



Une adaptation du Jeu de Rôle du Trône de Fer au système FACES (v1.1)

J. Darmont, 2019

1. Préambule

Pour jouer au Trône de FACES, vous aurez très probablement besoin de posséder le JdR du Trône de fer ([JDRTDF](#)) pour en comprendre les concepts, et absolument besoin de posséder [FACES](#) pour disposer de la totalité des règles. Rien de ce qui est écrit dans ces deux ouvrages ne sera reproduit ici, pour des raisons évidentes de droits.

2. Création de personnage

2.1. Attributs

D6 de base en Force, Agilité, Caractère, Esprit, Sens

2 crans de bonus à répartir librement

2 ajustements optionnels : -1 cran dans un attribut (minimum D4), +1 cran dans un autre

2.2. Attributs secondaires

Points de vie (PV) = Force + 6

Seuil de blessure = PV ÷ 2 (arrondi au supérieur)

Énergie = Caractère + 6

2.3. Profil

Talents : Combattant, Coquin, Dirigeant, Expert, Manipulateur

Option : Transférer un cran (et un seul) d'un talent vers un autre

Profil	Talents	Atouts courants	Équipement
Chevalier errant (Statut 3)	Combattant D10 Coquin D4	Maître des casse-têtes Sang des Premiers Hommes	Harnois (PR 3), Bouclier (PR +1), Fléau (DG D8+1), Épée longue (DG D8), Lance de guerre (DG D8), Destrier, 12 DO
Chevalier oint (Statut 4)	Combattant D10 Dirigeant D4	Maître des lames longues Mécène	Harnois complet (PR 4), Bouclier (PR +1), Épée bâtarde (DG D8), Lance de guerre (DG D8), Destrier, 16 DO
Éclaireur (Statut 2)	Coquin D10 Combattant D4	Précis Tir double	Armure de cuir rigide (PR 1), Épée courte (DG D6), 2 dagues (DG D6), Arc long (DG D8), Sac à dos, Paillasse, 10 DO
Écuyer (Statut 3)	Coquin D8 Combattant D6	Furtif Voyou	Armure de cuir souple (PR 1), Targe (PR +1), Épée courte (DG D6), Hachette (DG D6), Arbalète légère (DG D8), Livrée, 8 DO

Profil	Talents	Atouts courants	Équipement
Héritier (Statut 6)	Dirigeant D10 Combattant D4	Fin gestionnaire Maîtrise des armes	Cotte de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8), Arc long (DG D8), Chevalière, Coursier, 24 DO
Mestre (Statut 4)	Expert D10 Manipulateur D4	Ami des bêtes Connaissances étendues	Toge, Bâton (DG D6), Dague (DG D6), Chaîne de mestre, Nécessaire de calligraphie, 2 corbeaux, Livres, 16 DO
Noble (Statut 5)	Manipulateur D10 Dirigeant D4	Charismatique Séduisant	Cotte de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1), Épée longue (DG D8), Dague (DG D6), Arc long (DG D8), Vêtements raffinés, Chevalière, Coursier, 17 DO
Septon/Septa (Statut 4)	Expert D8 Manipulateur D6	Apprécié par le peuple Pieux	Toge, Grand bouclier (PR +1), Masse d'armes (DG D8), Arbalète lourde (DG D10), Symbole du Père, 9 DO
Serviteur (Statut 3)	Coquin D10 Expert D4	Maître des haches Maîtrise des armures	Armure de mailles (PR 3), Bouclier (PR +1), Hache de bataille (DG 10), Dague (DG D6), Lance (DG D8), Livrée, 10 DO

2.4. Atouts

2 atouts au choix

Atout	Effet résumé
Ami des bêtes	+2 pour s'occuper des animaux et les comprendre + 1 animal fidèle et bien dressé (chien, aigle, cheval, corbeau, lynx, loup)
Amuseur Artiste	Un test réussi de difficulté 4 redonne 1 point d'énergie à tout le groupe (+1 par degré)
Apprécié par le peuple	+2 pour interagir avec les personnages de statut inférieur à 4
Apprécié par les nobles	+2 pour interagir avec les personnages de statut supérieur à 3
Athlète né	+2 pour toutes les prouesses physiques
Aura Charismatique	+2 pour les tests d'éloquence, de discours
Autorité Diplomate avisé Éloquent Perfide	+1 lors des intrigues
Cavalier né	+2 aux tests d'équitation et d'acrobatie équestre
Célèbre	+2 pour persuader, charmer, séduire ; -2 pour être discret
Chanceux Pieux	+2 points d'énergie

