

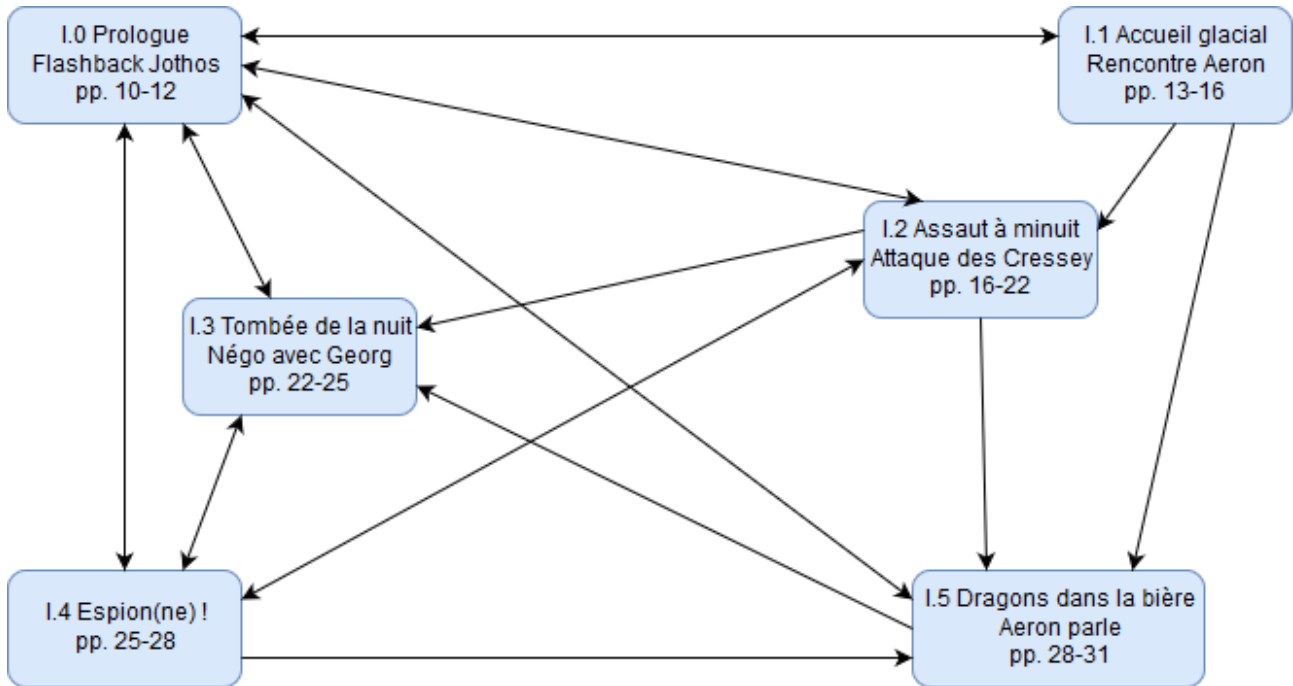


Une adaptation de la campagne Le Trésor du Dragon au système FACES (v5)

J. Darmont, 2019

Chapitre 1 : Au service du mur

1.1. Vue globale



1.2. Caractéristique des PNJ

AERON WATERS			Premier rôle	
Attributs et talents				
Force D10	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D6	Sens D6
Combattant D10	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 16	Seuil de blessure 8		Énergie 14	Statut 5
Atouts et travers				
Charismatique (+2 éloquence, discours), Sang de Valyria			Bâtard	
Équipement				
Épée longue (DG D8), Bouclier (PR +1)				

SER GEORG WELLER			Premier rôle	
Attributs et talents				
Force D10	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D10	Sens D6
Combattant D10	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 16	Seuil de blessure 8		Énergie 14	Statut 4
Atouts et travers				
Frère de la Garde de Nuit, Mécène			Esclave de la bouteille	
Équipement				
Épée bâtarde (DG D8), Cotte de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1)				

