Heldentaufe

Français

03. 02. 2016

WORK IN PROGRESS

Creators: Simon Junker / Kaspar Wyss / Bastian Kälin Illustrations: Mathieu Leyssenne

Finalement.

Après six ans de travail c'est fait. Nous vous présentons Heldentaufe dans la forme finale.

Without you it would not have been possible:

Hansruedi Hugetobler / Kathasalajam Bentasariam / Backer Backer Backer

Mise en place du jeu

1. Placez le feu de camp au centre de la zone de jeu. De cet endroit, les héros vont débuter leur aventure et explorer la surface du monde.

2. Configuration du jeu :

- A 5 joueurs, utilisez toutes les tuiles.

Forêts

Ressources naturelles

- A 4 joueurs, retirez 3 tuiles forêt et 1 tuile ressources naturelles (celle de votre choix). Replacez ces tuiles dans la boîte.

- A 3 joueurs, retirez 6 tuiles forêt et 2 tuiles ressources naturelles (deux différentes au choix). Replacez ces tuiles dans la boîte.

- A 2 joueurs, retirez 9 tuiles forêt et 1 pommier, 1 étang et 1 champignons). Replacez ces tuiles dans la boîte.

Les tuiles restantes forment une pile et elles seront révélées une par une lors du déplacement des héros à la surface du monde.

3. Placez le plateau de jeu du Monde Souterrain à proximité du feu de camp. Veillez à laisser un espace suffisant entre ces deux éléments. Placez le coffre aux trésors sur une case du plateau de jeu ainsi que les pépites

4. Mélangez les cinq tuiles danger et placez-les au hasard sur les cases de votre choix du plateau de jeu. Les tuiles sont placées avec les figurines crâne face visible afin qu'aucun joueur ne puisse deviner où se trouvent les deux tuiles piégées.

5. 5. Placez les 3 monstres sur leurs antes.

6. Sur chaque carte des monstres, empilez les précieuses dents en commençant par la valeur la plus grande jusqu'à la valeur la plus petite. Sur le premier plateau, empilez les dent de valeur 5, 4, 3, 2 et 1. Sur le deuxième plateau 5, 4, 3 et 2. Sur le dernier plateau, les dents de valeur 5, 4 et 3. Placez le Chef des monstres à côté des plateaux individuels des monstres.

Préparez les dés de combat et ceux de trésors....

7. Sur les différents cartes des monstres, placez un ❤ sur chaque emplacement gris représentant un coeur.
Chaque ❤ représente un point de vie du monstre.

8. 8. Toutes les dents de monstres restantes ainsi que les divers équipements et les nourritures sont disposés à côté de l'aire de jeu. Elles forment la réserve commune.

9. Mélangez séparément les cartes mission de couleur rouge et bleu. Chaque joueur reçoit 2 cartes rouges et 1 carte bleu. Ces cartes sont gardées secrètes. Les cartes restantes sont placées en une pile à coté de l'aire de jeu.

10. 10. Chaque joueur reçoit une carte d'aide de jeu.

11. Chaque joueur choisit un des 5 héros et reçoit le plateau de jeu correspond à son personnage. Placez un ❤ sur chaque emplacement gris représentant un coeur. Chaque héros a un avantage unique.

Les plateaux individuels

Compétences & Inventaire

Sac à dos & ceinture de potions

Chaque plateau individuel (page gauche) fournit un aperçu des capacités, de l'équipement et des points de vie de votre héro. Ces éléments évoluent en fonction des décisions que vous prendrez durant la partie.

Chacune des trois **compétences** ( ) de votre héros peut être modifiée. Il vous est possible de gagner de l'équipement (bottes, bagues et épées) puis de les placer dans votre **inventaire**. Ces équipements permettent d'améliorer les compétences de votre héros de 1 à 3 points, tel qu'indiqué. Chaque compétence peut être améliorée par un seul équipement à la fois. Vous pourriez avoir besoin d'équipements supplémentaires plus tard dans le jeu afin d'accomplir certaines quêtes ou lors de votre visite dans les différents bâtiments.