Atout	Effet résumé
Chef de famille Sang de Valyria ¹	+1 point de statut
Compagnon (Statut supérieur à 2)	Un figurant (à créer) est dévoué au personnage
Connaissances étendues	+2 aux tests de savoir, culture
Coriace Sang des Premiers Hommes	+2 PV
Danseur d'eau	Permet d'utiliser l'Agilité au lieu de la Force dans les tests de corps à corps (les dégâts ne sont pas modifiés)
Déguisement	+2 aux tests de déguisement, d'imitation
Deux armes	Si passe d'armes gagnée sur un nombre pair, lancer deux dés de dégâts et garder le meilleur
Dévoué Respecté	-1 en intrigue aux adversaires qui tentent de saper la loyauté du / qui ont du respect pour le personnage
Doigts de fée	+2 aux tests d'habileté manuelle
Évaluation	+2 pour évaluer la valeur d'un objet
Exaltant Meneur d'hommes	+1 pour commander lors d'une bataille
Faiseur de miracles	+2 aux tests de soins
Fief	Un suzerain accordé des terres et un titre au personnage
Fin gestionnaire	+2 pour administrer une Maison
Fou de guerre	Si En péril, +1 aux tests de combat et de dégâts (en mêlée)
Fureur au combat	+1 aux dégâts de mêlée
Furtif Se fondre dans la foule	+2 aux tests de discrétion
Grand chasseur	+2 pour pister, +1 pour combattre les animaux
Grêle d'acier Rechargement rapide Tir double	Si tir réussi avec un nombre pair, deuxième tir
Guérison rapide	Récupération des PV deux fois plus rapide
Haine	Pour une catégorie d'ennemis, le 1 ^{er} point d'énergie dépensé est gratuit
Héritage (Héritier ou chef de famille)	Arme en acier valyrien (+1 en mêlée et dégâts)
Immense	Permet de manier les armes à deux mains à une main
Lutteur	Dégâts à mains nues : D6, pas de malus contre un ennemi armé
Maître braavien	Si round perdu, l'ennemi subit les dégâts de l'arme – 1
Maître des casse-tête	Boucliers ignorés (détruits) en utilisant une masse d'armes ou un marteau
Maître des haches	+1 au combat en utilisant les haches
Maître des lames courtes	Ignore 1 point d'armure en utilisant des lames courtes
Maître des lames longues	Si le dé de dégâts donne 1, relancer
Maître des lances Vétéran des tournois	+1 au combat en utilisant des lances

¹ Cheveux argentés, yeux violets

Atout	Effet résumé
Maîtrise des armes	Dégâts +1 pour une arme particulière
Maîtrise des armures	Protection +1 pour une armure particulière
Maîtrise des boucliers	Protection +1 pour un bouclier particulier
Maître négociateur	+2 aux tests de négociation, de mensonge
Mécène	Faveurs d'un personnage important
Mémoire eidétique	+2 sur les tests d'Esprit liés à la mémoire
Nyctalope	Vision nocturne
Polyglotte	Esprit langues parlées couramment
Précis	À distance, si le dé de dégâts donne 1, relancer
Protecteur	Le personnage prend des dégâts à la place d'un allié, divisés par 2
Relations	Points de contacts × 2, 1 relance gratuite par jour
Réseau	+2 pour obtenir des informations dans une région ou une ville
Résistance	+2 pour résister aux poisons et aux maladies
Rêves de loup	Permet de voir par les yeux d'un compagnon animal (à définir) durant son sommeil (pouvoir mineur)
Riche	Riche ! + un figurant (à créer) dévoué au personnage
Sang des Andals ²	Si relance d'un test avec de l'énergie, +2 au nouveau test
Sang des Fer-nés	Une fois par combat au corps à corps, ajouter un cran à un dé
Sang des héros Talenteux Troisième œil	Une fois par partie, ajouter un cran à un dé de talent
Sang du Rhoynar	+1 en protection
Sang des sauvageons	Pas influencé par les différences de statut. Froid, moi, jamais !
Séduisant	+2 aux tests de séduction
Sens aiguisés Sixième sens	+2 aux tests de vigilance
Sinistre	Malus de -1 aux adversaires pendant le premier round d'un combat ou d'une intrigue
Spécialiste de terrain	+2 aux tests de survie et de pistage
Tacticien	Si en surnombre, tout le groupe gagne +1 aux tests de combat
Tireur d'élite	Dégâts +1 à distance
Tous contre moi	Bonus d'attaque d'un groupe ennemi divisé par 2
Unité	Commandant d'une escouade de 10 vétérans
Vervoyant	Ajouter un cran à un dé pour travailler à la réalisation d'une prémonition (pouvoir majeur ; JDRTDF pp. 89-90)
Vétéran	Possibilité de blesser plusieurs cibles par round
Voyou	+2 aux tests de ragots, de connaissance de la rue
Zoman	Permet au personnage d'abandonner son corps pour occuper celui de divers animaux (pouvoir majeur ; JDRTDF p. 90-91)

