

***Politiques
&
dragons***



***Par Allegas, sur une idée de Tolkraft développée par Victor D pour le Dixième Défi Trois
Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.***

Malgré leurs bonnes intentions, les aventuriers sèment invariablement chaos et cendres sur leur passage.

C'est alors qu'elles interviennent !

Elles, ce sont les Médiatrices, mandatées par le conseil des régentes, leur mission : corriger le bazar laissé par les aventuriers.

Illustration

Sous licence de contenu Pixabay

Image de couverture de Karen_Nadine

Image de Pipu de Wilgard

Image des premières régentes par B0red

Image une histoire de dragon par Alfuscar

Illustration talents par Elker-Free-Vector-Images

Carte du monde de Allegas via Inkharnate

Sommaire

Introduction	Page 6
Le conseil des régentes	Page 8
Qui sont les Médiatrices ?	Page 10
Varissard	Page 12
Comment jouer à Politiques & Dragons	page 16
Ce qu'il vous faut pour jouer	Page 16
Entreprendre une action	Page 16
La fatigue	Page 18
L'influence	Page 19
Créer une Médiatrice	Page 20
Une histoire de dragon	Page 22
Feuille de Médiatrice	Page 28

Introduction

Une aube nouvelle se levait, déchirant le voile de brume qui s'était abattu sur Rabendof depuis une bonne centaine d'année. Perchés sur le sommet de la plus haute tour du château, nos quatre courageux héros appréciaient la douce chaleur de l'astre solaire naissant sur leur peau.

Ils avaient réussi à vaincre la liche seigneuriale qui avait emprisonnée la région à l'issue d'un combat qui avait duré toute la nuit.

Et pour ne rien gâcher à la scène, ils avaient trouvé le trésor royal, ils étaient riches et allaient devenir célèbres !

Plus tard dans la journée, ils traversèrent sous les acclamations de la foule le village, ils croisèrent Pipou le petit villageois qu'ils avaient sauvé d'une horde de morts-vivants en arrivant dans la région. Jbardof le nain clerc le félicita de sa voix bourrue : Tu es libre Pipou, nous te l'avions promis toi et les tiens êtes libres !

Et finalement ils quittèrent la région comme ils étaient venus.

Mais pour Pipou, rien n'était vraiment fini, il découvrit bientôt que les morts-vivants étaient toujours là, que leur maître disparu, ils erraient sans but et attaquaient de façon aléatoire aux grès de leurs déambulations cadavériques.

Affamé, il apprit que le grenier du village avait été ravagé par la boule de feu du magicien quand ils avaient vaincu le bras droit de la liche, Dalucar le vampire.

Et puis bientôt il fut pris à partie par les bandits, d'anciens gardes qui n'étant plus payés étaient devenus des voleurs qui dévalisaient la région.



Affamé, couvert d'ecchymose, terrifié, Pipou en venait presque à regretter la venue de ses sauveurs.

Et puis un jour, elles arrivèrent, elles se présentèrent comme les Médiatrices nommées par le conseil des régentes.

Les premières parlèrent longtemps, nommèrent qui dirigeraient les villages, qui organiserait le royaume.

Les deuxièmes allèrent confronter les bandits, solutionnèrent le problème des morts-vivants et organisèrent les récoltes.

Les héros étaient la lame chauffée à blanc qui avait procédé à l'ablation du mal, les Médiatrices étaient pour leur part le pansement cicatrisant dont avait besoin le royaume.

Comme vous l'aurez sans doute compris, Politiques & Dragons est un jeu de rôle se déroulant dans un monde de fantasy. Mais pour une fois, nous ne vous proposons pas de jouer les aventuriers aux grands cœurs ou les héros. Vous n'êtes pas ici pour vivre la quête épique des héros mais pour réparer leurs erreurs.

Qui ne sait jamais demander ce qu'il arrivait au village dont le roublard à voler le trésor, le barbare défié et battu à mort les gardes et le barde incendié la taverne, aidé du mage ivre mort ?

C'est ce que nous vous proposons de faire, vous aller incarner les Médiatrices, des femmes fortes, capables et indépendantes dans un monde dangereux et pas forcément ouvert à elles.

Le conseil des régentes

La légende veut que le premier conseil des régentes fût créé à l'issue de la grande guerre des Dieux.