RECRUES DE LA GARDE DE NUIT ¹			Figurants	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D4
Combattant D4	Coquin D6	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Epée courte (DG D6)				
FALEA/JEYNE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D8	Caractère D10	Esprit D4	Sens D8
Combattante D4	Coquine D4	Dirigeante 0	Experte 0	Manipulatrice D6
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Danseuse d'eau (Agileté en combat), Maître braavien ²			Faiblesse (tir)	
Équipement				
Stylet (DG D6), Main gauche (DG D6), Dague de jet (DG D6)				
SER LEOF COOPER			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D6	Esprit D8	Sens D8
Combattant D8	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Mécène, Tireur d'élite			Faiblesse (endurance)	
Équipement				
Hache de bataille (DG 10), Bouclier (PR +1), Arbalète (DG D8+1)				
SER HENRY ADDEY			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D6	Esprit D6	Sens D8
Combattant D8	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Mécène, Maître des casse-têtes (boucliers ignorés)			Menaçant	
Équipement				
Harnois (PR 3), Bouclier (PR +1), Fléau (DG D8+1)				

¹ Davin l'adolescent amoureux, Hender le porc violeur, Josef le braconnier, Seren le soldat capturé, Dagbert le volontaire

² Si round perdu, l'ennemi subit les dégâts de l'arme – 1

BANDITS DE LA REGION			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D4
Combattant D4	Coquin D6	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Fourrures (PR 1), Gourdin (DG D6)				

RATS DE POTENCE			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D4
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de cuir (PR 1), Couteaux (DG D6)				

TIREURS AUX SEPT PIECES			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de cuir (PR 1), Dague (DG D6), Arbalète lourde (DG D10) – M+1/Recharge(majeure)				

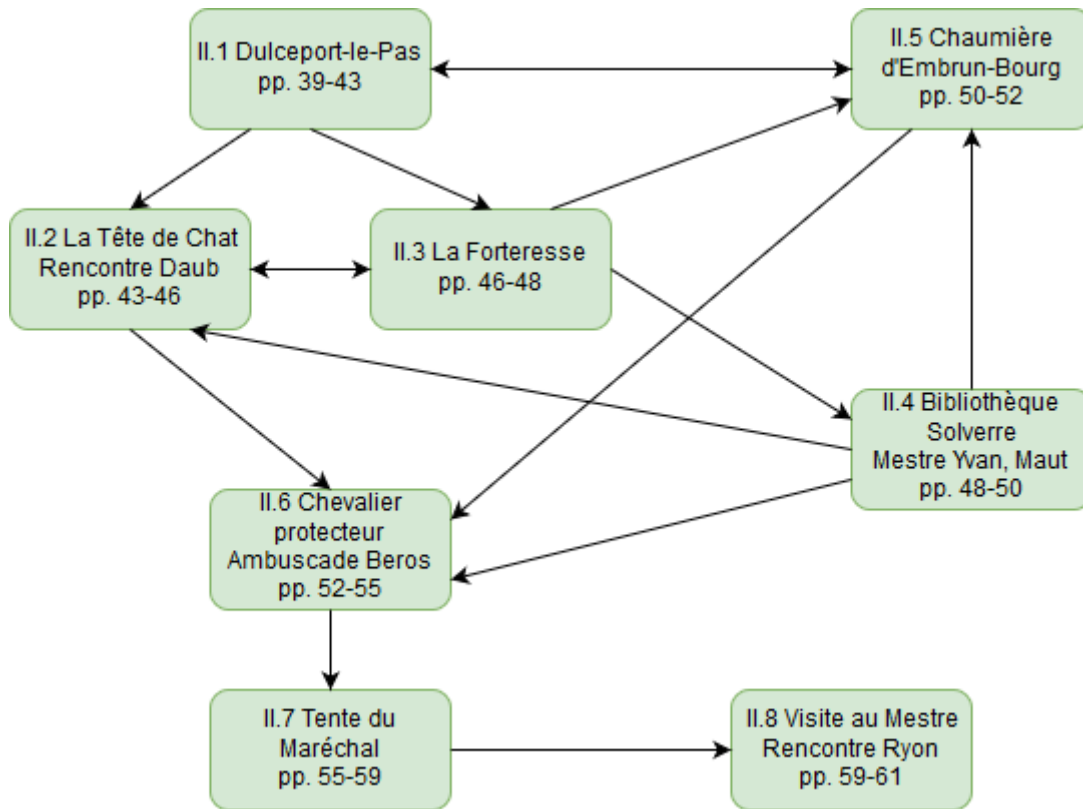
HEAUMES D'AZUR			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D4
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Cotte de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8)				

