

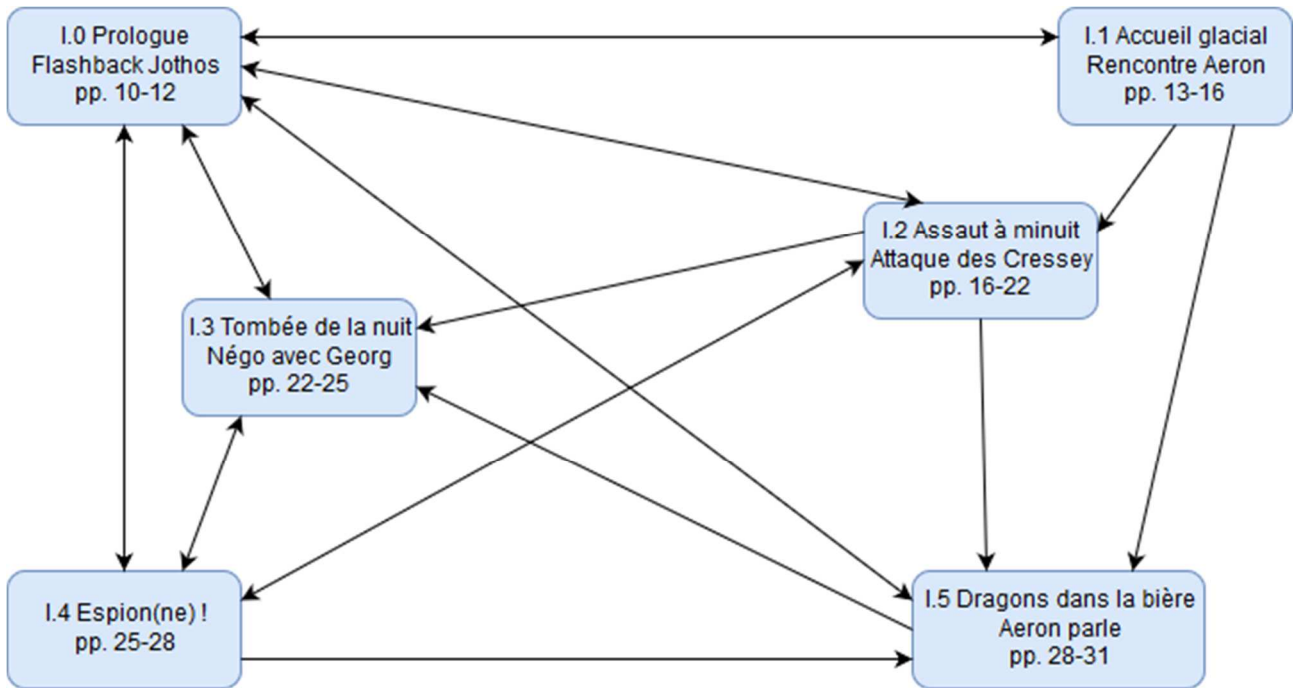


# Une adaptation de la campagne Le Trésor du Dragon au système FACES (v1)

J. Darmont, 2019

## Chapitre 1 : Au service du mur

### 1.1. Vue globale



### 1.2. Caractéristique des PNJ

AERON WATERS			Premier rôle	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Atouts et travers</b>				
Charismatique (+2 éloquence, discours), Sang de Valyria			Bâtard	
<b>Équipement</b>				
Épée longue (DG D8), Bouclier (PR +1)				

SER GEORG WELLER			Premier rôle	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Atouts et travers</b>				
Frère de la Garde de Nuit, Mécène			Esclave de la bouteille	
<b>Équipement</b>				
Épée bâtarde (DG D8), Cotte de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1)				

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

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

<sup>2</sup> Si round perdu, l'ennemi subit les dégâts de l'arme – 1

BANDITS DE LA REGION			Figurants	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Équipement</b>				
Fourrures (PR 1), Gourdin (DG D6)				

RATS DE POTENCE			Figurants	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Équipement</b>				
Armure de cuir (PR 1), Couteaux (DG D6)				

TIREURS AUX SEPT PIECES			Figurants	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Équipement</b>				
Armure de cuir (PR 1), Dague (DG D6), Arbalète lourde (DG D10) – M+1/Recharge(majeure)				

HEAUMES D'AZUR			Figurants	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Équipement</b>				
Cotte de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8)				

MARINS DE LA TETE A BABORD (ABORDAGE)			Figurants	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Équipement</b>				
Armure de cuir (PR 1), Sabre (DG D6+1)				

MARINS DE LA TETE A TRIBORD (SOUTIEN)			Figurants	
<b>Attributs et talents</b>				
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
<b>Équipement</b>				
Broigne (PR 2), Couteau (DG D6), Arc long (DG D8) – Tir multiple (2 <sup>e</sup> tir à -2)				