... indique combien d'actions votre héros peut effectuer en un seul tour de jeu. Au début, votre héros peut effectuer 4 actions (5 pour **Jupanila**). Cette capacité peut être améliorée par .

... indique le type de potion que vous pouvez préparer. Au début du jeu, il ne vous est pas possible de préparer une, sauf **Erla** qui dispose de cette capacité spéciale. Cette capacité peut être améliorée par .

... ne sera utilisée que dans le Monde souterrain. Plus la valeur de l'épée sera élevée, plus votre combat sera efficace. Au début de votre aventure, cette valeur est de 0 (1 pour **Corlof**). Cette capacité peut être améliorée par

Votre **sac à dos** et le **ceinture de potions** vous permet de stocker du matériel supplémentaire, des nourritures ainsi que potions. Le sac à dos de **Luphius** dispose de 5 emplacement alors que les autres joueurs n'en disposent que de 3. Le ❤ indique le niveau de santé de votre héros. **Mathian** dispose d'un léger avantage car il débute la partie avec 7 coeurs.

Déroulement du jeu

Le plus reposé autour de la table est désigné premier joueur. Il place son héros sur le feu de camp. Vous disposez alors de **4 points d'action** (5 pour Jupanila) à chaque tour. **Chaque point d'action** (PA) vous permettra d'effectuer une action spécifique. Une fois que le joueur a épuisé tous ses PA, il passe son tour au joueur suivant dans le sens horaire. Les joueur suivants débutent également leur aventure au feu de camp. A votre tour de jeu, vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos PA.

Les trois actions

De toutes les actions disponibles dans Heldentaufe, seules les actions suivantes nécessient un PA :

1. Refuser une mission

2. Se déplacer d'une case

3. Attaquer *(uniquement dans le Monde souterrain)*

La troisième action **3. Attaquer** ne peut être effectuée que dans le monde soutterain (plus de précisions en page 8).

1. Refuser une mission (échanger une carte mission contre 1 PA)

Dépensez 1 PA pour défausser une carte mission et en piocher une nouvelle.

2. Se déplacer (déplacez votre héros pour 1 PA sur une tuile ou une case adjacente)

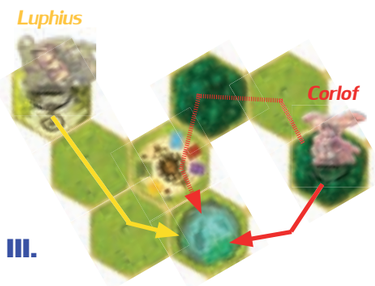
Au début de la partie, seul le **feu de camp** est révélé sur le Monde en surface. Le premier joueur débutera l'exploration en révlélant la première tuile encore cachée.

I.

II.

Tout d'abord, déterminez dans quelle direction votre héros se déplacera *(voir figure I)*. Puis, dans la pile des tuiles terrain, piochez-en une et placez-la face visible dans la direction choisie. Déposez finalement votre héros sur cette tuile *(voir figure II)*. Pour effectuer cette action, vous dépensez 1 PA. En fonction de l'endroit où vous vous trouvez, il est possible que votre exploration prenne fin immédiatement même si vous disposez encore de PA. Le guide de voyage *(disponible en dernière page de la règle)* répertorie les différentes tuiles et leurs spécificités.

Le Monde en surface est complètement exploré lorsque la dernière tuile terrain est mise en jeu face visible. Pour 1 PA, vous pourrez toujours déplacer votre héros sur une tuile terrain adjaçente déjà révélée. Plusieurs héros peuvent être placés sur la même tuile.



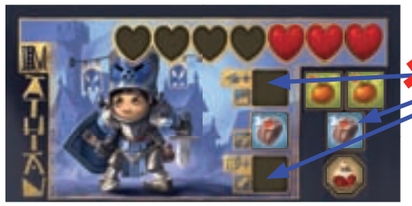
III.

