

Map Maker

English	French
1-4 Players 30-60 Minutes Version 2.0	1-4 Joueurs 30-60 minutes Version 2.0
Design by Yin Hua & Emma Art by Yin Hua & MOYOGAMES English Proofreading by Jason Tupeck	Auteurs : Yin Hua & Emma Illustrations : Yin Hua & MOYOGAMES Relecture des règles anglaises par Jason Tupeck
About Map Maker	À propos de Map Maker
<p>In the fantasy world of sword and sorcery, every adventurer knows that what they need when they are adventuring in the overworlds and exploring the dungeons below, is a detailed map that helps them navigate the area and points out all the dangers they may Encounter. In this game, <i>you</i> are a Map Maker, exploring the depths of the area's most dangerous dungeons in the pursuit of documenting every creature and dungeon boss you meet, and hopefully <i>defeat</i>, along the way. Then, when you are safe and sound back at your humble abode, you will fill in the details on the included Wild Map for future adventurers to reference. Be careful out there! This is not an easy task.</p>	<p>Dans le monde fantastique des épées et de la sorcellerie, chaque aventurier sait que ce dont il a besoin lorsqu'il s'aventure dans les enfers et en explore les donjons, c'est une carte détaillée qui l'aide à se déplacer et à signaler les risques auxquels il pourrait être confronté. Dans ce jeu, vous êtes un cartographe (Map Maker), explorant les profondeurs des donjons les plus dangereux de la région dans le but de documenter chaque créature et boss de donjon que vous rencontrez et, espérons-le, les vaincre en cours de route. Ensuite, lorsque vous serez de retour sain et sauf dans votre humble demeure, vous remplirez en détail sur la carte vierge incluse pour que les futurs aventuriers puissent s'y référer. Fais attention ! Car dehors ce n'est pas une tâche facile.</p>
<p>Map Maker is divided into two phases; dungeon delving and boss fighting. In the dungeon delving phase, you will choose and resolve a variety of Encounters according to your Hero's stats for each level you descend, as you venture deeper into the dungeons, until you meet the boss. During the boss fighting phase, you will fight the dungeon boss following special instructions on each boss sheet. Each boss has unique features, skills and actions that you have to use different strategies to overcome, if you want to prevail.</p>	<p>Map Maker est divisé en deux phases : l'exploration de donjons et le combat du boss. Dans la phase d'exploration du donjon, vous choisirez et résoudrez une variété de Rencontres en fonction des statistiques de votre Héros pour chaque niveau où vous descendrez, en vous aventurant plus profondément dans les donjons, jusqu'à ce que vous rencontriez le boss. Pendant la phase de combat du boss, vous combattrez le boss du donjon en suivant les instructions spéciales sur chaque feuille de boss. Chaque boss a des caractéristiques, des compétences et des actions uniques et vous devrez alors utiliser différentes stratégies pour les vaincre, si vous voulez l'emporter.</p>
Game components	Contenu du jeu
<p>This game has three versions. They are the physical</p>	<p>Ce jeu a trois versions. Il s'agit de la version</p>

<p>version, a full color PDF version, and printer friendly PDF version, so that you may print it out and play as many times as you like. The physical version is a full-color, laminated, high quality print based on the full color PDF version of the game. We'll refer to these two versions as the 'Color Version' for short in this rule book. For the printer friendly PDF version, we'll just call it the 'PF Version' for short.</p>	<p>physique, d'une version PDF couleur et d'une version PDF impression économique, afin que vous puissiez l'imprimer et jouer autant de fois que vous le souhaitez. La version physique est une impression en couleur, laminée et de haute qualité basée sur la version PDF en couleur du jeu. Nous appellerons ces deux versions la 'Version Couleur' en abrégé dans ce livret de règles. Pour la version PDF économique, nous l'appellerons simplement " PF Version " en abrégé.</p>
<p>You'll receive the components listed below for all three versions.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Wild Map with Map Details 1 Dungeon sheet 1 Event sheet 8 Heroes (Fighter, Thief, Mage, Cleric, Barbarian, Hunter, Warlock, Paladin) 12 Bosses (Skeleton King, Black Dragon, Spider Queen, Goblin Joker, Orc Chief, Hero Killer, Necromancer, Succubus, Blade Sister, Lord of Chaos, Soul Harvester, Dungeon Master) 1 Quick guild 1 Rule book (this file) 	<p>Vous aurez les composants listés ci-dessous pour les trois versions.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Carte vierge avec les détails de la carte 1 Feuille de donjon 1 Feuille d'événement 8 Héros (Combattant, Voleur, Mage, Clerc, Barbare, Chasseur, Sorcier, Paladin) 12 Boss (Roi squelette, Dragon noir, Reine araignée, Joker goblin, Chef orque, Tueur de héros, Nécromancien, Succube, Sœur Lame, Seigneur du Chaos, Moissonneur des Âmes, Maître du Donjon) 1 Guilde rapide 1 Livret de règles (ce fichier)
<p>Additional writing tools and 8 or more (+1 for per player) six-sided dice need be supplied by the players.</p>	<p>Les joueurs doivent fournir des crayons supplémentaires et 8 dés six-faces ou plus (+1 pour chaque joueur).</p>
<p><i>Note: Since the physical version has been laminated, you can use dry erase marker to write directly on it and then wipe it clear it for later games. For the Color Version, you can also lay an A4 sized sheet of paper under the game sheets, then record the gaming data on it align with the items, as seen in the images, here:</i></p>	<p><i>Note : Puisque la version physique a été plastifiée, vous pouvez utiliser un marqueur effaçable à sec pour écrire directement dessus et ensuite l'effacer pour les parties suivantes. Pour la version Couleur, vous pouvez également placer une feuille de papier de format A4 sous les feuilles de jeu, puis enregistrer les données de jeu dessus en les alignant avec les éléments, comme vous pouvez le voir dans les images ci-dessous :</i></p>
<p>Object of the game</p>	<p>But du jeu</p>
<p>Map Maker is for you and up to three of your friends to become the Heroes of the story, and to delve deep into a dungeon until you discover the final boss. You win the game if you defeat the boss. Then you get to fill out the Wild Map and record the various information about the dungeon; how many levels</p>	<p>Map Maker est un jeu pour vous et jusqu'à trois de vos amis afin de devenir les héros de l'histoire et pour vous plonger profondément dans un donjon jusqu'à ce que vous en découvriez le dernier boss. Vous gagnez la partie si vous battez le boss. Ensuite, vous devez remplir la carte</p>