MARINS DE LA TETE A BABORD (ABORDAGE)			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de cuir (PR 1), Sabre (DG D6+1)				

MARINS DE LA TETE A TRIBORD (SOUTIEN)			Figurants	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D8
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Broigne (PR 2), Couteau (DG D6), Arc long (DG D8) – Tir multiple (2 ^e tir à -2)				

Chapitre 2 : Le tournoi de fiançailles

2.1. Vue globale



2.2. Caractéristique des PNJ

QUOM ET GIL, SERGENTS DE LA MAISON SOLVERRE			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Cotte de mailles (PR 3), Targe (PR +1), Trique (DG D6), Couteau de jet (DG D6)				
DAUB, GEOLIER			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D8	Sens D8
Combattant 0	Coquin D8	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Apprécié par le peuple, Mécène			Faiblesse (fragile)	
Équipement				
Jaque (PR 1), Dague (DG D6), Trique (DG D6), Médaillon, Bourse (2 LC)				

ALIX ET BREVON, GARDES DE LA MAISON SOLVERRE EN PERMISSION			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Trique (DG D6)				

GARDES DE LA MAISON SOLVERRE EN SERVICE			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Jaque (PR 1), Targe (PR +1), Trique (DG D6)				

SERGENOT DE LA MAISON SOLVERRE			Figurant	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Armure de mailles (PR 3), Targe (PR +1), Masse d'armes (DG D8)				

ALFO YOND, CAPITAINE DE LA MAITRESSE FANTASQUE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D4	Caractère D10	Esprit D8	Sens D6
Combattant D4	Coquin D4	Dirigeant D6	Expert D4	Manipulateur 0
PV 6	Seuil de blessure 3		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Maître braavien ³				
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Épée braavienne (DG D8), Main gauche (DG D6), Bourse (2 LC)				

OLFRIDIO, PREMIER LIEUTENANT DE LA MAITRESSE FANTASQUE			Figurant	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D4	Sens D6
Combattant D4	Coquin 0	Dirigeant D6	Expert 0	Manipulateur 0
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Épée courte (DG D6), Main gauche (DG D6), Arbalète myrienne (DG D8)				

³ Si round perdu, l'ennemi subit les dégâts de l'arme – 1

MANIS, SECOND LIEUTENANT DE LA MAITRESSE FANTASQUE			Figurant	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
2 hachettes (DG D6)				

MATELOTS DE LA MAITRESSE FANTASQUE			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Épée courte (DG D6), Dague (DG D6), Arbalète légère (DG D8)				

MESTRE YVAN			Premier rôle	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D10	Sens D6
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D10	Manipulateur D4
PV 10	Seuil de blessure 5		Énergie 14	Statut 3
Atouts et travers				
Connaissances étendues (+2), Maître des corbeaux (+2)			Faiblesse (frivole)	
Équipement				
Robe, Bâton (DG D6), Dague (DG D6), Nécessaire de calligraphie, Bourse (1 CA)				

MAUT, ASSISTANT DE MESTRE YVAN			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D10	Sens D4
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D8	Manipulateur D4
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Robe, Bâton de marche (DG D6), Dague (DG D6), Nécessaire de calligraphie, Bourse (2 LC)				