Tant de nobles étaient morts durant les quinze années qu'avaient duré le conflit, que les lignes de successions étaient brisées et les autorités non reconnues.

C'est dans ce contexte que les reines Absalla et Neorwein toutes les deux veuves se consultèrent et comprirent que si elles n'agissaient pas, ce serait une ère de conflits de pouvoirs et de guerres civiles qui succéderait à la guerre des Dieux.



Elles décidèrent alors de s'entourer d'autre femmes issues de la noblesse. Mais aussi de bourgeoises qui possédaient le pouvoir de l'argent à défaut de celui de la naissance. De magiciennes et de sorcières qui maîtrisaient la magie. De religieuses dépositrice des enseignements divins. Ainsi que de personnes aux talents plus particuliers.

Le conseil des régentes constitués des treize matriarches était née. Abritant des mères, épouses, sœurs ou encore créancières des puissants de ce monde, elle ne tarda pas à s'imposer comme la solution pour intervenir après les conflits et leurs décisions faisant force de loi quel que soit le royaume ou elles agissaient.

Rapidement le conseil gagna en puissance et en renommé si bien que les Matriarches s'entourèrent d'autres Régentes pour superviser les actions de terrains.

Une nécessité par les temps qui courent. Car à la guerre des dieux succéda l'ère des Héros, des individus pensant faire le bien mais détruisant sciemment ou non tout ce qu'ils touchaient.

A chaque fois qu'une régente identifie une situation ou le conseil doit intervenir, elle fait appel à un groupe de femme bien particulier : les Médiatrices !

Qui sont les Médiatrices ?

Quand le terrible démon végétal Saarathir est tombé, tout le monde a cru que c'était fini. Le démon avait fait pourrir nos terres, étouffé nos forêts, fait germer des ronces dans nos ventres. Les aventuriers sont venus, flamboyants, hurlants, bardés de gloire. Ils ont brûlé la clairière-~~o~~ur, tranché les lianes maudites, et fait exploser la souche noire.

Puis ils sont repartis.

Et nous, nous sommes restés là. Avec la terre stérile, les puits empoisonnés, les bêtes devenues folles et tant d'autres problèmes qui nous paraissaient insurmontables.

C'est alors qu'elles sont arrivées.

Trois femmes, venues de nulle part, mais qui savaient exactement quoi faire.

La première, Dame Virelle, a purifié les sols et chanté des prières anciennes aux graines pour redonner vie aux récoltes.

La deuxième, la ~~s~~ur-médecine Althéa, a guéri les corps et soigné les âmes en faisant bouillir des décoctions et usant des simples.

Et la troisième... c'était Sirelle.

Au début, elle n'a pas dit un mot. Elle a écouté. Puis quand elle eut suffisamment écouté, elle a parlé aux anciens, aux chefs et aux survivants. Elle a nommé, organisé, consigné. Elle a redonné des titres, mais aussi des responsabilités.

Elle a vu que je la suivais, pieds nus dans la boue, les yeux grands ouverts. Elle m'a tendu un carnet, un de ceux qu'elle utilisait pour noter les doléances et les solutions.

"Écris ce que tu vois, Elwen. Et ce que tu ressens. C'est comme ça qu'on commence."

Depuis ce jour, je n'ai eu qu'un seul but : devenir Médiatrice.

Pas pour combattre. Pour réparer. Pour comprendre. Pour faire que les lendemains soient vivables, même après les plus grandes victoires.

Professions de foi de Elwen aspirante Médiatrice.

Formées dès leurs plus jeunes âges au sein de la grande académie, les jeunes filles qui souhaitent devenir Médiatrices sont formées selon deux socles.

Le premier est un socle individualisé mettant en avant les capacités propres à chacune, certaines deviennent magiciennes, d'autres stratèges ou guerrières, d'autres apprennent la médecine, embrassent une religion, deviennent artistes ou artisanes, d'autres apprennent des arts plus obscurs ou des techniques de roublards.

Le deuxième est un socle commun où chaque médiatrice est formée à résoudre des conflits, former et signer des contrats, à faire de la politique.

Le secret des médiatrices repose sur la fusion de ses deux socles, appliquer au premier les enseignements du deuxième pour se spécialiser dans les résolutions de conflits qui y sont liés. Mais aussi et surtout sur leurs capacités à travailler ensemble car la somme des talents de chacune est bien supérieure à leurs simples additions.