<p>there were and who/what the final boss was. Each map marks six dungeons with Roman numerals. Once you have defeated all six dungeons and recorded all the details on the Wild Map, your quest is complete. And remember, the brave Hero who delivers the final blow to the dungeon boss gets to put their name on the Wild Map to be remembered for all eternity. So, fight hard, intrepid adventurers!</p>	<p>vierge et enregistrer les différentes informations sur le donjon ; combien de niveaux il y avait et qui/quoi était le boss final. Chaque carte indique six donjons en chiffres romains. Une fois que vous avez vaincu les six donjons et enregistré tous les détails sur la carte vierge, votre quête est terminée. Et n'oubliez pas, le courageux Héros qui donne le coup de grâce au boss du donjon peut mettre son nom sur la carte vierge pour qu'on se souvienne de lui pour l'éternité. Alors, battez-vous avec acharnement, intrépides aventuriers !</p>
<p>Set up</p>	<p>Mise en place</p>
<p>1) Take the Wild Map, the Dungeon Sheet and the Event Sheet out and put them in the middle of the table when in a multi-player game.</p> <p>2) 1 Hero Sheet for each player. It is highly recommended that players choose <i>different</i> Hero types/classes when playing a multi-player game.</p> <p>3) Choose a starting player. The starting player oversees common things like recording dungeon progress, rolling dice for Encounters and bosses, etc. Each round, the role of the starting player shifts to the next player to the left, in a clockwise fashion. If you wish, you can mark the starting player with a coin or token of your own design/choosing.</p> <p>4) You also need at least 8 six-sided dice, pens/pencils and paper readily available.</p>	<p>1) Prenez la Carte vierge, la Feuille de Donjon et la Feuille d'Événements et placez-les au milieu de la table lorsque vous jouez une partie multi-joueurs.</p> <p>2) 1 Feuille de Héros pour chaque joueur. Il est fortement recommandé aux joueurs de choisir <i>différents</i> types/classes de Héros lorsqu'ils jouent une partie multi-joueurs.</p> <p>3) Choisissez un premier joueur. Le premier joueur supervise les choses communes comme l'enregistrement de la progression du donjon, le lancement des dés pour les Rencontres et les boss, etc. À chaque manche, le rôle du premier joueur passe au joueur suivant à gauche, dans le sens horaire. Si vous le souhaitez, vous pouvez identifier le premier joueur avec une pièce de monnaie ou un jeton de votre propre conception/choix.</p> <p>4) Vous avez également besoin d'au moins 8 dés à six faces, stylos/crayons et papier à portée de main.</p>
<p>Game Play</p>	<p>Principes du jeu</p>
<p>1. Select a dungeon</p>	<p>1. Choisir un donjon</p>
<p>Choose one dungeon of six on the Wild Map marked with a Roman numeral. As the Map Maker, name the dungeon and record it to the Map Detail area.</p>	<p>Choisissez un des six donjons sur la carte vierge marquée d'un chiffre romain. En tant que cartographe, nommez le donjon et enregistrez-le dans la zone Détails de la carte.</p>
<p><i>Note: If the layout of the Color Version is as same as the PF Version, then just the image of Color Version is shown. Otherwise, both images are shown.</i></p>	<p><i>Remarque : Si la mise en page de la version couleur est identique à celle de la version PF, seule l'image de la version couleur est affichée. Sinon, les deux images sont affichées.</i></p>
<p>This will be the dungeon you are going to delve</p>	<p>Ce sera le donjon que vous allez explorer. Après</p>

<p>in. After defeating the Dungeon Boss, complete the other information in the Map Detail area. For a multi-player game, if you cannot reach a consensus on the name of dungeon, then just leave it. After defeating the Dungeon Boss, the player who kills the Boss makes the final decision on the name.</p>	<p>avoir vaincu le Boss du donjon, complétez les autres informations dans la zone Détail de la carte. Pour une partie multi-joueurs, si vous ne parvenez pas à un consensus sur le nom du donjon, alors laissez tomber. Après avoir vaincu le Boss du donjon, le joueur qui a tué le Boss prend la décision finale sur le nom.</p>
<p>2. Name your Hero</p>	<p>2. Nommer son héros</p>
<p>Give a name to your Hero on the Hero Sheet.</p>	<p>Donnez un nom à votre Héros sur la Feuille de Héros.</p>
<p>3. Record Keeping</p>	<p>3. Inscrire les informations</p>
<p>1) The Starting Player marks the Dungeon Level each turn. Every turn you go 1 level deeper and need to mark it on the sheet. The levels are shown as the claw prints in the Color Version. Mark one line to indicate one level. For PF Version, mark the level number.</p>	<p>1) Le premier joueur marque le niveau du donjon à chaque tour. À chaque tour, vous allez 1 niveau plus profond et vous devez le marquer sur la feuille. Les niveaux sont affichés sous forme d'empreintes de griffes dans la version Couleur. Marquez une ligne pour indiquer un niveau. Pour la version PF, marquez le numéro du niveau.</p>
<p>2) Every 5 levels the Dungeon Threat will be increased by 1. It will be added to the score of Encounters or bosses which makes the dungeon even more difficult and dangerous. You can see the Dungeon Thread modifier underneath the level counter.</p>	<p>2) Tous les 5 niveaux, la menace du donjon sera augmentée de 1 et sera ajoutée au score des rencontres ou des boss, ce qui rend le donjon encore plus difficile et dangereux. Vous pouvez voir le modificateur de fil de donjon sous le compteur de niveau.</p>
<p>4. Roll the Basic Die</p>	<p>4. Lancer le dé de base</p>
<p>1) For a solo game, where the player just controls one Hero, roll 3d6. The result indicates which Encounters you can choose to resolve by matching the score you rolled with left top number of each Encounter.</p>	<p>1) Pour une partie en solo, où le joueur ne contrôle qu'un seul Héros, lancez 3d6. Les résultats indiquent quelles Rencontres vous pouvez choisir de résoudre en faisant correspondre le score de chaque dé que vous avez obtenu avec le numéro supérieur gauche de chaque Rencontre.</p>
<p>If you roll 3 of the same number, you only have one choice for your Encounter this turn. Roll 3d6 again and put the highest number onto the Encounter. This is its Basic Die.</p>	<p>Si vous avez obtenu 3 fois le même nombre, vous n'avez qu'un seul choix pour votre Rencontre de ce tour. Lancez à nouveau 3d6 et placez le nombre le plus élevé sur la Rencontre. C'est son dé de base.</p>
<p>If you roll 2 of the same number, they indicate one Encounter choice. That means you only have <i>two</i> choices for Encounters this turn. Roll two dice for this Encounter, and pick the higher one as its</p>	<p>Si vous avez obtenu 2 fois le même nombre, ils indiquent une seule Rencontre. Cela signifie que vous n'avez que deux choix pour les Rencontres de ce tour. Lancez deux dés pour cette</p>

