

# . LABORATOIRE DE L'ALCHIMISTE .

---

## - ENDROITS SPECIAUX -

Comparées aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter, en commençant par le Laboratoire de l'Alchimiste. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne.).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf lancer pour un Événement citadin et régler ses dépenses. Le

lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

## **LABORATOIRE DE L'ALCHIMISTE**

Le Laboratoire de l'Alchimiste est un endroit très curieux, où l'air est rempli de vapeurs nauséabondes venues de cornues bouillonnantes. Des tubes entremêlés serpentent entre tous ces récipients en verre, remplis de liquides volatiles qui crachotent et bouillonnent. Le seul but de cet étrange appareillage est de transformer le plomb en or, un projet fascinant pour tout guerrier.

### **Qui peut rendre visite à l'Alchimiste ?**

Il n'y a aucune restriction, tout le monde peut aller chez l'alchimiste.

### **Paiement et Service**

L'alchimiste prend un objet ou un trésor non utilisé et tente de le transformer en or. Défaussez la carte d'Équipement ou de Trésor.

Pour déterminer la nouvelle valeur en or de votre objet, lancez autant de dés que vous le désirez et multipliez par 50. Cependant, si un (ou plus) des dés fait 1, la transmutation a raté et l'objet commence à bouillonner jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un tas de boue. En cas de réussite, l'alchimiste garde la moitié de l'or comme paiement.