Enfin cela était vrai à l'origine, mais au fil du temps et avec son agrandissement, le conseil des régentes à évoluer, c'est complexifié et des luttes internes est nées entre les régentes et les matriarches mêmes. Comme elles ne peuvent s'opposer ouvertement, elles le font par le biais des Médiatrices, comptant pour que chacune de leurs représentantes brille plus que les autres dans la résolution de la crise en cours et aide au développement des spécialisations qu'elles représentent.

Si le devoir commun d'aider et de résoudre les crises qui leurs sont confiées reste au cœur de leurs actions, ces dissensions ont fait naître des résultats étonnants et parfois discutables quant aux choix mis en place pour les résoudre.



Landoren

Orc'bar

Salmadard

Les Isles

Nord Varren

Terra IncoSulta

Varren

Sirren

Varissard

Varissard

Le monde dans lequel évolue les Médiatrices évolue se nomme Varissard. Il se compose de différents royaumes dont une grande partie sont séparés par les mers.

On trouve tout d'abord le royaume de Salmadard terre d'origine des elfes, c'est un royaume où il fait bon vivre tant qu'on accepte de vivre en symbiose avec la nature.

Salmadard est dirigé par la reine Neorwein depuis la mort du roi il y a de cela trois cents ans lors de la grande guerre des dieux.

Les elfes en eux-mêmes sont un peuple très social qui de par leurs talents pour tout ce qui a en lien avec le bois fut le premier peuple à partir à l'exploration du monde et à tisser des liens avec les autres nations.

À l'opposé de Salmadard se trouve la plus grande des terres connues composé de Varren, Sirren et Nord Varen le royaume perdu.

À l'origine ces trois royaumes n'en formaient qu'un seul, le royaume des Hommes. Mais Varren et Sirren rentrèrent en guerre il y a bien longtemps, les deux royaumes s'affrontent encore aujourd'hui pour le contrôle des montagnes car il est dit que celui qui serait le roi des monts serait le seul maître des hommes.

Quant au Nord Varren, ce nom n'existe que depuis la guerre des dieux, on dit que la bataille des dieux là-bas fut elle que depuis les terres sont remplies d'une brume étrange qui semble pervertir tout mortel. Pour se protéger de celle-ci, les humains construisirent un énorme mur qui coupe les terres de Varren en deux.

Les elfes étant que créature immortel (mais pas invulnérable) prennent à cœur protéger le monde de ce qui pourrait sortir un jour de la brume, c'est ainsi qu'ils construisirent des défenses et des cités tout le long de la côte de Nord Varren.

Un autre peuple découvrit rapidement les secrets de la navigation, il s'agit des Petitesgens de Landoren comme ils aimèrent s'appeler. Curieux, inventifs, ils découvrirent la navigation dans le but de pêcher. C'est par un orage particulièrement fort que le bateau de Plum'gaven arriva avec tout son équipage sur le royaume de Orc'kar.

La rencontre des Petitesgens avec le peuple de Orc'kar aurait dû très mal se passer, car comme le nom le laisse présager, Orc'kar est le royaume des Orcs.

Mais il s'avéra que les Petitesgens n'étaient pas des peureux et encore moins raciste, aussi contrairement aux autres peuples, ils ne prirent pas peur quand ils découvrirent ces colosses de deux mètres de hauts aux incisives en forme de coutelas.

Mieux encore, ils firent amis-amis donnant naissance à une union des peuples les plus invraisemblables et dangereuses possibles l'intelligence des uns et la force des autres.

Ce sont les habitants de Tûméal qui en firent l'amer expérience.

A l'origine l'intégralité de Tûméal était occupée par les nains, des êtres légèrement plus grands que les Petitesgens mais bien plus costaud tout en étant aussi intelligent.

Les nains se voulant être les plus fort et les plus intelligents, voulurent imiter les elfes et découvrir ce qu'il y avait par de là l'océan, mais là où les elfes avaient fait amis avec les peuples, eux voulaient les diriger.

Aussi, quand ils découvrirent Landoren, ils voulurent prendre le contrôle des Petitesgens. Ceux-ci en appelèrent à leurs amis orcs et ensemble reconquirent leur territoire puis attaquèrent Tûméal. Les nains étaient débordés, ils durent abandonner toute l'île principale avant de signer la trêve du pont. Depuis les trois peuples se partagent le territoire.