<p>Basic Die.</p>	<p>Rencontre, et choisissez le plus élevé comme dé de base.</p>
<p><i>Example: If you roll 4,4,6, then you only can choose to Encounter between Exploration and Rest. You must roll two dice for Exploration, let's say you get 5 and 2, so you put 5 onto Exploration as the Basic Die because 5 is higher.</i></p>	<p><i>Exemple : Si vous obtenez 4,4,6, alors vous ne pouvez choisir que la Rencontre entre l'Exploration et le Repos. Vous devez lancer deux dés pour l'Exploration, disons que vous obtenez 5 et 2, donc vous mettez 5 sur l'Exploration comme dé de base parce que 5 est le plus grand.</i></p>
<p>Otherwise, if you roll three different values, then roll another die for each Encounter type. These three scores will be the Basic Die of the Encounters. Put the dice onto each Encounter in the order they were rolled. <i>Example: if you roll 1,4,5, you could choose to resolve from among Monster, Exploration and Treasure. Then you roll the dice again, getting 3, 2, and 6. The 3 goes onto the Monster Encounter, the 2 on Exploration and the 6 onto Treasure.</i></p>	<p>Sinon, si vous obtenez trois valeurs différentes, lancez un autre dé pour chaque type de Rencontre. Ces trois scores seront le dé de base des rencontres. Placez les dés sur chaque Rencontre dans l'ordre dans lequel ils ont été obtenus. <i>Exemple : si vous lancez 1,4,5, vous pouvez choisir de résoudre parmi Monstre, Exploration et Trésor. Ensuite, vous relancez les dés en obtenant 3, 2 et 6. Le 3 va sur la Rencontre de Monstres, le 2 sur l'Exploration et le 6 sur le Trésor.</i></p>
<p>2) For a multi-player game (or a single player game, where the player controls more than one Hero), the Starting Player rolls 1d6 for each Encounter Type and each roll becomes the Encounter's Basic Die.</p>	<p>2) Pour une partie multi-joueurs (ou une partie à un joueur, où le joueur contrôle plusieurs Héros), le premier joueur lance 1d6 pour chaque Type de Rencontre et chaque jet devient le dé de base de la Rencontre.</p>
<p>3) Boss Encounters After putting the dice onto each Encounter, sum up the total score of all 6 dice. If the total is equal to, or greater than the Boss Encounter Score, defined above the Dungeon Level, you immediately Encounter the Dungeon Boss. Go to the Boss Fighting section to for the rules for fighting a Boss.</p>	<p>3) Rencontres avec le Boss Après avoir lancé les dés sur chaque Rencontre, additionnez le score total des 6 dés. Si le total est égal ou supérieur au score de rencontre du boss, défini au-dessus du niveau du donjon, vous rencontrez immédiatement le boss du donjon. Allez à la section Combat de boss pour connaître les règles de combat d'un boss.</p>
<p>4) Events There is one more thing to check before the round officially begins. If you rolled three of the same score during the initial Encounter setup roll (<i>only three counts, four or more matching rolls are not considered a trigger</i>) you Encounter an Event. Roll two dice and add up the results. Then convert the Roman numeral of the dungeon to Arabic numeral and append it to the rolled score to get the Event number. Search the Event Sheet to see what event you will Encounter.</p>	<p>4) Événements Il y a encore une chose à vérifier avant le début officiel du tour. Si vous avez obtenu trois dés avec le même score pendant le jet initial de mise en place de Rencontre (seulement trois comptent, quatre ou plus de quatre jets correspondants ne sont pas considérés comme déclenchant), vous rencontrez un Événement. Lancez deux dés et additionnez les résultats. Convertissez ensuite le chiffre romain du donjon en chiffre arabe et attachez-le au score obtenu pour obtenir le nombre de l'événement. Faites une recherche</p>

<p><i>Example: Let's say you are about to delve into Dungeon V (V = 5) and you trigger an event. You roll the two required dice and get a 2 and a 4. 2 + 4 = 6. Your event number will be 65. Another example: You roll 5 and 6 (5+6=11) and the dungeon you want to delve is III (3). The Event number in this case should be 113.</i></p>	<p>dans la fiche Événement pour voir quel événement vous allez rencontrer. <i>Exemple : Disons que vous êtes sur le point d'explorer Dungeon V (V = 5) et que vous déclenchez un événement. Vous lancez les deux dés requis et obtenez un 2 et un 4. 2 + 4 = 6. Votre numéro d'événement sera 65. Un autre exemple : Vous obtenez 5 et 6 (5+6=11) et le donjon que vous voulez explorer est III (3). Dans ce cas, le numéro de l'événement est 113.</i></p>
<p>Event rules: a) Each Event consists of an Encounter Type (<i>one of the 6 basic types, or a special NPC Encounter</i>) b) 'You' in the description of the event means the Hero controlled by the Starting Player who rolled the Basic Dice. 'Your Hero' means the Hero who resolves that Encounter. c) For a solo Hero game, if there is no such Encounter which is indicated by the Event, then the event is not applicable. d) In the case where all Heroes need to resolve one Encounter type before normal play, after all Heroes have acted, remove the Basic Die of that Encounter regardless of the results. It is no longer an option for the round. e) Successfully resolving an Event does not earn experience as normal, but Heroes do lose HP if they fail.</p>	<p>Règles de l'Événement : a) Chaque Événement consiste en un Type de Rencontre (l'un des 6 types de base, ou une Rencontre spéciale PNJ) b) " Vous " dans la description de l'événement désigne le Héros contrôlé par le premier joueur qui a lancé les dés de base. "Votre Héros" signifie le Héros qui résout cette Rencontre. c) Pour une partie solo, s'il n'y a pas de Rencontre indiquée par l'Événement, alors l'événement n'est pas applicable. d) Au cas où tous les Héros ont besoin de résoudre un type de Rencontre avant le jeu normal, après que tous les Héros aient agi, retirez le dé de base de cette Rencontre quel que soit le résultat. Ce n'est plus une option pour la manche. e) La résolution réussie d'un Événement ne permet pas de gagner de l'expérience comme d'habitude, mais les Héros perdent des HP s'ils échouent.</p>
<p>5. Select and execute the Encounter</p>	<p>5. Choisir et exécuter la Rencontre</p>
<p>There are 3 types of Encounters. They are the 5 normal Encounters, Rest, and the Elite Encounter. The player to the Starting Player's left hand (<i>clockwise direction</i>) selects and resolves an Encounter first. Then play continues clockwise until the Starting Player is the last one to resolve an Encounter.</p>	<p>Il existe 3 types de Rencontres. Ce sont les 5 Rencontres normales, Repos, et la Rencontre Elite. Le joueur à gauche du premier joueur (dans le sens horaire) choisit et résout une Rencontre en premier. Ensuite, le jeu continue dans le sens horaire jusqu'à ce que le premier joueur soit le dernier à résoudre une Rencontre.</p>
<p>1) Encounter During each turn, choose between resolving a normal Encounter, or taking a Rest. There are five normal Encounters. Each is resolved by using different attributes, described in the chart below. These are called Attribute Tests.</p>	<p>1) Rencontre À chaque tour, choisissez entre résoudre une Rencontre normale ou vous reposer. Il y a cinq Rencontres normales. Chacune est résolue à l'aide d'attributs différents, décrits dans le tableau ci-dessous. Ce sont les tests d'attributs.</p>

