

PNJ

1. ****Elena la Sage des Tuyaux**** :
- Une plombière chevronnée. Elle peut guider les PJ et leur offrir des quêtes.
2. ****Rufus le Rebelle des Égouts**** :
- Un exilé des canalisations, farouche et déterminé à se libérer de l'oppression.
3. ****Aldrik le Chercheur d'Artefacts**** :
- Un aventurier en quête d'artefacts anciens.
4. ****Léon le Forgeron des Outillages**** :
- Un habile forgeron spécialisé dans la création d'outils pour les plombiers.
5. ****Zara la Guerrière Exilée**** :
- Une ancienne membre de la Horde des Corrompus qui a fait défection. Elle peut partager des informations cruciales sur la faction.
6. ****Glysia la Gardienne des Géants de Rouille**** :
- Une gardienne dévouée des Géants de Rouille, prête à protéger leur territoire.
7. ****Silas le Mystérieux Alchimiste**** :
- Un alchimiste déchu avec des connaissances sur la magie des tuyaux. Il peut être ambigu et impliqué dans des affaires louches.
8. ****Cora l'Espionne de la Confrérie**** :
- Une espionne rusée de la Confrérie des Saboteurs. Elle peut tenter de manipuler les PJ ou de les recruter dans leurs rangs.
9. ****Gruthak le Chef des Gobelins Corrompus**** :
- Un chef gobelin qui dirige une tribu corrompue. Il peut être négociateur ou adversaire des PJ, selon leurs actions.
10. ****Isolde la Gardienne des Secrets**** :
- Une ancienne plombière qui garde des secrets cruciaux.
11. ****Thal'gur le Maître des Marionnettistes**** :
- Un mage habile qui manipule les tuyaux à des fins sinistres.
12. ****Capitaine Voss des Chevaliers de l'Ombre**** :
- Un capitaine respecté des Chevaliers de l'Ombre. Iel peut être un rival ou un allié.

LOOT RANDOM

1. ****Casque à Cornes de Lapin**** :
- Donne l'illusion que le porteur est un lapin.
2. ****Pantoufles Turbo**** :
- Chaussons chauds à réaction qui permettent de se déplacer rapidement, mais ils prennent l'eau.
3. ****Arc-en-ciel de la Chance**** :
- Un arc-en-ciel portable qui apparaît chaque fois que le personnage réussit quelque chose, ajoutant un effet dramatique.
4. ****Armure de Coussins**** :
- Une armure rembourrée de coussins, offrant un confort maximal même en plein combat.
5. ****Baguette Magique de la Procrastination**** :
- Fait tout... sauf ce que vous vouliez réellement faire.
6. ****Sabre à Bulles Tranchantes**** :
- Une épée qui éclate en bulles de savon au contact de l'ennemi, les laissant tout mouillés et déconcertés.
7. ****Chapeau d'Invisibilité... en Théorie**** :
- Un chapeau qui rend le porteur invisible... selon la personne qui le porte.
8. ****Gants à Chatouilles**** :
- Fait rire l'adversaire au lieu de le blesser.
9. ****Armure de Plumes d'Oie**** :
- Une armure recouverte de plumes d'oie qui chatouillent et distraient les ennemis.
10. ****Trompette Enchanteuse**** :
- Une trompette qui joue des airs entraînants pour encourager les alliés et confondre les ennemis.

LES GARDIENS DE L'ELIXIR : AVENTURES PLOMBIERES

Les peuples du royaume magique des tuyaux sont en proie à une guerre dévastatrice due à une rare ressource précieuse : l'élixir de la Vie, qui coule à travers d'anciens réseaux de tuyaux magiques qui traversent ce monde.

Les plombiers, des guerriers renommés pour leur habileté à manier la magie des tuyaux et leur talent dans l'art de la guerre, sont devenus cruciaux dans cette lutte acharnée.

Ils luttent pour protéger les tuyaux et maîtriser l'élixir de la Vie, source de pouvoir mais aussi de destruction.

FICHE DE PERSONNAGE

FACTION :
Plombiers
Disciple d'Euthelia repent/espion
Chevalier de l'ombre repent/espion
Confrérie de saboteurs repent/espion

NOM : _____

EQUIPEMENT : _____

10 points à répartir :

FORCE
□□□□□
AGILITE
□□□□□
INTELLIGENCE
□□□□□
CHARISME
□□□□□

Choisir 2 COMP

COMPETENCES TECHNIQUES
Combat (spé Force)
Exploration (spé agilité)
Navigation (spé intelligence)
Négociation (spé charisme)
Ingénierie (spé intelligence)

Équipement de base de tous les joueurs :
Marteau, Tournevis, Clé à molette.