Exemple: *(figure. III.)*

Luphius (jaune) et Corlof (rouge) ont déjà partiellement exploré le Monde en surface. Ils décident de rejoindre l'étang aux poissons. Pour y parvenir, Luphius devra dépenser 3 PA. Corlof pourrait également atteindre l'étang via les tuiles déjà révélées en dépensant 4 PA. Il décide cependant d'emprunter un territoire encore inconnu. ce qui pourrait lui permettre d'atteindre l'étang pour seulement 2 PA. Il espère ainsi ne pas découvrir une forêt, qui lui ferait perdre tous ses PA pour ce tour. Il devrait alors attendre le tour suivant pour atteindre l'étang à poissons.
Pour éviter de perdre tous ses PA, il pourrait avant tout utiliser 1 ou 2 PA pour effectuer d'autres actions avant de débuter son déplacement.

Jetons sur le plateau individuel des héros

Les différents jetons que vous collectez au cours de la partie sont placés sur le **plateau individuel de votre héros.**



- L'équipement peut-être placé
  1. dans l'inventaire, sur l'emplacement correspondant ou
  2. dans votre sac à dos
- Les nourritures ( ) sont placés uniquement dans le sac à dos.
- Les potions ( ) sont placées uniquement dans le ceinture.

Vous pouvez réorganiser les jetons présents sur votre plateau individuel ou les remettre dans la réserve commune (défausser).

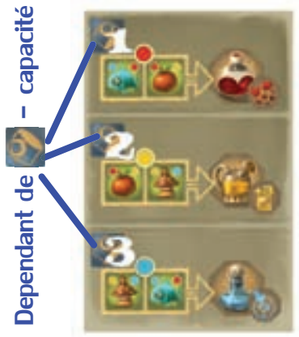
Nourritures et potions

Nourritures – Regagnez les points de vie de votre héros

Durant votre tour, vous pouvez défausser 1 pomme, 1 champignon ou 1 poisson pour faire regagner 1 à votre héros. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que vous le désirez et tant que vous n'avez pas fini votre tour (même si tous vos PA sont épuisés).

Préparer des potions à l'aide des nourritures

Les **recettes** vous donnent un aperçu des différentes potions, leurs effets ainsi que les ingrédients nécessaires.



Vous pouvez utilisez des nourritures comme ingrédient pour créer vos potions. Votre capacité indique laquelle des trois recettes est disponbile pour vous.
Exemple : – capacité 3 : vous pouvez créer tous les trois potions.

Les potions sont obtenues en mélangeant deux ingrédients, tel qu'indiqué sur chaque recette. Afin de vous aider, utilisez comme référence les points de couleur disponibles sur chaque nourriture. Tant que vous disposez des ingrédients nécessaires, vous pouvez préparer autant de potion que vous le désirez.
Exemple : et comportent deux points de couleur rouge et sont mélangées ensembles. Vous obtenez alors une potion de soin selon la recette 1.

Astuce : Si vous avez choisi Erla qui possède déjà le – capabilité 1 sur son plateau individuel dès le début du jeu, vous pouvez déjà brasser votre première potion.

Potions – Les effets

Utilisez vos potions **lors de votre tour de jeu** et appliquez leurs effets. Certaines potions doivent être retournées une fois utilisées.

Portion de soin :

Utilisez cette potion pour **récupérer tous vos points de vie,** puis défaussez-la.

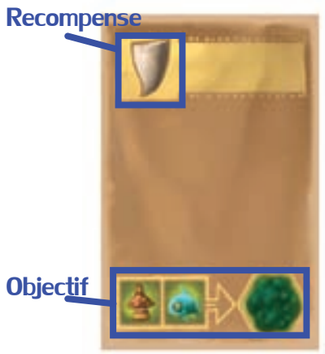
Folie furieuse :

Utilisez cette potion pour gagner **+3 en bonus durant le combat.** Tant que votre héros reste dans le Monde Souterrain, cette potion demeure à votre ceinture. Elle est immédiatement défaussée lorsque votre héros quitte le Monde Souterrain ou lorsque vous ne souhaitez plus l'utiliser.

Potion de téléportation :

Utilisez cette potion pour **déplacer votre héros sur n'importe quelle tuile** (du Monde Souterrain ou du Monde en surface) où il serait autorisé à se trouver dans une situation normale. Vous pouvez également vous déplacer directement sur la tuile trésor. Cette potion demeure à votre ceinture et sera immédiatement défaussée une fois votre tour est terminé.