Encounter / Monster / Trap / Stealth / Exploration / Treasure	Rencontre / Monstre / Piège / Furtivité / Exploration / Trésor
Attribute / Attack / Defense / Agility / Intelligence / Luck	Attribut / Attaque / Défense / Agilité / Intelligence / Chance
<p>To resolve an Attribute Test:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Roll a Combat Die (1d6) and add the result to relevant attribute of the active player's Hero. 2) Add any applicable Attribute Bonus. 3) If you have already unlocked any Skills and decide to use one, conduct the Skill according to its description and modify your score appropriately. 4) Add any modifier from this round's Events and Special Rules (Adventure Mode) when applicable. <p>Deduct any Attribute Penalty that needs to be applied.</p>	<p>Pour résoudre un test d'attribut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lancez un dé de combat (1d6) et ajoutez le résultat à l'attribut correspondant du Héros du joueur actif. 2) Ajoutez tout bonus d'attribut applicable. 3) Si vous avez déjà déverrouillé des compétences et que vous décidez d'en utiliser une, réalisez la compétence selon sa description et modifiez votre score en conséquence. 4) Ajoutez tout modificateur des Événements et Règles Spéciales de cette manche (Mode Aventure), le cas échéant. <p>Déduisez toute pénalité d'attribut qui doit être appliquée.</p>
The result is the Hero's score.	Le résultat est le score du héros.
<p>To determine the score for the Encounter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) The Starting Player rolls a Combat Die (1d6) for the Encounter and adds the result to its Basic Die. 2) Add the Dungeon Threat level, described above in section 3. 'Record Keeping'. 3) Modify the score of the Encounter according to any applicable Events or Special Rules (Adventure Mode). 	<p>Pour déterminer le score de la Rencontre :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Le premier joueur lance un dé de combat (1d6) pour la Rencontre et ajoute le résultat à son dé de base. 2) Ajoutez le niveau de menace de donjon, décrit ci-dessus à la section 3. Inscrire les informations. 3) Modifiez le score de la Rencontre en fonction des Événements ou des Règles Spéciales applicables (Mode Aventure).
This is the Encounter score.	C'est le score de la Rencontre.
<p>The formula is summarized below:</p> <p>Hero score = Combat Die + Attribute + Attribute Bonus + Modifier from Skill + Modifier from Event + Special Rule - Attribute Penalty</p> <p>Encounter score = Combat Die + Basic Die + Dungeon Threat + Modifier from Event + Special Rule</p>	<p>La formule est résumée ci-dessous :</p> <p>Score du Héros = Dé de Combat + Attribut + Bonus d'Attributs + Modificateur de Compétence + Modificateur d'Événement + Règle spéciale - Pénalité d'Attribut</p> <p>Score de rencontre = Dé de combat + Dé de base + Menace de donjon + Modificateur de l'Événement + Règle spéciale</p>
Compare these two scores. If the Hero score is equal to or higher than the Encounter score, it is a success. The Hero gains 1 Experience for this Attribute. Add it immediately to the Hero Sheet in the appropriate Attribute table.	Comparez ces deux scores. Si le score du Héros est égal ou supérieur au score de la Rencontre, c'est un succès. Le Héros gagne 1 Expérience pour cet Attribut. Ajoutez-le immédiatement à la feuille Héros dans la table d'attributs appropriée. Si le Test échoue, le Héros perd 1 Point de Vie

If the Test fails, the Hero loses 1 Hit Point (HP) .	(HP) .
<p>2) Rest To take a Rest, roll 1d6 and then add the result to the Basic Die on Rest. The table in the Rest Encounter area displays the resulting rewards based on this score.</p>	<p>2) Repos Pour vous reposer, lancez 1d6 et ajoutez le résultat au dé de base pour le Repos. Le tableau de la zone Rencontre Repos affiche les récompenses obtenues en fonction de ce score.</p>
<p><u>One round example:</u> <i>For a 4-player game, let's say the party rolls the following Encounter values in level 9 of the dungeon, where the threat level is a value of 1.</i></p>	<p><u>Un exemple de manche :</u> <i>Pour une partie à 4 joueurs, disons que le groupe lance les valeurs de Rencontre suivantes au niveau 9 du donjon, où le niveau de menace est une valeur de 1.</i></p>
<p>a) <i>The Fighter went first. His attributes looked like the table below.</i></p>	<p>a) <i>Le Combattant est parti en premier. Ses attributs ressemblaient à ceux du tableau ci-dessous.</i></p>
<p><i>Comparing his Attributes with the Basic Die of Encounters, he chose to resolve the Monster Encounter (Attack Test). He rolled 1d6 and got a 4. He has not unlocked any Skills yet, so his final score would be 3+4=7.</i></p> <p><i>On the other hand, the Starting Player rolled a 3 for the Monster Encounter. The total was 2+3+1=6.</i></p> <p><i>The Fighter's score was higher, so the Attack Test was a success. He received an experience for his Attack Attribute and marked it on the sheet.</i></p>	<p><i>En comparant ses attributs avec le dé de base des Rencontres, il a choisi de résoudre la Rencontre des monstres (Test d'attaque). Il a lancé 1d6 et obtenu un 4, il n'a pas encore débloqué de compétences, donc son score final sera de 3+4=7.</i></p> <p><i>D'un autre côté, le premier joueur a obtenu un 3 pour la Rencontre des monstres. Le total était de 2+3+1=6.</i></p> <p><i>Le score du combattant était plus élevé, donc le test d'attaque a été un succès. Il a reçu une expérience pour son Attribut d'Attaque et l'a inscrite sur la feuille.</i></p>
<p><i>Finally, the Basic Die was removed from Monster Encounter since it was resolved.</i></p>	<p><i>Enfin, le dé de base a été retiré de la Rencontre des monstres depuis qu'il a été résolu.</i></p>
<p>b) <i>Next, the Thief took her action. Her stats were as seen below :</i></p>	<p>b) <i>Ensuite, le voleur a agi. Ses statistiques sont les suivantes :</i></p>
<p><i>Thief has the first row of Agility fully marked. The (-1) after that row means you can reduce the Dungeon Threat by 1. Every 5 experience gives a bonus to the Hero. For more explanation of Attribute Bonus, refer to Hero Explanation.</i></p>	<p><i>Le Voleur a la première rangée d'Agilité complètement remplie. Le (-1) après cette ligne signifie que vous pouvez réduire la menace de donjon de 1. 5 expériences donnent un bonus au Héros. Pour plus d'explications sur le bonus d'attribut, reportez-vous à la section Explication du héros.</i></p>
<p><i>Comparing her attributes with the Basic Die of the Encounter, she chose to resolve Stealth (Agility Test). She rolled 1d6 and got a 2. She had not unlocked any Skills either, so her final score was 5+2=7.</i></p>	<p><i>Comparant ses attributs avec le dé de base de la rencontre, elle a choisi de résoudre la furtivité (test d'agilité). Elle a lancé 1d6 et a obtenu un 2. Elle n'avait débloqué aucune compétence non plus, donc son score final était 5+2=7.</i></p> <p><i>Le premier joueur lance le dé pour la Rencontre et</i></p>