Enfin il reste les Jsles, des terres qui à l'origine n'abritaient aucun peuple. C'est ici que fut établit les premiers lieux où pouvaient se réunir les dirigeants des royaumes, ces terres n'appartenant à personnes.

Au fil du temps, les Jsles évoluèrent sur l'Jsle central fut construit la tour des régentes où sont formé les Médiatrices.

Tandis que les autres Isles furent dédiés aux dieux dont :

Flamrim le dieu du feu et son volcan créateur de toutes choses. Il est le saint patron des forgerons. Il récompense toujours ceux qui travaillent avec le cœur à l'ouvrage.

Mezram dieu de la magie et du secret, c'est un dieu vénéré et craint car il est jaloux de ses secrets, on dit qu'il y a fort longtemps, des mages voulurent créer une tour gigantesque pour perce ses secrets. Mezram en colère détruisit la tour. Depuis ses fidèles porte ses emblèmes pour montrer que certains secrets ne doivent pas être cherchés.

Thamanim la déesse oubliée, plus personne ne se souvient du visage de la déesse de la guérison et de la lumière. Elle disparue lors de la guerre des dieux avec l'ensemble de ses enseignements et de ses écrits. Pour autant, elle est toujours vénérée, ses fidèles pensant qu'en retrouvant ses mots, ils arriveraient à la faire revenir et combattre ainsi la maladie et la mort qui se sont rependues depuis sa disparition.

Comment jouer à Politiques & Dragons

Ce qu'il vous faut pour jouer

Pour jouer à Politiques & Dragons, vous aurez besoin de deux dés à vingt faces et d'une dizaine de jetons d'influences par Médiatrices.

Pour représenter les jetons d'influence, vous pouvez utiliser des pièces, des pierres d'aquariums, ...

Le/la maître(sse) du jeu ci-après dénommé MJ aura aussi besoin deux dé à vingt faces.

Entreprendre une action

Quand une action entreprise par une Médiatrice est compliquée, susceptible d'échouer ou dont la résolution en bien ou en mal peut être créateur de jeu, le/la MJ peut demander à la Médiatrice de choisir une caractéristique en rapport avec l'action entreprise et de lancer le dé à vingt faces.

L'action sera réussite si le résultat du dé est inférieur à la caractéristique testée.

Exemple : La Médiatrice Nallawelle veut escalader le moulin pour avoir une vue d'ensemble du village.

Le/la MJ lui demande un test de dextérité caractéristique dans laquelle Nallawelle a 14.

Elle lance le dé et obtient 8, c'est une réussite.

En plus de ses caractéristiques, une Médiatrice dispose de talents inhérents à son cursus de prédilection.

Quand un talent peut s'appliquer à une situation, la Médiatrice lancera deux dés vingt et gardera le résultat le plus petit.

Exemple : la Médiatrice Asmaa une érudite étudie les fragments d'une pierre gravé de runes inconnues.

Le/la MJ lui demande un test d'intelligence caractéristique dans laquelle Asmaa à une valeur de 13.

Elle lance le dé et obtient 18, c'est un échec.

Mais Asmaa révèle qu'elle dispose d'un talent nommé Je connais les secrets.

Elle lance son deuxième dé et obtient 6, c'est un succès.

Quand une action est particulièrement difficile, le/la MJ peu demander de faire un lancer compliqué. Dans ce cas, la Médiatrice lancera deux dés à vingt faces et gardera le résultat le plus élevé.

Exemple : La Médiatrice Larina a promis d'aider une bergère à sauver ses moutons. Un de ses agneaux est tombé dans une ravine devenue extrêmement glissante à cause d'une pluie incessante, n'écoutant que son courage Larina descend. Le/la MJ lui dit que l'action est particulièrement difficile.

Larina test sa dextérité ou elle a 15.

Elle lance les deux dés et obtient 8 et 18, elle garde le dé le plus élevé, l'action est donc échouée.

Exemple 2 : La Médiatrice Savarina veut arrêter une attaque de loups garous, pour ce faire elle veut les impressionner avec sa force ou elle a 14.

Le/la MJ lui indique que l'action est très difficile, mais Savarina utilise son talent Grande Brettese, le dé de malus et le dé de bonus apportés s'annulent entre eux, Sarina ne lance qu'un dé.

Elle lance le dé et obtient 12 c'est une réussite.