Cartes mission

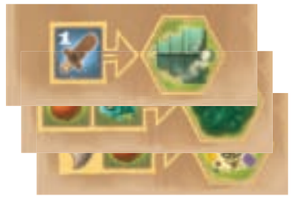


Les cartes mission permettent à votre héros de se lancer dans des quêtes qui nécessitent d'effectuer des tâches spécifiques et pour lesquelles vous pourrez gagner des précieuses dents de monstre (missions rouges) ou de l'équipement (missions bleues). Pour compléter votre mission, vous devez atteindre l'objectif(s) indiqué au bas de la carte. Si un emplacement y est également spécifié, votre héros devra s'y trouver pour être en mesure d'accomplir sa quête.

Lorsque votre quête est accomplie, retournez la carte face visible afin de la montrer aux autres joueurs et placez-la dans la défausse à côté de la pile des cartes mission. Prenez votre recompense (pour cet exemple, 1 dent de monstre) dans la réserve générale.

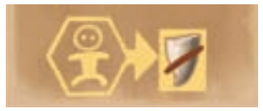
À la fin de votre tour, piochez de nouvelles cartes mission jusqu'à en avoir 3 en main. *Si la pile de cartes mission est vide, mélangez la défausse afin de constituer une nouvelle pioche.*
Vous pouvez effectuer plus d'une mission durant votre tour de jeu.

Missions du Monde en surface



Livreur (12x dans le jeu)
Votre héros devra se trouver sur le bon emplacement pour accomplir sa quête, puis défausser les éléments nécessaires à son accomplissement (pour cet exemple, épée +1). Dans des cas très rares, vous serez peut-être capable de remplie deux missions différentes en même et dans la même zone. Ensuite vous devrez défausser tous les jetons pour chaque mission (vous ne pouvez pas remplir deux missions „Livraison de potion de santé" en ne défaussant qu'une seule potion de santé).

Observateur (3x dans le jeu)
Dépensez du „temps" pour remplir cette mission. Tout ce que vous devez faire c'est terminer votre tour dans la zone correcte. Ces missions sont les seules pour lesquelles vous pouvez choisir vos récompenses (1 dent de monstre ou de l'équipement, comme indiqué dans la zone de récompense). Piochez une nouvelle carte de la pile. Après cela, c'est au joueur suivant de jouer.



Voleur (3x dans le jeu)
Vous pouvez jouer cette carte lorsque vous atteignez une zone dans laquelle se trouve un autre héros (seulement possilbe dans le monde de la surface). Vous recevez 1 dent de monstre venant de la réserve de votre adversaire. Au cas où il n'aurait pas de dent de monstre, cette carte est sans effet.

Mission du monde souterrain

Découvreur (2x dans le jeu)
Lorsque votre héros se tient sur un piège, jouez cette carte. Récupérez la récompense (2 dents de monstre) pour avoir désamorcé ce piège. Par contre l'effet du piège s'applique quand même (perdez 1 coeur et terminez votre tour). Au cas où vous auriez les deux missions „découvreur" en main, vous n'êtes pas autorisé à remplir les deux en vous tenant seulement sur un piège.

Pourfendeur de monstre (3x dans le jeu)
Réussissez à vaincre le monstre décrit et recevez 2 dents de monstre en récompense. Ce sont les seules missions que vous pouvez remplir durant le tour du monstre (lorsque vous êtes attaqué par le monstre correspondant et qu'il perd son dernier coeur).

Le dé des trésors

Sur des lieux précis vous pouvez lancer le dé des trésors, et vous pouvez obtenir les valeurs suivantes :

Bottes (valeur 1)

Bague (valeur 1)

Épée (valeur 1)

1 dent de monstre

2 dents de monstre

Placez l'équipement récupéré et affiché pa le dé dans votre sac à dos ou placez-le directement dans votre inventaire. Dans le cas où cela augmenterait une des capacités de votre héros, l'effet est appliqué immédiatement *(par exemple, si vous avez récupéré une paire de bottes, vous gagnez +1 PA que vous pouvez utiliser lors de votre tour en cours).*

Les dents de monstre sont placées toutes ensemble à côté du plateau du personnage, avec celles que vous avez déjà récupérées.