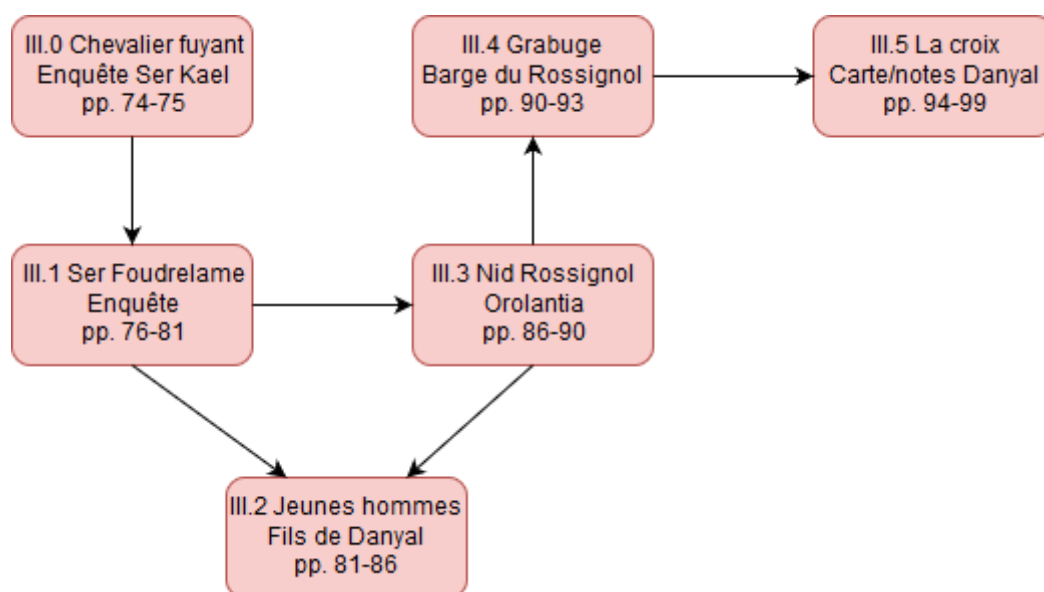
SER BEROS WALLAIN			Premier rôle	
Attributs et talents				
Force D10	Agilité D8-1	Caractère D10	Esprit D6	Sens D6
Combattant D10	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 16	Seuil de blessure 8		Énergie 16	Statut 3
Atouts et travers				
Maître des haches (+1), Unité			Faiblesse (maladroit)	
Équipement				
Harnois (PR 3), Bouclier (PR +1), Dague (DG D6), Lance de guerre (DG D8), Épée longue (DG D8), Hache longue (DG D10), Arbalète lourde (DG D10), Coursier avec caparaçon de cuir (PR 1), Mule de charge, 6 lances de joute, Bourse (2 LA)				

HACHES NOIRES			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1), Hache de bataille (DG D10), Épée longue (DG D8), Arbalète (DG D8)				

MESTRE RYON			Premier rôle	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D10	Sens D8
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D10	Manipulateur D4
PV 12	Seuil de blessure 6		Énergie 12	Statut 2
Atouts et travers				
Connaissances étendues (+2), Mémoire eidétique			Habitue gênante (parler vérole)	
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Bâton (DG D6), Dague (DG D6), Trousse de soins militaires, Nécessaire à écriture, Bourse (2 CA)				

Chapitre 3 : De l'autre côté du détroit

3.1. Vue globale



3.2. Caractéristique des PNJ

CAPITAINE YORRO LITHANIS, CAPITAINE DE LA FOLIE DU MENESTREL				Second rôle	
Attributs et talents					
Force D8	Agilité D10	Caractère D8	Esprit D6	Sens D8	
Combattant D4	Coquin D4	Dirigeant D4	Expert D4	Manipulateur D4	
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 4	
Équipement					
Vêtements (PR 0), Hachette (DG D6), Nécessaire de calligraphie, Bourse (2 LC)					
SEPTON JERAMY				Second rôle	
Attributs et talents					
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D10	Sens D8	
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D6	Manipulateur D6	
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 5	
Équipement					
Vêtements (PR 0), Bâton de marche en bois de barral					
DANALO HEAUMEBLANC, FILS AINE				Second rôle	
Attributs et talents					
Force D10	Agilité D8	Caractère D8	Esprit D6	Sens D4	
Combattant D8	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0	
PV 10	Seuil de blessure 5		Énergie 0	Statut 5	
Atouts et travers					
Danseur d'eau, Héritier				Dettes	
Équipement					
Vêtements (PR 0), Épée braavienne (DG D8+1)					