2.5. Travers

1 travers aux choix

Arrogant	Handicap sensoriel	Mauvaise santé
Banni	Hautain	Menaçant

² Cheveux blonds, peau claire

Bâtard (JDRTDF pp. 91-92)	Honni	Muet
Démence cruelle	Honorable	Mutilé
Dette	Irascible	Naïf
Distrait	Lâche	Nain
Ennemi juré	Lourdaud	Perclus
Esclave de la bouteille	Lubrique	Phobie
Estropié	Maladie infantile	Pupille
Eunuque	Maladif	Tourmenté
Faiblesse	Marqué	Vil
Habitude gênante	Maudit	

2.6. Contacts

5 points à répartir parmi au moins 2 contacts

Coût en points	Dé	Description
1	D4	Vague connaissance, ami d'ami
2	D6	Connaissance
3	D8	Ami
4	D10	Bon ami, proche
5	D12	Famille proche, conjoint

3. Création de maison

3.1. Région

Au choix

Région	Suzerain
Port-Réal	Robert Baratheon, Roi des Sept Couronnes
Peyredragon	Stannis Baratheon, Sire de Peyredragon
Le Nord	Eddard Stark, Sire de Winterfell, Gouverneur du Nord
Les îles de Fer	Balon Greyjoy, Lord Ravage de Pyk
Le Conflans	Hoster Tully, Sire de Vivesaigues
Les montagnes de la Lune	Jon Arryn, Sire des Eyrié, Main du Roi, Gouverneur de l'Est
Les terres de l'Ouest	Tiwin Lannister, Sire de Castral Roc, Gouverneur de l'Ouest
Le Bief	Mace Tyrell, Sire de Hautjardin, Gouverneur du Sud
Les terres de l'Orage	Renly Baratheon, Sire d'Accalmie
Dorne	Doran Nymeros Martell, Sire de Lancehélion

3.2. Ressources

D6 de base en Défense, Influence, Loi, Population, Puissance, Richesse, Terre

2 ajustements optionnels : -1 cran dans un attribut (min X), +1 cran dans un autre (max D14)

FACES	X	D4	D6	D8	D10	D12	D14	D16
JDRTDF ³	0	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70

3.2.1. Bonus région (en crans)

Région	Défense	Influence	Loi	Population	Puissance	Richesse	Terre
Port-Réal	+1	-1	+4	+1	-1	-1	-1
Peyredragon	+4	-1	+1	0	0	-1	-1

³ pp. 100-101

Région	Défense	Influence	Loi	Population	Puissance	Richesse	Terre
Le Nord	+1	+2	-2	-1	-1	-1	+4
Les îles de Fer	+2	-1	0	0	+2	0	-1
Le Conflans	-1	-1	0	+2	0	+1	+1
Montagnes de la Lune	+4	+2	-2	-1	0	0	-1
Les terres de l'Ouest	-1	+2	-1	-1	0	+4	-1
Le Bief	-1	+2	-1	+1	0	+1	0
Les terres de l'Orage	+1	0	+2	-1	+1	0	-1
Dorne	0	-1	-1	0	+2	0	+2

3.2.2. Détail des ressources (optionnel)

Ressource	Patrimoine	Coût (en crans)
Défense	Château amélioré	5
	Château	4
	Petit château	3
	Demeure fortifiée	2
	Tour	1
Influence	Héritier (fils aîné ⁴) – Statut -1	3
	Héritier (2 ^e fils ou 1 ^{re} fille) – Statut -2	2
	Héritier (autres enfants, sauf bâtards) – Statut -3	1
Puissance	Maison vassale	3
	2 ^e vassal	2
	Chaque vassal supplémentaire	1
	1 unité combattante ⁵	1
Richesse	Artisan	1
	Bois sacré	1
	Guilde	2
	Marché	1
	Mestre	1
	Mine	1
	Port	1
	Septuaire	2
Terre	Marécages	1
	Plaine	2
	Collines	3
	Montagne	4
	Bois	1
	Cours d'eau substantiel	1
	Hameau	1
	Petite ville	2
	Ville	3
	Grande ville	4
	Ville immense	5
	Route	1