But du jeu et fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur revient au feu de camp avec une dent de monstre qui vaut 12/14/16/18 points de victoire (selon le nombre de joueurs). Chaque dent de monstre possède un nombre de points de victoire indiqué dans les fines rainures gravées sur la dent. Certaines dents de montre ont des valeurs plus élevées que celles de base. Les points de victoire de chaque joueur sont visibles à tout moment et par tous les autres joueurs.

Exemple : Une dent de monstre avec 4 rainures vaut le même nombre de points de victoire (4 points de victoire) et elle vaut autant que 4 petites dents de monstre (4 points de victoire aussi).

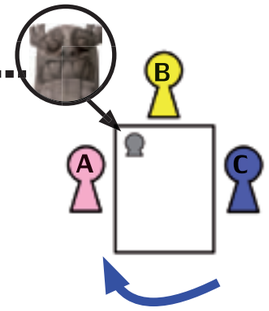
Objectif du jeu avec ...	
5 joueurs	12 points de victoire
4 joueurs	14 points de victoire
3 joueurs	16 points de victoire
2 joueurs	18 points de victoire

C'est parti !

Vous aurez besoin des deus prochaines pages de règles si un joueur décide de descendre dans le monde souterrain. Passez au guide de voyages (sur la dernière page) et attendez les déplacements des héros. Pour chaque zone explorée que vous n'avez pas découverte, informez les autres joueurs à propos de cette nouvelle zone.

Quel joueur osera entrer dans le monde souterrain en premier pour y voler les trésors?

Un héros entre dans le monde souterrain...



Ordre du jeu

Les heros rentrent dans le monde souterrain grâce à des portails qu'ils découvrent en explorant le monde de la surface. *Vous trouverez plus d'informations sur les portails dans le guide de voyage à la dernière page de ces règles.*

Vous (le joueur A dans notre exemple) avez décidé de descendre dans le monde souterrain. Dès que **le premier héros** y entre, placez le **chef des monstres** entre vous et le jouer suivant (B). Le chef des monstres indique le tour du monstre. Tans qu'il y a au moins un héos dans le monde souterrain, la position du chef des monstres reste inchangée.

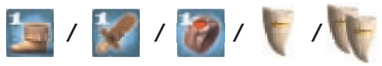
... Oserez-vous avancer ?

Tout en descendant, terminez votre tour en cours en utilisant vos PA restants. Comme dans le monde de la surface, vous pouvez avancer votre héros sur une zone hexagonale. **Contrairement au monde de la surface, les héros et les monstres se bloquent les passages les uns aux autres dans le monde souterrain ; par conséquent, chaque zone ne peut être occupée que par un seul héros.**

Si vous vous arrêtez sur une zones ou , voici ce qui se produira :

Coffre aux trésors

Retirez le jeton de coffre aux trésors de la zone du monde souterrain et lancez le dé des trésors trois fois pour déterminer les 3 récompenses que vous allez recevoir.



Danger

Retournez le jeton et retirez-le du monde souterrain.

S'il possède ce symbole, votre héros s'est placé sur un piège armé. Vous perdez 1 ainsi que tous vos PA restants.

En cas de piège désamorcé, vous pouvez poursuivre votre tour normalement.

L'action „3. Attaque" (attaquer un autre héros une fois pour 1 PA).

Si votre héros est sur une zone adjacente d'un autre héros, vous pouvez utiliser des PA pour attaquer votre adversaire.

Les deux joueurs impliqué dans un combate lancent un dé de combat et ils ajoutent leur - valeur à la valeur de dé obtenue. Si la somme est supérieurs à celle de votre adversaire, celui-ci est blessé et il perd 1 . Si la somme de l'ennemi est supérieurs, vous en perdez un .

En cas d'égalité, l'attaquant l'emporte. Soyez conscient que lusieurs combats peuvent avoir lieu dans un tour, ce qui signifie que vous pouvez être blessé plusieurs fois. Par conséquent, il est bon de maintenir le niveau de santé de votre héros en buvant des potions ou en mangeant des nourritures.