<p><i>The Starting Player rolled for the Encounter and got a 5. The total score of Stealth would be $5+5+1-1$ (for the Thief's Agility Bonus) =10. Unfortunately, the Thief's score was lower than the Encounter score, which means she was defeated. She lost one HP and crossed it out on her sheet.</i></p> <p><i>Since the Thief failed the test, the Basic Die remained on the Stealth Encounter.</i></p>	<p><i>obtient un 5, le score total de furtivité est de $5+5+1-1$ (pour le Bonus d'Agilité du voleur) = 10. Malheureusement, le score de la voleuse était inférieur à celui de la Rencontre, ce qui signifie qu'elle a été vaincue. Elle a perdu un HP et l'a barrée sur sa feuille. Comme le Voleur a échoué au test, le dé de base est resté sur la Rencontre de la Furtivité.</i></p>
<p><i>c) The Mage moved next. Look at his Intelligence. He got a -1 bonus for Decrease Combat Die which means that the Combat Die rolled for the Encounter would be subtracted by 1 on any Attribute Test.</i></p>	<p><i>c) Le Mage se déplace ensuite. Regardez son intelligence. Il a obtenu un bonus de -1 pour Diminuer le Dé de Combat, ce qui signifie que le jet de dé de Combat pour la Rencontre sera diminué de 1 à tout Test d'Attributs.</i></p>
<p><i>After comparing his attributes with the available Encounters, he decided to risk getting a Treasure (Luck Test). The Mage rolled a 6, so got $6+2=8$. While the Starting Player rolled a 4 for the Encounter, totaling 7 ($4+3+1-1$).</i></p> <p><i>The Mage won the Encounter and got the treasure. To determine what the treasure was, he rolled 2d6 and the result was 6, meaning he recovered one HP.</i></p> <p><i>After getting the treasure, the Basic Die was removed from the Treasure Encounter.</i></p>	<p><i>Après avoir comparé ses attributs avec les Rencontres disponibles, il a choisi de prendre le risque d'obtenir un Trésor (Luck Test). Le Mage a obtenu un 6, donc $6+2=8$. Pendant que le premier joueur obtient un 4 pour la Rencontre, soit un total de 7 ($4+3+1-1$). Le Mage a gagné la Rencontre et a eu le trésor. Pour déterminer quel était le trésor, il a lancé 2d6 et le résultat était 6, ce qui signifie qu'il a récupéré un HP. Après avoir obtenu le trésor, le dé de base a été retiré de la rencontre du trésor.</i></p>
<p><i>d) Finally, the Cleric's turn. After comparing his Attributes with the available Encounters, he did not have the confidence to resolve any of them successfully, so he decided to Rest. He rolled 1d6 and got a 5. Added to the 4 on the Basic Die for Rest and the total was 9. The Cleric received 2 skill points and marked them on the Hero sheet.</i></p>	<p><i>d) Enfin, c'est au tour du clerc. Après avoir comparé ses Attributs avec les Rencontres disponibles, il n'avait pas la confiance nécessaire pour les résoudre avec succès, alors il a décidé de se Reposer. Il a lancé 1d6 et a obtenu un 5. Ajouté aux 4 sur le dé de base pour le repos et le total était de 9. Le clerc a reçu 2 points de compétence et a marqué sur la feuille Héros.</i></p>
<p>3) Elite Encounter</p> <p>When the dungeon level reaches 10 or any multiple of 10, like 20, 30, etc, you must resolve an Elite Encounter. This means you must add the additional modifier above the level to Encounter's score.</p> <p><i>(In the Color Version, this number is dripping with blood, in the PF Version, it is located above each multiple of 10 level)</i></p> <p><i>Example: you reach level 10 and chose an Encounter with a Basic Die of 3. The Starting Player rolled a 4 for the Encounter's Combat Die</i></p>	<p>3) Rencontre d'élite</p> <p>Lorsque le niveau du donjon atteint 10 ou tout multiple de 10, comme 20, 30, etc, vous devez résoudre une Rencontre d'Élite. Cela signifie que vous devez ajouter le modificateur supplémentaire au-dessus du niveau au score de Rencontre.</p> <p><i>(Dans la version Couleur, ce numéro dégouline de sang. Dans la version PF, il est situé au-dessus de chaque multiple de 10 niveaux).</i></p> <p><i>Exemple : vous atteignez le niveau 10 et choisissez une Rencontre avec un dé de base de 3, le premier joueur obtient un 4 pour le dé de combat de la Rencontre lors de la phase de</i></p>

<p>during the resolution phase. The total score would be 10. (Basic 3 + rolled 4 + threat 1 + elite 2 = 10)</p> <p>If you succeed in resolving the Encounter, your Hero gets 1 additional experience, which can be added to any Attribute. But if you fail, your Hero loses 2 HP, instead of 1.</p>	<p><i>résolution. Le résultat final serait 10. (Dé de base 3 + lancé 4 + menace 1 + élite 2 = 10).</i></p> <p>Si vous réussissez à résoudre la Rencontre, votre Héros obtient 1 expérience supplémentaire, qui peut être ajoutée à n'importe quel Attribut. Mais si vous échouez, votre Héros perd 2 HP au lieu de 1.</p>
<p>6. Check the Hero Sheet</p>	<p>6. Vérifier la feuille du héros</p>
<p>Check your Hero Sheet and make sure that you have marked/removed HP, SP, Attribute experience, unlocked Skills, as well as noted any potions, or books gained according to each resolved Encounter. Also, don't forget that you can drink an HP Potion to recover life, or use the SP Book to boost your Skill Points back up. Then, repeat the process from 3. 'Record Keeping' to continue your dungeon exploration.</p>	<p>Vérifiez votre Feuille de Héros et assurez-vous que vous avez marqué/supprimé HP, SP, Expérience d'Attributs, Compétences débloquées, ainsi que toutes les potions, ou livres gagnés en fonction de chaque Rencontre résolue. N'oubliez pas non plus que vous pouvez boire une potion HP pour récupérer de la vie, ou utiliser le livre SP pour augmenter vos points de compétence. Ensuite, répétez le processus à partir du point 3 "Inscrire les informations " pour continuer l'exploration de votre donjon.</p>
<p>7. Boss Encounters and Fighting</p>	<p>7. Rencontres et combats avec les boss</p>
<p>If you survive all the way to the end of dungeon, or if the total of all the Basic Die results add up to be equal, or greater than the Boss Encounter Score (see section 4. 'Roll the Basic Die') while dungeon delving, you immediately Encounter the Boss.</p>	<p>Si vous survivez jusqu'à la fin du donjon, ou si le total de tous le résultat des dés de base additionnés est égal, ou supérieur au score de la rencontre du Boss (voir section 4. 'Lancer le dé de base') lorsque vous explorez, vous rencontrerez immédiatement le Boss.</p>
<p>Remove the Dungeon Sheet from the play area. On the Wild Map at the bottom you'll see the Danger & Boss area. You have to decide which Boss column you want to choose the Encounter from, either the white boxes or the gray boxes. Then roll a d6 and count from the first available boss on the list, skipping any bosses which have already been selected, looping back up to the first available Boss if you exceed the end of the list until you finish counting. Mark the box to the left of the corresponding Boss and fill its name into the Map Detail area.</p> <p><i>Example: You chose the column with white boxes and rolled a 6. You counted down from Black Dragon and since the Goblin Joker and Spider Queen had already been checked, you skipped over them, reached Skeleton King then wrapped back up to and landed on the Hero Hunter. This is the Boss for this dungeon.</i></p>	<p>Retirez la feuille de donjon de la zone de jeu. Sur la carte vierge, en bas, vous verrez la zone Danger & Boss. Vous devez décider dans quelle colonne de Boss vous voulez choisir la Rencontre, soit les cases blanches, soit les cases grises. Lancez ensuite un d6 et comptez à partir du premier boss disponible sur la liste, en passant tous les boss qui ont déjà été choisis, en remontant jusqu'au premier Boss disponible si vous dépassez la fin de la liste jusqu'à la fin du compte. Cochez la case à gauche du Boss correspondant et inscrivez son nom dans la zone Détail de la carte.</p> <p><i>Exemple : Vous avez choisi la colonne avec des cases blanches et obtenu un 6. Vous avez compté à rebours à partir du Black Dragon et puisque le Gobelin Joker et la Spider Queen avaient déjà été cochés, vous les avez passés, pour atteindre le Skeleton King puis remonté et êtes arrivé au Hero Hunter. C'est le Boss de ce donjon.</i></p>