INVICHIO HEAUMEBLANC, FILS CADET			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D10	Sens D6
Combattant D8	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Danseur d'eau, Maître braavien ⁴			Honorable	
Équipement				
Vêtements (PR 0), Épée braavienne (DG D8+1), Main gauche (DG D6)				
TRISTIFERO HEAUMEBLANC, BENJAMIN			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D8	Caractère D8	Esprit D6	Sens D6
Combattant D8	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Danseur d'eau				
Équipement				
Vêtements (PR 0), Épée braavienne (DG D8+1)				
OROLANTIA HEAUMEBLANC, EPOUSE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D8	Sens D6
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur D8
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 5
Atouts et travers				
Séduisante (+2), Charismatique (+2), Respectée ⁵				
AMBADIS TREMOLO, PRINCE MARCHAND			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D8	Sens D6
Combattant D4	Coquin 0	Dirigeant D6	Expert 0	Manipulateur D4
PV 6	Seuil de blessure 3		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Riche, Respecté ⁵				
Équipement				
Vêtements (PR 0), Épée braavienne (DG D8+1)				

⁴ Si round perdu, l'ennemi subit les dégâts de l'arme – 1

⁵ -1 en intrigue aux adversaires qui tentent de saper la loyauté du / qui ont du respect pour le personnage

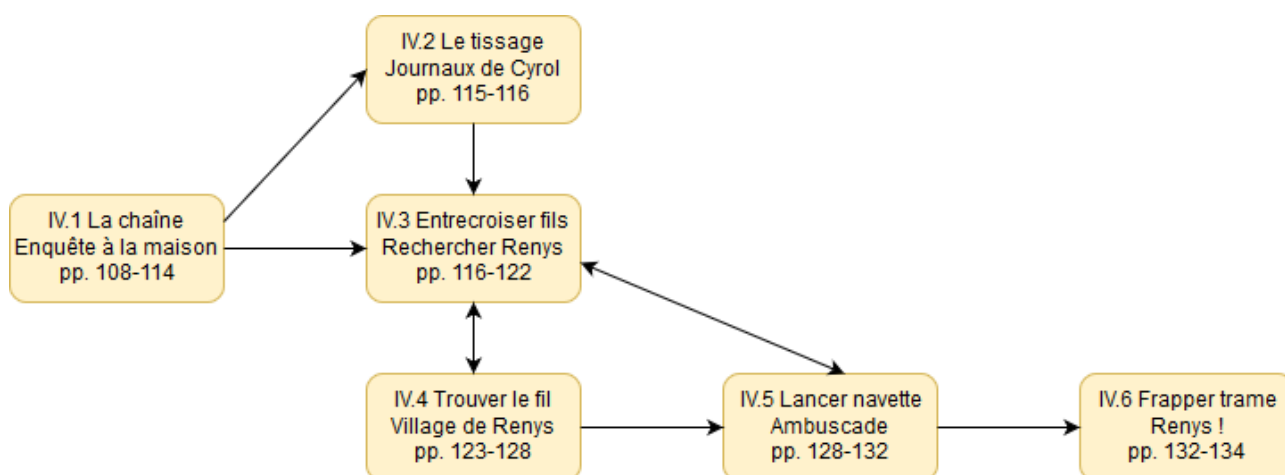
SERAH, ROSSIGNOL SATINE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D8	Sens D6
Combattant 0	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur D8
PV 6	Seuil de blessure 3		Énergie 0	Statut 5
Atouts et travers				
Célèbre ⁶ , Respectée ⁷				
Équipement				
Vêtements (PR 0), Dague (DG D6)				
RISINA, SERVANTE DE SERAH			Figurante	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D8	Caractère D8	Esprit D4	Sens D4
Combattant 0	Coquin D6	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Vêtements (PR 0), Couteau (DG D6)				
ARTURO SALDAARIS, CONTACT D'OROLANTIA A LA BANQUE DE FER			Figurant	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D6	Sens D4
Combattant D4	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur D6
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 4
Équipement				
Vêtements (PR 0), Épée braavienne (DG D8+1), Bouclier (PR +1)				

⁶ +2 persuader, charmer, séduire / -2 discrétion

⁷ -1 en intrigue aux adversaires qui tentent de saper la loyauté du / qui ont du respect pour le personnage