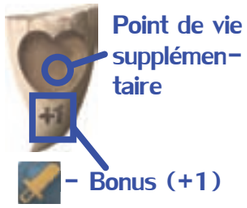
Monstres

Selon la situation dans la partie, les trois monstres (Ulumu, Zibber et Wallrog) peuvent aussi bien passer pour des proies faciles que pour des menaces très sérieuses. Vous obtiendrez des informations sur l'état actuel du monstre grâce à la **carte du monstre** correspondante.

Vous avez vaincu un monstre

Lorsqu'un monstre perd sont dernier coeur, retirez la figurine de monstre du monde souterrrain correspondante. Vous récupérez la première dent de monstre de la pile (qui peut avoir une valeur de 1 à 5 dents de monstre).

À perte d'une dent, le monstre deviendra plus fort: Soit sa - valeur va augmenter soit il va gagner de la santé supplémentaire.



Le tour du monstre

Les joueurs dont les héros sont dans le monde de la surface vont commander les monstres, et ainsi ils vont jouer le rôle du chef des monstres. Tous les monstres se partagent 4 PA, qui peuvent être utilisés par un seul monstre, ou bien répartis entre plusieurs monstres. Les monstres se déplacent comme les héros, et ils peuvent attaquer les héros, mais pas les autres monstres. Ils peuvent marcher sur les portails et ainsi les bloquer, mais ils ne peuvent jamais quitter le monde souterrain. Les monstres ne déclenchent pas les pièges et ils ne peuvent pas occuper le champ de trésors, tant que le coffre au trésors est toujours en place.

Les joueurs qui jouent le rôle du chef des monstres doivent se mettre d'accord sur comment dépenser les 4 PA. En cas de désaccord, le jet de dé devrait décider quel joueur sera aux commandes (le joueur qui aura obtenu le nombre le plus élevé décidera). De même, si tous les héros sont dans le monde souterrain, lancez un dé avant le tour du chef des monstres, pour savoir qui commandera les monstres.

Vous avez été vaincu

Lorsque vous perdez votre dernier coeur, votre héros est inconscient et vous devez défausser tous vos jetons ou les échanger avec un joueur :

Vous perdez votre dernier à cause d'un **piège** ou d'un **monstre.**

=> **Défaussez tout votre équipement, vos nourritures et vos potions** qui sont sur votre plateau de personnage et remettez-les dans la réserve commune.
=> Ceux qui vous ont vaincu placent votre héros sur une zone du monde de la surface (s'ils ne sont pas d'accord, lancer un dé permettra de savoir qui placera votre héros).

Vous perdez votre dernier lors d'un combat contre un autre **héros.**

=> **Echangez touts les dents de monstre avec le vainqueur,** mais seulement s'il a moins de points de victoire que vous.
=> Le vainqueur place votre héros dans la zone de son choix du monde de la surface.

Dans les deux cas, votre tour se termine immédiatement, au cas où vous auriez été vaincu lors de votre tour de jeu. Remettez votre jauge de coeur à votre maximum sur votre plateau de personnage et continuez à jouer dès que c'est votre tour.

Vous quittez le monde souterrain

Vous avez 3 manières différentes de quitter le monde souterrain :
1. Vous avez été vaincu dans un combat, 2. Vous utilisez une potion de téléportation ou 3. vous repartez de la même manière que vous êtes entré, c'est-à-dire par un portail :

Portail

Au cas où votre héros serait sur une zone de portail, utilisez 1 PA pour quitter le monde souterrain et placez votre héros sur le portail correspondant du monde de la surface (au cas où il aurait déjà été découvert).

- Si un autre héros est toujours dans le monde souterrain, les principes de jeu du monde souterrain s'appliquent toujours. Le chef des monstres reste dans sa position. Comme vous êtes de retour dans le monde de la surface, vous pouvez aussi prendre part au commandement des monstres.

- Si vous êtes le dernier joueur à quitter le monde souterrain, remettez-le à zéro et **reconstruisez-le** (comme décrit ci-dessous). Retirez le chef des monstres de la zone de jeu pour indiquer que les monstres sont actuellement en hibernation.