<p>Take out the corresponding Boss Sheet and start fighting.</p>	<p>Sortez la feuille de Boss correspondante et commencez à vous battre.</p>
<p>1) Set up Roll 6d6 and pick the 4 highest results, add the number of Heroes to each, then distribute to HP, SP, Attack, Defense in the order indicated on each Boss Sheet. <i>For example: In a 4 Hero game, the given order of four attributes could be HP >= SP >= Defense >= Attack. If you roll 3,2,4,4,5,6, then the attributes will be HP=6+4=10, SP=5+4=9, Defense=4+4=8, Attack=4+4=8.</i> Then copy the Dungeon Threat from Dungeon Sheet and record it on the Boss Sheet in the appropriate area. Each boss is different and there are some Bosses where the rules change slightly, so just follow the instructions on each Boss Sheet.</p>	<p>1) Mise en place Lancez 6d6 et choisissez les 4 résultats les plus élevés, ajoutez le nombre de Héros à chacun, puis distribuez-les à HP, SP, Attaque, Défense dans l'ordre indiqué sur chaque feuille de Boss. <i>Par exemple : Dans une partie de 4 Héros, l'ordre donné de quatre attributs peut être HP >= SP >= Défense >= Attaque. Si vous lancez 3,2,4,4,5,6, alors les attributs seront HP=6+4=10, SP=5+4=9, Défense=4+4=8, Attaque=4+4=8.</i> Copiez ensuite la menace de donjon de la feuille de donjon et inscrivez-la sur la feuille de Boss dans la zone prévue à cet effet. Chaque Boss est différent et il y a des Boss où les règles changent légèrement, alors suivez les instructions sur chaque feuille de Boss.</p>
<p>2) Initiative The Heroes always act first.</p>	<p>2) Initiative Les Héros agissent toujours en premier.</p>
<p>3) Player's Turn Whether you played competitively, or cooperatively in the dungeon delving stages; when boss fighting, all players need to work together in order to win. When it is the player's turn, you all discuss the play order and attempt to make the optimum combination. You do not have to proceed in a clockwise fashion any longer. After all player have exhausted their actions during a round, start the Boss's turn.</p>	<p>3) Tour du joueur Que vous ayez joué en compétition ou en coopération dans le donjon lors des phases d'exploration ; lorsque vous combattez un boss, tous les joueurs doivent travailler ensemble pour gagner. Lorsque c'est le tour des joueurs, vous discutez ensemble de l'ordre de jeu et essayez de faire la combinaison optimale. Vous n'avez plus besoin de procéder dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont épuisé leurs actions au cours d'un tour, commencez le tour du Boss.</p>
<p>4) Combat To fight a boss, the Heroes and the Boss take turns attacking and defending, by using the formula below: Hero's score = Combat Die + Attribute + Attribute Bonus + Modifier from Skill + Special Rule - Attribute Penalty Boss's score = Combat Die + Attribute + Dungeon Threat + Special Rule If the attacker's score is equal to, or higher than defender's score, it hits. The defender loses 1 HP, or the number of HP instructed, whichever is</p>	<p>4) Combat Pour combattre un boss, les Héros et le Boss jouent chacun leur tour pour attaquer et défendre, en utilisant la formule ci-dessous : Score du Héros = Dé de Combat + Attribut + Bonus d'Attributs + Modificateur d'Habilitéte + Règle Spéciale - Pénalité d'Attribut Score du Boss = Dé de Combat + Attribut + Menace Donjon + Règle Spéciale Si le score de l'attaquant est égal ou supérieur à celui du défenseur, il touche. Le défenseur perd 1 HP, ou le nombre de HP indiqués, le plus élevé des deux étant retenu. Les règles générales de combat, ci-dessous,</p>

<p>greater. The general rules of combat, below, need be followed:</p>	<p>doivent être suivies :</p>
<p>1) Unless otherwise instructed, the attacking party uses the Attack Attribute, the defender uses the Defense Attribute. 2) If the Boss misses an attack, it gets angry. Every two times the Boss misses, the Dungeon Threat increases by 1. (<i>Keep track of this any way you find suitable, such as hash marks on the Boss Sheet next to the Threat box with PF version.</i>) 3) To get the score of the Minions, or Special Abilities of the Boss, use the formula of the Boss but use the Basic Die of the Minion/Special Ability instead of the Boss's Attack/Defense value. 4) For some Boss skills, you are required to conduct an Attribute Tests instead of using a Hero's Defense value. It means that you must use indicated Attribute to defend against the Boss's Attack</p>	<p>1) Sauf instruction contraire, l'attaquant utilise l'Attribut Attaque, le défenseur utilise l'Attribut Défense. 2) Si le Boss rate une attaque, il se met en colère. Toutes les deux fois que le Boss rate son coup, la menace de donjon augmente de 1. (<i>Gardez une trace de ceci en utilisant une méthode appropriée, comme des hachures sur la feuille de Boss à côté de la zone de menace avec la version PF.</i>) 3) Pour obtenir le score des sbires ou les capacités spéciales du boss, utilisez la formule du boss mais utilisez le dé de base du sbires/capacité spéciale au lieu de la valeur Attaque/défense du boss. 4) Pour certaines compétences du Boss, vous devez effectuer un Test d'Attributs au lieu d'utiliser la valeur de Défense d'un Héros. Cela signifie que vous devez utiliser l'Attribut indiqué pour vous défendre contre l'Attaque du Boss.</p>
<p><i>Example: A Hero attacked the Black Dragon with an Attack value of 13 and a Defense of 12. He rolled a 4 for the Combat Die. Since he is granted +1 Attack Bonus for every 5 Attack points, the total attack score would be $4+13+2=19$. Meanwhile, the Starting Player rolled a 2 for Black Dragon. which had an Attack value of 13, Defense of 9, and a Dungeon Threat of 5. The defense score would be $2+9+5=16$. $19 > 16$, so the Black Dragon lost the battle and 1 HP.</i></p>	<p><i>Exemple : Un Héros a attaqué le Dragon Noir avec une valeur d'Attaque de 13 et une Défense de 12 et a obtenu un 4 pour le dé de Combat. Puisqu'il reçoit +1 Bonus d'Attaque pour chaque 5 points d'Attaque, le score total d'attaque serait de $4+13+2=19$. Pendant ce temps, le premier joueur obtient un 2 pour Dragon noir, qui a une valeur d'attaque de 13, une valeur de défense de 9 et une menace de donjon de 5. Le score de défense serait de $2+9+5=16$. $19 > 16$, donc le Dragon Noir a perdu la bataille et 1 HP.</i></p>
<p><i>One more example: The Black Dragon attacked the Fighter. Following the instructions, the Black Dragon used a Dragon Tail Skill, causing the defender to perform an Agility Test in order to dodge the attack. The Black Dragon rolled a Combat Die value of 4. The Dragon Tail score was $4+13+5=22$. The Fighter rolled a 6 and with an Agility of 9, the Agility Test score would be $6+9=15$. Since Agility gives a -1 penalty to the Dungeon Threat for every 5 Agility points, the final Dragon Tail score was 21, which was still higher than the Fighter's Agility Test score. The Fighter failed to avoid the attack and lost 2HP.</i></p>	<p><i>Encore un exemple : Le Dragon Noir a attaqué le Combattant. En suivant les instructions, le Dragon Noir a utilisé une compétence de queue de dragon, obligeant le défenseur à effectuer un test d'agilité afin d'esquiver l'attaque. Le Dragon Noir obtient une valeur de 4 au dé de combat et le score de la queue de dragon est de $4+13+5=22$. Le combattant obtient un 6 et avec une Agilité de 9, le score du Test d'Agilité sera de $6+9=15$. Puisque l'Agilité donne une pénalité de -1 à la menace du donjon pour chaque 5 points d'Agilité, le score final de la Queue de Dragon était de 21, ce qui était encore supérieur au score du Test d'Agilité du combattant. Le Combattant n'a pas réussi à éviter l'attaque et a perdu 2HP.</i></p>