La fatigue

Chaque Médiatrice à 5 points de fatigues qui représente à la fois sa santé physique et sa santé mentale.

Le/la MJ peut faire perdre 1 point de fatigue à une Médiatrice en conséquence d'un échec.

Exemple : En glissant dans la ravine, Savarina se foule la cheville

Une Médiatrice perd automatiquement 1 point de fatigue quand elle fait un 20 sur son jet de dé.

Une Médiatrice peut si elle fait un 1 sur son dé vingt, sacrifier 1 point de fatigue, on dit alors qu'elle prend la narration ce qui lui permet de décider des conséquences de sa réussite et d'impacter la suite de l'histoire par celles-ci.

Une Médiatrice peut récupérer jusqu'à 3 points de fatigues par jour :

En ayant dormi toute la nuit.

En faisant une vraie pause avec un bon repas.

En recevant des soins.

Si une Médiatrice tombe à 0 points de fatigues, elle est à terre.

En jeu cela se traduit par le fait que la Médiatrice ne peut plus agir de la scène, elle se réveillera à la scène suivante avec 1 point de fatigue.

L'influence

Dans Politiques & Dragons, chaque action que vous allez entreprendre, chaque problématique que vous allez solutionner va vous octroyer des jetons d'influences que vous pourrez utiliser pour prendre des décisions.

En cours de partie, les Médiatrices vont être amenées à réaliser des tests d'influence.

Pour ce faire, chaque Médiatrice va dépenser des jetons d'influences de façon caché. Elles choisissent un nombre de jeton qu'elles cachent dans une main fermée.

Le/la MJ va compter jusqu'à 3 puis chacun va ouvrir la main.

Si la somme des jetons d'influences dépensés ainsi est supérieur à la difficulté de la décision imposée, c'est un succès.

La décision est mise en place.

De plus, la Médiatrice ayant donné le plus de jetons d'influence prend la narration et explique comment l'application de la décision rend honneur à son ordre.

Elle gagne un point de renommé et un talent supplémentaire.

Si plusieurs Médiatrices ont donné le même nombre et le plus de points d'influences, elles gagnent chacune un point de renommé, un talent et se partagent la narration.

Il est à noter que le talent gagner peut faire partie de sa classe ou inventer par la Médiatrice.

Si la somme des jetons d'influences dépensés ainsi est inférieur à la difficulté de la décision imposée, c'est un échec.

Les points d'influence sont dépensés et la décision est refusé.

Les Médiatrices devront revoter pour cette décision ou non en cours de partie.

Mais cette inefficacité peut entraîner des conséquences en jeu et/ou rendre le prochain vote plus difficile.

Créer une Médiatrice

Pour créer une Médiatrice, chaque joueuse va choisir un profil et cocher un des talents du profil.

Puis elle va répartir 50 points entre les 4 caractéristiques avec un minimum de 10 dans chaque et un maximum de 16 et un minimum de 10.

Les caractéristiques sont :

♦ Force pour toutes les actions physiques.

♦ Dextérité pour toutes les actions demandant de la minutie, un savoir faire technique ou une habilité.

♦ Intelligence pour toutes actions dépendant de la réflexion, d'une connaissance particulière.

♦ Charisme pour toutes actions visant à communiquer, convaincre, mais aussi comprendre des intentions ou percer un mensonge.

Enfin, elle va choisir une race et noter sur le profil le talent racial en découlant.

♦ Les humaines commencent avec le talent touche à tout : elles ont +1 dans toutes les caractéristiques.

♦ Les elfes commencent avec le talent Ascendance elfique : elles ont +2 en charisme - 2 en force et peuvent parler avec les arbres.

♦ *Les orques commencent avec le talent Ascendance orc : Elles ont +2 en force -2 en charisme mais elles peuvent intimider en utilisant leur score de force.*

♦ *Les naines commencent avec le talent Ascendance runique : Elles ont +1 en force et +2 en dextérité et peuvent ignorer la perte de 1 point de fatigue par jour.*

♦ *Les petites gentes commencent avec le talent Ascendance des petites : Elles ont + 2 en intelligence, -2 en force et peuvent manger une fois de plus que les autres races et regagner ainsi 1 point de fatigue.*



Une histoire de dragon

Résumé pour le/la MJ

Après un combat épique, un groupe de héros a terrassé un dragon qui terrorisait la région. Mais, comme souvent, ils sont repartis sitôt la victoire acquise, laissant derrière eux un paysage dévasté, des villages en ruines... et le cadavre du dragon, immense, qui commence à pourrir et à contaminer la terre. C'est dans ce contexte que les Médiatrices sont mandatées par le conseil des régentes pour restaurer l'ordre, panser les plaies et éviter que la victoire ne se transforme en malédiction.

