ❖ Gagner les compétences de combat de la classe Mystique OU Croyant d'un niveau équivalent et inférieur à la compétence de combat la plus haute qu'il possède dans ces 2 classes ;
- ❖ Improviser ses sorts de mysticisme en prières en mentionnant sa religion et selon le nombre de mots suivants :
  - 6 mots au niveau I
  - 10 mots au niveau II
  - 15 mots au niveau III
  - 20 mots au niveau IV

## PRATICIEN

*Spécialiste des soins sur le champ de bataille, le Praticien est un adepte de l'usage de drogues augmentant la performance des soldats.*

**PRÉREQUIS :** GRAND APOTHIKAIRE (DROGUE) ET DUR À CUIRE II

**RÉALISATIONS :** Consommer au minimum 1 drogue de niveau V durant 3 événements consécutifs.

**COMPÉTENCES :** Tant que le personnage a une addiction à une drogue, l'effet de la première drogue qu'il consomme n'est pas considérée comme une protection ou un enchantement.

---

## RECELEUR

*Artiste du vol, de l'acquisition et de la disparition de l'information, le Receleur est un atout pour toute guilda souhaitant étendre son réseau d'influence.*

**PRÉREQUIS :** COMMERCE, TRANSPORTEUR ET ESPIONNAGE (2 ACHATS)

**RÉALISATIONS :** Doit utiliser la compétence Espionnage sur 2 groupes différents durant un même événement.

**COMPÉTENCES :** Permet au Transporteur de circuler dans la totalité d'Élude. Permet également d'obtenir des cartes Pillage via le commerce contre 10 points de commerce, sans coût, et d'échanger un maximum de 5 cartes Pillage pour 10 points de commerce supplémentaires (au prix du commerce normal)..

---

## SICAIRE

*Le Sicaire est un assassin guidé par sa foi. Sa capacité à cibler des adversaires nuisibles et à mettre un terme rapidement à leur présence en combat est un atout pour n'importe quelle armée.*

**PRÉREQUIS :** PRÊTRISE IV ET ÉGORGEMENT

**RÉALISATIONS :** Vaincre 2 cibles sur la même messe d'inquisition (les cibles doivent être choisies durant la messe d'inquisition). Les noms de 2 témoins à la messe ainsi que les noms des 2 cibles doivent être donnés à l'organisation.

**COMPÉTENCES :** Le Sicaire gagne les 2 bonus suivants :

- ❖ Occasionner les dégâts maximum des armes qu'il brandit lorsqu'il attaque les cibles de sa messe d'inquisition ;
- ❖ Effectuer une prière d'inquisition par combat gratuitement.

## SORCIER

*Magie de sang ayant élucidé les secrets de la mort. Le sorcier est en mesure de ramener les défunts à la vie le temps d'une dernière volonté.*

**PRÉREQUIS :** MAGIE ÉCARLATE II ET CHIRURGIE

**RÉALISATIONS :** Effectuer une cérémonie d'une heure durant laquelle le personnage s'enlève la vie et est ensuite ciblé par une compétence Chirurgien. Un personnage ayant reçu une chirurgie durant sa vie peut tout de même en recevoir une autre durant l'accomplissement de cette réalisation.

**COMPÉTENCES :** Donne un rituel avancé de Magie écarlate qui permet de ramener à la vie un personnage mort depuis moins de 24 heures. Cette réanimation dure jusqu'à la fin de l'événement.

## STRATÈGE

*Expert en élaboration de plans militaires, le stratège est la pierre angulaire de nombreuses manœuvres défensives et offensives sur les champs de bataille. Son expertise au niveau architectural lui permet de bien cibler les forces et les faiblesses des infrastructures lors des combats.*

**PRÉREQUIS :** CONTREMAÎTRE ET EXPERTISE DE SIÈGE II

**RÉALISATIONS :** Diriger une attaque géopolitique (l'attaque devra être clairement identifiée comme étant menée par le stratège) et réussir ensuite une prise de fort en jeu sur le groupe préalablement vaincu en géopolitique.

**COMPÉTENCES :** Double le nombre des cartes Main d'Œuvre produites par le personnage.