Chapitre 4 : Retour au foyer

4.1. Vue globale



4.2. Caractéristique des PNJ

MERIEL, LAVANDIERE			Figurante	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattante 0	Coquine D4	Dirigeante 0	Experte D6	Manipulatrice 0
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2

BRUIS, CHAMBELLAN			Figurant	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D4	Sens D4
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert D6	Manipulateur 0
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Couteau (DG D6)				

CONSCRITS PAYSANS			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D4	Coquin D6	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Jaque (PR 1), Lance (DG D8)				

BANDITS			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D8	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D4	Coquin D6	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de peaux (PR 1), Hache de bataille (DG D10)				

PILLARDS			Figurants	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de cuir rigide (PR 1), Bouclier (PR +1), Hache de bataille (DG D10)				

SEPTON			Figurant	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D6	Sens D6
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D6	Manipulateur D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 4
Équipement				
Bâton de marche (DG D6)				

AUBERGISTE			Figurant	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D4	Sens D6
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D6	Manipulateur D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Gourdin (DG D6)				

SER BYRNE, VERSION VIL CHEVALIER			Figurant	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D4	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 4
Équipement				
Harnois (PR 3), Grand bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8), Lance de guerre (DG D8), Stylet (DG D6), Lance de joute				

SER BYRNE, VERSION VAILLANT CHEVALIER			Figurant	
Attributs et talents				
Force D10	Agilité D6	Caractère D6	Esprit D6	Sens D6
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 5	Seuil de blessure 3		Énergie 0	Statut 4
Équipement				
Harnois (PR 3), Grand bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8), Lance de guerre (DG D8), Stylet (DG D6), Lance de joute				