Ce scénario a aussi pour but de vous guider dans l'attribution des points d'influence en fonction des actions des Médiatrices.

Ce scénario n'est pas linéaire, n'hésitez pas à changer l'ordre des scènes en fonctions des attentes et choix des Médiatrices.

Scène 1 : L'arrivée au village

Les Médiatrices arrivent dans un village à moitié détruit. Les habitants sont partagés entre soulagement et colère : la bête n'est plus, mais leurs maisons, champs et bétail ont été réduits en cendres. Certains accusent les héros, d'autres sont paralysés par la peur de ce qui pourrait suivre.

Défis :

- *Rassurer la population (test de Charisme).*
- *Organiser les premiers secours (test de Dextérité ou Intelligence).*

Points d'influence :

- *Rassurer la population : +1 point d'influence par personnes rassurées (max 3) +5 points d'influence si rassure un groupe de personne.*
- *Organiser les secours : +1 point d'influence par personne soignée (max 3) +6 points d'influence si met en place un centre de soin +3 points si trouve des simples, ou organise une collecte par exemple.*

Scène 2 : Les conséquences magiques

La mort du dragon a libéré une puissante énergie magique. Des phénomènes étranges apparaissent : illusions, mutations de la faune et de la flore, apparition de créatures mineures.

Défis :

- *Contenir ou canaliser l'énergie magique (test de Magie ou Intelligence).*
- *Protéger les habitants des effets secondaires (test de Dextérité ou Charisme).*

Points d'influence :

- **Canalisation réussie : +2 points d'influence.**
- **Protection efficace : +1 point d'influence à +4 points d'influence en fonction de la qualité des protections trouvées par chaque Médiatrice.**

Scène 3 : Le cadavre du dragon

Le corps du dragon gît à l'orée du village. Sa chair commence à se putréfier, l'air est vicié, la terre alentour noircit. Des enfants tombent malades, les animaux fuient ou deviennent agressifs.

Défis :

- **Analyser la nature de la corruption (test d'Intelligence, talent magique ou érudit).**
- **Décider du sort du cadavre : l'enterrer, le brûler, le disséquer pour en tirer des ressources, ou demander l'aide d'un ordre religieux.**

Vote d'influence :

La décision sur le sort du cadavre doit être prise par un vote d'influence. Chaque option entraînera des conséquences différentes sur la suite du scénario.

Points d'influence :

- **Analyse réussie : +1 point d'influence.**
- **Décision collective (vote) : la Médiatrice ayant le plus misé prend la narration et gagne +1 point de renommée et un talent supplémentaire.**

Scène 4 : Les opportunistes

Des bandits, charognards ou mages sans scrupules profitent du chaos pour piller, voler des restes du dragon ou manipuler la population.

Défis :

- *Négocier, intimider ou combattre les intrus (test de Charisme, Force ou Dextérité selon l'approche).*
- *Organiser la défense du village (vote d'influence pour choisir la stratégie).*

Points d'influence :

- *Éloigner les intrus : +1 point d'influence à +3 points d'influence en fonction des risques engagés, de la façon dont a été résolu le conflit et du public qui pourrait avoir été séduit par la prestation de la Médiatrice.*
- *Organisation de la défense (vote) : la Médiatrice ayant le plus misé prend la narration et gagne +1 point de renommée.*

Scène 5 : La reconstruction

Une fois la crise immédiate passée, il faut penser à l'avenir : reconstruire, redistribuer les terres, organiser l'aide extérieure, panser les blessures psychologiques.

Défis :

- *Planifier la reconstruction (test d'Intelligence ou Charisme).*
- *Gérer les conflits entre villageois (vote d'influence pour trancher un litige important, par exemple la répartition des ressources).*

Points d'influence :

- **Planification réussie : +2 points d'influence.**
- **Résolution d'un conflit (vote) : la Médiatrice ayant le plus misé prend la narration et gagne +1 point de renommée.**

Conclusion

La région est libérée et promise à un nouvel avenir.

Il est temps pour les Médiatrices de faire leur rapport auprès des régentes.