Reconstruction du monde souterrain

Mélagez les **5 pièges** et placez les sur les zones indiquées.

Mettez **le coffre aux trésors** sur la zone indiquée.

Placez les **3 monstres** dans leur antre.

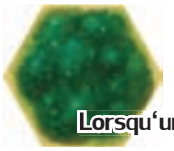
Les monstres vaincus récupèrent toutes leurs sur les **cartes de monstre.** Les monstres blessés qui n'ont perdu qu'une partie de leurs coeurs dans des combats précédents restent inchangés.

Dès qu'un héros redescend dans le monde souterrain, placez le chef des monstres comme indqiué à la page 8 dans la partie „Un héros entre dans le monde souterrain".

Guide de voyage

FEU DE CAMP

Point de départ et d'arrivée des aventuriers. Dès que le héros entre dans cette zone avec le nombre de dents de monstres visé, la partie se termine immédiatement.

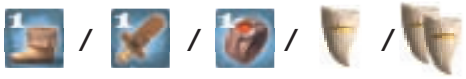


FORÊT

Lorsqu'un héros **découvre** une forêt...

... il perd tous ses PA restants.

... il lance le une fois et il récupère sa récompense:



Lorsque vous vous déplacez sur une forêt déjà découverte, vous ne perdrez ni PA ni ne trouverez un trésor, et ensuite le jeu se déroule comme d'habitude.

PRAIRIE

Il n'y a rien de vraiment excitant à cet endroit. Vous **pouvez** vous déplacez normalement tant qu'il vous reste des PA.

RESSOURCES NATURELLES

Sur ces zones, vous **pouvez** récupérer autant de nourritures que vous le souhaitez (selon la zone). Comme vous pouvez utiliser les ressources récupérées immédiatement (soit en tant que nourriture, soit pour faire des potions), vous pouvez remplir votre jauge de sur ces zones en peu de temps.

Récupérer / / delon la zone

PORTAIL

Les portails sont des connections entre le monde de la surface et le monde souterrain. Les portails du monde de la surface sont considéré comme étant adjacent à leur portail respectif dans le monde souterrain. Par conséquent vous **pouvez** réaliser une action de dépalcement sur ces zones (en dépensant 1 PA) pour descendre et placer votre héros sur le portail correspondant du monde souterrain.

LABORATOIRE

Ici, vous **pouvez** dépensr du „temps" (laissez votre tour se teriner sur le laboratoire) pour améliorer la valeur de votre équipement de +1.

Exemple:

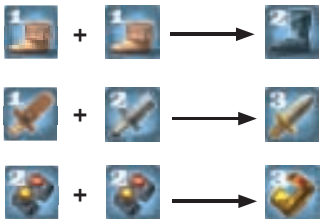
FORGERON

Ici, vous **pouvez** défausser deux équipements de la même sorte pour recevoir une version améliorée de l'équipement en question. La valeur du nouvel équipement ne peut pas surpasser la somme des deux équipements défaussés, mais elle peut être inférieure. Ce processus peut être réalisé plusieurs fois par tour.

Exemple:

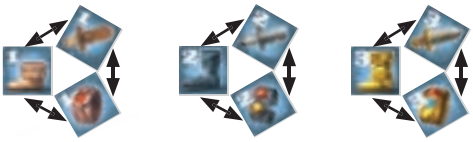
ou:

ou:



COMMERÇANT

Ici, vous **pouvez** échanger des équipements différents de la même valeur (+1/+2/+3).



Remarque :
Les équipements échangés peuvent être utilisés immédiatement. Exemple : votre héros manie une épée de +3 mais il n'a pas de bottes. Il atteint le commerçant avec son dernier PA. Sur ce lieu, il peut échanger son épée +3 contre une paire de botte +3, qui lui fournit immédiatement 3 PA supplémentaires. Il pourrait aussi tout à fait échanger son épée contre un puissant anneau qui lui permettrait de réaliser de puissantes potions...
Note II:
Vous ne pouvez faire qu'une seule transaction commerciale par tour.