OBJECTIF : _____

COMPETENCES MAGIQUES
Purification des tuyaux
Soin
Création d'artefacts
Connaissance magique

EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRE

choisir 3 éléments

- Arbalète de poing
- Pistolet à eau magique
- Épée courte
- Massue
- Armure de plaques légères
- Lunettes de vision nocturne
- Potion de guérison
- Potion de résistance à la corruption
- Arc et flèches
- Arbalète
- Lance-pierres
- Corde d'escalade
- Grappin
- Lampe frontale
- Fiole de gaz étourdissant
- Bombe fumigène

OBJECTIFS DE PERSONNAGES

1. Trouver le repaire caché d'Euthelia
2. Obtenir la collaboration des Alchimistes déchus ou des Exilés (contre les autres factions)
3. Retrouver le livre des connaissances perdues
4. Récupérer les dossiers secrets des chevaliers de l'ombre (des dossiers qui contiennent des informations sur leur organisation)
5. Découvrir l'emplacement du palais de l'Elixir
6. Lever la malédiction des Outils Brisés (une maladie se répand qui ronge le métal des outils)
7. Etablir une alliance avec les chevaliers de l'ombre
8. Explorer la cité des tuyaux
9. Prouver l'existence des géants de métal
10. Ramener un éclat du cristal brisé (du canyon du cristal brisé)

LES FACTIONS

1. Les Disciples d'Euthelia : Une secte fanatique dirigée par la sorcière Euthelia, cherchant à corrompre les tuyaux et à semer le chaos.
2. La Légion de la Rouille : Une armée de machines automatisées déchaînées, originaires de l'âge ancien, qui cherchent à détruire les tuyaux.
3. Les Chevaliers de l'Ombre : Un ordre mystérieux qui vise à provoquer des conflits entre les différentes races pour affaiblir le royaume et le conquérir.
4. La Confrérie des Saboteurs : Un groupe de dissidents et de mercenaires qui cherchent à affaiblir les plombiers et à semer le chaos.
5. La Horde des Corrompus : Une coalition de créatures corrompues par l'élixir de la Vie, devenues monstrueuses, qui veut détruire les tuyaux.
6. L'Ordre des Alchimistes Déchus : Des alchimistes autrefois respectés, cherchant à utiliser l'élixir de la Vie pour leurs propres fins maléfiques.
7. Les Exilés des Canalisations : Une faction d'êtres bannis des tuyaux, qui veulent venger leur exil en semant la destruction et le désordre.
8. Les Géants de Rouille : D'énormes colosses mécaniques oubliés, autrefois des gardiens des tuyaux, maintenant endormis et tombés dans la légende.

LES REGLES

Lorsqu'un joueur souhaite effectuer une action qui nécessite un jet de dé, le MJ (Maître de Jeu) détermine la difficulté de l'action sur une échelle de 1 à 6.

Le joueur lance un D6. S'il obtient un résultat égal ou supérieur à la difficulté de l'action, il réussit. Sinon, l'action échoue.

Le joueur lance autant de dés qu'il a de points dans la compétence liée à l'action

1. La Cité des Tuyaux Perdus : Une métropole abandonnée où les tuyaux sont en péril, abritant des secrets et des monstres.
2. Le Bastion des Plombiers : Un fort stratégique où les plombiers se rassemblent.
3. La Forêt d'Emailleur : Une étendue boisée où les arbres sont entrelacés avec des tuyaux magiques, abritant des créatures étranges.
4. La Forge Eternelle : Un lieu légendaire où les plombiers forgent leurs outils magiques, un sanctuaire imprégné de pouvoirs anciens.
5. Les Marais des Vapeurs Mortelles : Un endroit dangereux où des vapeurs toxiques émanent des tuyaux corrompus.
6. La Montagne des Géants de Métal : Un domaine rocheux habité par d'immenses machines en décomposition, avec des secrets technologiques.
7. Les Catacombes des Anciens Artisans (sous le bastion) : Un réseau de tunnels où reposent les plombiers légendaires du passé.
8. Le Village des Harmoniques : Un havre de paix où différentes races coexistent pacifiquement.
9. Le Canyon de Cristal Brisé : Un canyon rempli de cristaux magiques, source de puissance et de danger.
10. L'Île des Tempêtes : Une île battue par les tempêtes, où des vestiges de tuyaux anciens sont disséminés.
11. Le Désert des Tuyaux Asséchés : Une région aride où les tuyaux sont déshydratés, nécessitant une intervention rapide.
12. Le Palais de l'Elixir Caché : Un endroit mythique où l'élixir de la Vie est dit être gardé.