⁴ Fille à Dorne

⁵ Préciser : archers (100), cavalerie (20), garnison (100), infanterie (100), navires de guerre et marins (5)

3.2.3. Utilisation des ressources

Jet de ressource simple ou jet de ressource + talent d'un personnage

4. Intrigues

Attaque	Défense
Caractère, Esprit + Talent	Caractère + Talent

6.1. Intrigue simple

Test en opposition, le vainqueur impose son point de vue.

Un écart de statut substantiel augmente l'attribut ou le talent employé du personnage de plus haut statut d'1 (2 ou 3 points de statut d'écart) ou 2 crans (4 points de statut d'écart ou plus).

6.2. Intrigue standard

Une intrigue fonctionne comme un combat.

- L'énergie remplace les PV. Elle est récupérée sitôt l'intrigue terminée.
- Les dégâts par défaut sont D8.
- Un écart de statut substantiel augmente ou diminue les dégâts d'1 (2 ou 3 points de statut d'écart) ou 2 crans (4 points de statut d'écart ou plus).
- Chaque degré de réussite augmente les dégâts d'un cran.

5. Batailles

Une bataille fonctionne comme un combat.

Attaque	Défense
Puissance de la maison ⁶ + Dirigeant	Défense de la maison ⁶ + Dirigeant

- Si l'attaquant est vainqueur, le succès + chaque degré de réussite
 - diminue la défense de l'adversaire d'1 cran
 - ou 1 cran de Terre est transféré du défenseur à l'attaquant.
- Si le défenseur est vainqueur, le succès + chaque degré de réussite diminue la puissance de l'attaquant d'1 cran.

6. Conversion des personnages JDRTDF-FACES

6.1. Attributs

6.1.1. Identification des attributs

Pour chaque attribut FACES, sélectionner le **score maximum** dans les compétences correspondantes JDRTDF.

Attribut FACES	Compétences correspondantes JDRTDF
Force	Athlétisme, Corps à corps, Endurance
Agilité	Agilité, Discrétion, Larcin
Caractère	Dressage, Duperie, Persuasion, Volonté
Esprit	Art militaire, Connaissance, Ingéniosité, Soins
Sens	Survie, Tir, Vigilance

⁶ Ou une fraction de la puissance/défense de la maison (Section 3.2.2)

6.1.2. Valeur des attributs

Max des compétences JDRTDF	2	3	4	5
Score de l'attribut FACES	D4	D6	D8	D10

6.2. Attributs secondaires

Type de personnage JDRTDF	Principal	Secondaire	Tertiaire
Type de personnage FACES	Premier rôle	Second rôle	Figurant
Points de vie (PV)	Force + 6	Force	Force ÷ 2
Seuil de blessure	PV ÷ 2	PV ÷ 2	PV ÷ 2
Points d'énergie	Caractère + 6	0	0

6.3. Talents

Déterminer le profil du personnage (Section 2.3) et reporter les talents correspondants

- -1 cran pour les seconds rôles
- -2 crans pour les figurants.

6.4. Équipement, atouts et travers

Les reporter directement (Sections 2.3, 2.4 et 2.5, respectivement).

Annexe : Actions courantes

	Force	Agilité	Caractère	Esprit	Sens
Combattant	Attaquer en mêlée Faire un bras de fer Briser une porte	Esquiver Manier une arme légère	Intimider Redonner le moral	Établir une stratégie Connaître l'héraldique	Tirer à l'arc Lancer un couteau
Coquin	Se hisser à la force des bras	Grimper Être discret	Mentir, baratiner Séduire	Connaître la rue	Percevoir Filer quelqu'un
Expert	Forger un objet Dépecer une bête	Effectuer un travail de précision	Enseigner Dresser un animal	Estimer Connaître Lire, écrire, compter	Réparer un objet Jouer d'un instrument Marchander
Dirigeant	En imposer	Danser	Commander Discourir	Planifier	Éviter les embrouilles
Manipulateur	Intimider	Se faufiler	Menacer Influencer	Persifler Argumenter	Déchiffrer un code Écouter aux portes