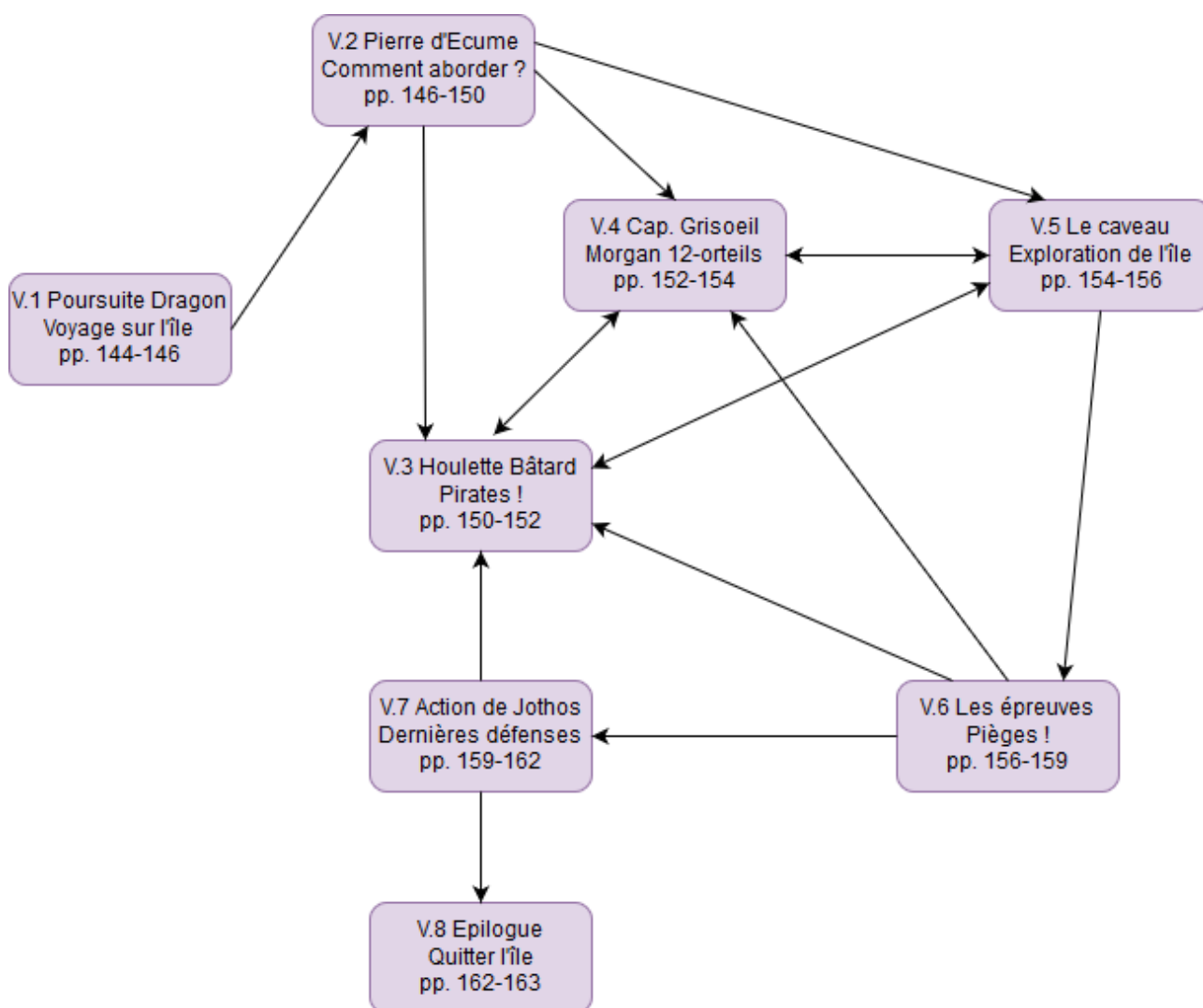
SER BYRNE, VERSION CHEVALIER ERRANT			Figurant	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D6	Sens D4
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Harnois (PR 3), Grand bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8), Lance de guerre (DG D8), Stylet (DG D6), Lance de joute				
LARYSE, FILLE DE MARCHAND			Figurante	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D6	Sens D8
Combattante 0	Coquine 0	Dirigeante 0	Experte D4	Manipulatrice D6
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 3
RICKARD, BUCHERON			Figurant	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D4	Sens D8
Combattant 0	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert D6	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
HAFDIS, HERBORISTE ET SAGE-FEMME			Figurante	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D8	Sens D4
Combattante 0	Coquine 0	Dirigeante 0	Experte D6	Manipulatrice D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 3
SULFIA, PETITE-FILLE D’HAFDIS			Figurante	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D4	Esprit D6	Sens D6
Combattante 0	Coquine 0	Dirigeante 0	Experte D6	Manipulatrice D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
HUWE, CHARPENTIER			Figurant	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D6	Sens D6
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D6	Manipulateur D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
LYN, FEMME D’HUWE			Figurante	
Attributs et talents				
Force D4	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D4	Sens D4
Combattante 0	Coquine 0	Dirigeante 0	Experte D6	Manipulatrice D4
PV 2	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2

BEVAN, SOLDAT DE LA MAISON SOLVERRE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D6	Esprit D6	Sens D10
Combattant D8s	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 4
Atouts et travers				
Maître des lames longues ⁸ , Sixième sens (+2 vigilance)			Faiblesse (statut)	
Équipement				
Armure de mailles (PR 3), Targe (PR +1), Épée longue (DG D8)				
FARN « L'ASPERGE »			Figurant	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D4	Caractère D6	Esprit D4	Sens D4
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 4	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Armure de cuir rigide (PR 1), Bouclier (PR +1), Masse d'armes (DG D8)				
YESEPH, TIREUR D'ELITE			Figurant	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D8
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 3
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Dague (DG D6), Arbalète légère (DG D8)				
RENYS			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D2	Agilité D6	Caractère D10	Esprit D8	Sens D6
Combattant 0	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D8	Manipulateur D6
PV 1	Seuil de blessure 1		Énergie 0	Statut 2
Atouts et travers				
Connaissances étendues (+2), Sang de Valyria			Estropié	

⁸ Si le dé de dégâts donne 1, relancer

Chapitre 5 : Le trésor du dragon

5.1. Vue globale



5.2. Caractéristique des PNJ

CAPITAINE ARTAKESH DE TYROSH, COMMANDANT DE FLOTTE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D8	Sens D8
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert D4	Manipulateur 0
PV 6	Seuil de blessure 3		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Autorité (+1 intrigues), Évaluation (+2)				
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Épée longue (DG D8)				
Unités militaires à disposition				
Navires de chasse aux pirates (4), Archers (1), Infanterie (2), Éclaireurs (1)				