<p>5) Hatred Hatred influences the actions of Bosses and their Minions. The actions performed, or received by Heroes or Bosses can change the Hatred value of a Hero. Follow the instruction in the Hatred section on the Boss Sheet to modify the Hatred for each Hero as play progresses each round. For a solo game, since there is only one Hero, he or she is the only target and here is no need to track Hatred</p>	<p>5) La haine La haine influence les actions des Boss et de leurs sbires. Les actions effectuées ou reçues par les Héros ou les Boss peuvent changer la valeur Haine d'un Héros. Suivez les instructions de la section Haine de la feuille de boss pour modifier la haine pour chaque Héros à mesure que le jeu progresse dans chaque manche. Pour un jeu solo, puisqu'il n'y a qu'un seul Héros, il ou elle est la seule cible et il n'y a pas besoin de faire le suivi de la haine.</p>
<p>6) Boss's turn Each Boss moves according to the instructions in the Action section of the Boss Sheet. Some actions also refer to the Boss's Skill section. The Boss is controlled by the Starting Player. After the Boss acts, the Heroes attack again, and play continues this way until one side is defeated.</p>	<p>6) Le tour du Boss Chaque Boss joue selon les instructions de la section Action de la Feuille de Boss. Certaines actions se réfèrent également à la section Compétences du Boss. Le Boss est contrôlé par le premier joueur. Après les actions du Boss, les Héros attaquent à nouveau et la partie continue de cette façon jusqu'à ce qu'un camp soit vaincu.</p>
<p>8. Winning and Losing</p>	<p>8. Gagner et perdre</p>
<p>If the Boss's HP reaches 0, or lower, the Heroes win as a team. If all Heroes are defeated (HP reaches 0, or lower), the Heroes lose the game.</p>	<p>Si les HP du Boss atteignent 0, ou moins, les Héros gagnent en équipe. Si tous les Héros sont vaincus (HP atteignent 0 ou moins), les Héros perdent la partie.</p>
<p>Winning: If you win the game, after celebrating, you need to complete the dungeon information in the Map Detail area of the Wild Map. Refer to the Game Components Explanation section, below, for how to fill in it.</p>	<p>Gagner : Si vous gagnez la partie, après avoir fait la fête, vous devez compléter les informations du donjon dans la zone Détail de la carte vierge. Reportez-vous à la section Explication des composants du jeu, ci-dessous, pour savoir comment le remplir.</p>
<p>Losing : If Heroes lose the game, the dungeon you selected on the Wild Map is not completed. You will need to give it another try with a fresh set of Heroes. The Map Detail for this dungeon does not get any more information filled in. The next time you try this dungeon, you do not have to roll for the Boss because you already know who's here. Try to defeat the same Boss one more time.</p>	<p>Perdre : Si les Héros perdent la partie, le donjon que vous avez sélectionné sur la carte vierge n'est pas terminé. Vous aurez besoin de faire un autre essai avec une nouvelle équipe de Héros. Le détail de la carte de ce donjon n'a plus besoin d'être renseigné. La prochaine fois que vous essayerez ce donjon, vous n'aurez pas besoin de lancer le dé pour le Boss parce que vous savez déjà qui est là. Essayez encore une fois de vaincre le même Boss.</p>
<p>Game Components Explanation</p>	<p>Explication des composants du jeu</p>

<p>1) Wild Map</p>	<p>1) Carte vierge</p>
<p>A) Map On the Wild Map, there are six dungeons that need be explored, each marked by a Roman numeral from I to VI. Name the dungeon and fill it in the Map Detail area when you choose to explore the dungeon.</p>	<p>A) La carte Sur la carte vierge, il y a six donjons à explorer, chacun marqué d'un chiffre romain de I à VI. Nommez le donjon et complétez-le dans la zone Détail de la carte lorsque vous choisissez d'explorer le donjon.</p>
<p>B) Map Detail After defeating the Boss, complete the information here. When this is done for all six dungeons, the Normal Mode of Map Maker is finished.</p>	<p>B) Détail de la carte Après avoir vaincu le Boss, complétez l'information ici. Lorsque cela sera fait pour les six donjons, le mode Normal de Map Maker est terminé.</p>
<p>Dungeon: The name you gave the dungeon. Danger: In the Danger & Boss area, read all six danger factors, select the one you think most fits the dungeon and mark it. Then fill the penalty into the Map Detail. Depth: The dungeon level where you encountered the Boss. Boss: The name of the Boss you defeated. Map Maker: The name of your Hero. For a multi-player game, the name of the Hero who defeated the Boss.</p>	<p>Donjon : Le nom que vous avez donné au donjon. Danger : Dans la zone Danger & Boss, lisez les six facteurs de danger, choisissez celui qui vous semble le plus adapté au donjon et identifiez-le. Remplissez ensuite la pénalité dans le Détail de la carte. Profondeur : Le niveau du donjon où vous avez rencontré le Boss. Boss : Le nom du Boss que vous avez vaincu. Map Maker : Le nom de votre héros. Pour un jeu multi-joueurs, le nom du héros qui a vaincu le Boss.</p>
<p>In addition to recording your adventure, this information will be used for playing Map Maker's Adventure Mode.</p>	<p>En plus de consigner votre aventure, ces informations seront utilisées pour jouer au mode Aventure de Map Maker.</p>
<p>A) Game Course Record This shows the progress of dungeon you explored. It is composed of 4 parts: Dungeon Level, Dungeon Threat, Boss Encounter Score and Elite Encounter.</p> <p>a) Dungeon Level The depth of the dungeon. The dungeon level increases by 1 each turn. Mark one claw print line, per level, in the Color Version and one level number in the PF Version.</p> <p>b) Dungeon Threat This represents the danger of the dungeon. For every 5 levels, the Dungeon Threat increase by 1.</p> <p>c) Elite Encounter</p>	<p>A) Inscription du parcours de jeu Ceci montre la progression des donjons que vous avez exploré. Il est composé de 4 parties : Niveau du donjon, menace du donjon, score de la rencontre du boss et de la rencontre de l'élite.</p> <p>a) Niveau donjon La profondeur du donjon. Le niveau du donjon augmente de 1 à chaque tour. Marquez un coup de griffe, par niveau, dans la version couleur et un numéro de niveau dans la version PF.</p> <p>b) Menace de donjon Cela représente le danger du donjon. Tous 5 niveaux, la menace Donjon augmente de 1.</p> <p>c) Rencontre Élite Une Rencontre plus difficile tous les 10 niveaux que vous à mesure que vous explorez plus profondément le donjon. Ajoutez le modificateur de Rencontre Élite à la menace de Donjon à</p>