Ont-elles su réparer les erreurs des héros ?

Ont-elles pu mettre en valeur leurs ordres respectifs ?

C'est un excellent moment pour voir ce que les joueuses ont apprécié et retenue de la partie.



Nom de la médiatrice

Guerrière

Race

Talent raciale

Talents

Force

Grande bretteuse

Dextérité

Meneuse d'homme

Intelligence

Forte comme un bœuf

Charisme

--	--	--	--	--	--

Fatigue



Nom de la médiatrice

Érudite

Race

Talent raciale

Talents

Force

Je connais des secrets

Dextérité

Soigner

Intelligence

Paradoxe utile

Charisme

--	--	--	--	--	--

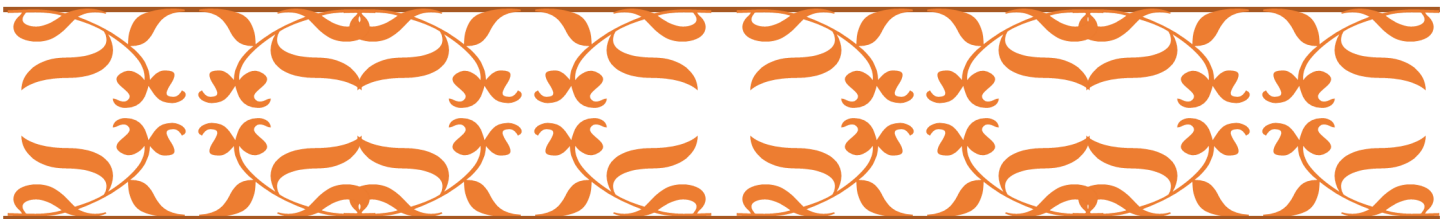
Fatigue





Nom de la médiatrice	Espionne
Race	
Talent raciale	Talents
	Roublarde dans l'âme
Force	Langue bien pendue
Dextérité	Coup d'épingle
Intelligence	
Charisme	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	

Fatigue



Nom de la médiatrice	Artiste de rue
Race	
Talent raciale	Talents
	Jongle avec les nerfs
Force	Charme du pavé
Dextérité	Une grâce innée
Intelligence	
Charisme	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	

Fatigue





Nom de la médiatrice

Chasseuse

Race

Talent raciale

Talents

Force

Traque sans fin

Dextérité

Tir du destin

Intelligence

Présence fauve

Charisme

--	--	--	--	--	--

Fatigue



Nom de la médiatrice

Maîtresse marchande

Race

Talent raciale

Talents

Force

Parfum d'affaire

Dextérité

Regard qui pèse

Intelligence

Évaluation

Charisme

--	--	--	--	--	--

Fatigue

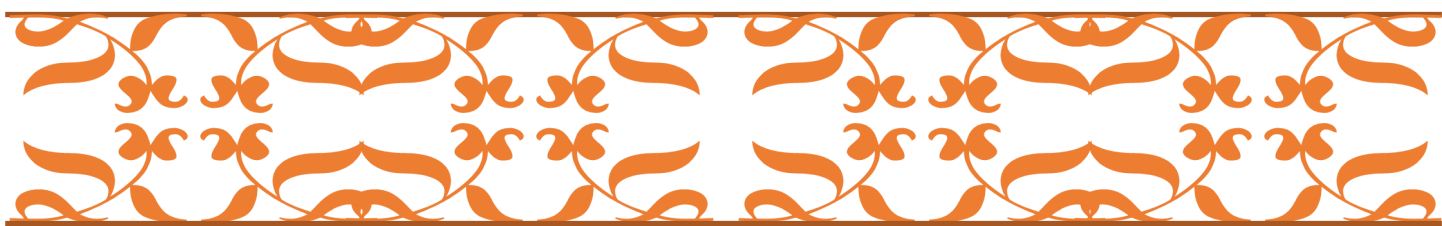




Nom de la médiatrice	Magicienne						
Race							
Talent raciale	Talents						
	Je fais de la petite magie						
Force	Geste parfait						
Dextérité	Verbe qui plie						
Intelligence							
Charisme							
<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							

Fatigue

--	--	--	--



Nom de la médiatrice							
Race							
Talent raciale	Talents						
Force							
Dextérité							
Intelligence							
Charisme							
<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							

Fatigue

--	--	--	--