CAPITAINE GRISCEIL, NAUFRAGE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D8	Sens D8
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert 0	Manipulateur D6
PV 10	Seuil de blessure 5		Énergie 2	Statut 1
Atouts et travers				
Chanceux, Coriace, Polyglotte			Estropié	
Équipement				
Guenilles (PR 0), Épée longue rouillée (DG D8, solidité D8)				

CAPITAINE PARELL, MARCHAND ET CONTREBANDIER			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D4	Caractère D8	Esprit D6	Sens D6
Combattant D4	Coquin 0	Dirigeant D6	Expert D4	Manipulateur 0
PV 6	Seuil de blessure 3		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Charismatique (+2), Maître négociateur (+2)				
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Morgenstern (DG D8+1)				
Unités militaires à disposition				
Navires de guerre (1 par unité des PJ à transporter)				

Unités militaires à disposition de la Maison Cressey				
Les Deux têtes (navires Cressey), Heaumes d'Azur, Infanterie (1) ; en fonction des événements passés : Navires corsaires Bracken (2), Compagnie du matin (Infanterie Bracken), Navires pirates braaviens (2)				

MORGAN DOUZE-ORTEILS, CORSAIRE IMPITOYABLE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D8	Caractère D6	Esprit D8	Sens D6
Combattant D8	Coquin 0	Dirigeant D4	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 2
Atouts et travers				
Charismatique (+2), Exaltant (+1), Maître des lances (+1)			Menaçant	
Équipement				
Cuirasse (PR 2) ; Dard d'azur, lance en acier valyrien (DG D8+1, +1 en mêlée)				
Unités militaires à disposition				
Navires de guerre (le Douze Veinards), la moitié des navires de la Houlette du Bâtard				

EQUIPAGE DU DOUZE VEINARDS			Figurants	
Attributs et talents				
Force D6	Agilité D6	Caractère D4	Esprit D4	Sens D4
Combattant D6	Coquin 0	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 3	Seuil de blessure 2		Énergie 0	Statut 2
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Dague (DG D6), Épée longue (DG D8), Arbalète (DG D8)				

BENNICK CODD, AGENT DE L'ARAIGNEE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D8	Sens D6
Combattant D6	Coquin D4	Dirigeant 0	Expert D4	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Dévoué ⁹ , Maître des casse-tête ¹⁰ , armures et boucliers				
Équipement				
À terre : Brigandine (PR 3), Grand bouclier (PR +3), Morgenstern (DG D8+1)				
En mer : Armure de cuir souple (PR 2), Bouclier (PR +2), Morgenstern (DG D8+1)				
Unités militaires à disposition				
Navires pirates (variable), Infanterie (1), Éclaireurs (1)				

SERIA LA ROUGE, REINE PIRATE			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D6	Caractère D8	Esprit D6	Sens D8
Combattant D4	Coquin 0	Dirigeant D8	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Autorité (+1 intrigues), Précise ¹¹ , Sens aiguisés (+2)			Marquée	
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Stylet (DG D6), Couteau de jet (DG D6)				
Unités militaires à disposition				
La Dague Rouge et autres navires (variable)				

GROS VOLLO, ESPION TYROSHI			Second rôle	
Attributs et talents				
Force D8	Agilité D8	Caractère D6	Esprit D4	Sens D6
Combattant D4	Coquin 0	Dirigeant D8	Expert 0	Manipulateur 0
PV 8	Seuil de blessure 4		Énergie 0	Statut 3
Atouts et travers				
Maître braavien ¹² , Maîtrise de l'épée braavienne			Lubrique	
Équipement				
Armure de cuir souple (PR 1), Épée braavienne (DG D8+1), Main gauche (DG D6)				

⁹ -1 aux intrigues contre sa loyauté

¹⁰ Boucliers ignorés

¹¹ À distance, si le dé de dégâts donne 1, relancer

¹² Si round perdu, l'ennemi subit les dégâts de l'arme – 1