<p>A harsher Encounter for every 10 levels you delve further into the dungeon. Add the Elite Encounter modifier to the Dungeon Threat at every level that is a multiple of 10. If you fail to resolve this Encounter, you will lose 2 hit points instead of 1. But you will get 1 additional experience to add any Attribute you want if you succeed.</p> <p>d) Boss Encounter Score After you roll all six dice, add them up before you putting them on the Encounters. If the score is equal to or higher than this value, you Encounter the boss immediately.</p>	<p>chaque niveau qui est un multiple de 10. Si vous ne parvenez pas à résoudre cette Rencontre, vous perdrez 2 points de vie (HP) au lieu de 1, mais vous obtiendrez 1 expérience supplémentaire pour ajouter à l'Attribut que vous voulez si vous réussissez.</p> <p>d) Score de la rencontre avec le Boss Après avoir lancé les six dés, additionnez-les avant de les poser sur les Rencontres. Si le score est égal ou supérieur à cette valeur, vous rencontrez immédiatement le boss.</p>
<p>B) Encounter The five Encounters require you to resolve them by using different Attributes.</p>	<p>B) Rencontre Les cinq Rencontres exigent que vous les résolviez en utilisant différents Attributs.</p>
<p>Encounter / Monster / Trap / Stealth / Exploration / Treasure</p>	<p>Rencontre / Monstre / Piège / Furtivité / Exploration / Trésor</p>
<p>Attribute / Attack / Defense / Agility / Intelligence / Luck</p>	<p>Attribut / Attaque / Défense / Agilité / Intelligence / Chance</p>
<p>After resolving a Treasure Encounter, roll 2d6 to determine your reward on the Treasure table.</p>	<p>Après avoir résolu une Rencontre Trésor, lancez 2d6 pour déterminer votre récompense sur le tableau des Trésors.</p>
<p>C) Rest If you aren't confident you can win an Encounter this turn, or you need some supplies, you can choose to Rest here. Roll one die and add to the Basic Die on Rest, then gain your supply reward according to the sum value.</p>	<p>C) Repos Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir gagner une Rencontre ce tour-ci, ou si vous avez besoin de ravitaillement, vous pouvez choisir de vous reposer ici. Lancez un dé et ajoutez-le au dé de base au repos, puis gagnez votre récompense en fonction de la valeur de la somme.</p>
<p>D) Dungeon Penalty Only used when playing Map Maker with the harder, Adventure Mode rules (<i>see this section at the end of the Rulebook</i>). The adjustment here is required by special rules from Boss Sheet, which will make the dungeon more difficult for future Hero explorers. Copy the penalty from the Boss Sheet's Special Rules section here and remember to apply these rules when resolving Encounters. For the Color Version, write this information down on a piece of paper under the dungeon sheet and</p>	<p>D) Pénalité de donjon Utilisé uniquement lorsque vous jouez à Map Maker avec les règles du mode Aventure les plus dures (<i>voir cette section à la fin du livret de règles</i>). L'ajustement ici est requis par des règles spéciales de la feuille de Boss, ce qui rendra le donjon plus difficile pour les futurs Héros explorateurs. Copiez la pénalité de la section Règles spéciales de la feuille de Boss ici et n'oubliez pas d'appliquer ces règles lorsque vous résolvez des rencontres. Pour la version couleur, notez ces informations sur une feuille de papier sous la feuille du donjon et n'oubliez pas d'appliquer les règles spéciales</p>

remember to apply the special rules for each Encounter, where applicable.	pour chaque Rencontre, le cas échéant.
3) Hero Sheet	3) Feuille de héros
A) Name Give your hero a name which will be written down to Wild Map if you succeed in exploring the dungeon.	A) Nom Donnez à votre héros un nom qui sera inscrit sur la carte vierge si vous réussissez à explorer le donjon.
B) Class There are four main classes that can be played. They are: Fighter, Thief, Mage and Cleric. Each class has different Hit Points (HP), Skill Points (SP), Attributes and Skills which mean they are each good at dealing with different Encounters. <i>Additional bonus classes may be added with similar advantages/disadvantages based on their Attributes.</i>	B) Classe Il y a quatre classes principales qui peuvent être jouées. Elles sont : Combattant, Voleur, Mage et Clerc. Chaque classe a des Points de Vie (HP), des Points de Compétence (SP), des Attributs et des Compétences ce qui signifie qu'ils sont tous bons pour gérer des Rencontres différentes. <i>Des classes de bonus supplémentaires peuvent être ajoutées avec des avantages/désavantages similaires en fonction de leurs attributs.</i>
Fighter has more hit points that can endure more damage. He/She also has higher Defense and Attack Attributes which makes the Fighter good at resolving Trap and Monster Encounter. Thief has highest Agility, which makes him/her better at resolving Stealth Encounters. Mage has the highest Intelligence and is good at resolving Exploration Encounters. Having the highest number of Skill Points ensures that the Mage has more opportunities to use Skills. Cleric has average Attributes, making him/her able to handle most situations.	Un Combattant a plus de points de vie qui peuvent supporter plus de dégâts. Il/elle a aussi des Attributs de Défense et d'Attaque plus élevés, ce qui rend le Combattant bon pour résoudre les Rencontres Piège et celles des Monstres. Le Voleur a l'Agilité la plus élevée, ce qui le rend meilleur pour la résolution des Rencontres Furtivité. Le Mage a la plus haute intelligence et est doué pour résoudre les Rencontres d'Exploration. Avoir le plus grand nombre de points de compétence assure que le Mage a plus de possibilités d'utiliser ses compétences. Le Clerc a des attributs moyens, ce qui lui permet de faire face à la plupart des situations.
C) Hit Point Represents your Hero's life. If Hit Points are reduced to 0, or lower, your Hero dies. When you recover HP, it never exceeds the initial value.	C) Points de vie Représente la vie de votre héros. Si les Points de Vie sont réduits à 0, ou moins, votre Héros meurt. Lorsque vous récupérez des HP, ils ne dépassent jamais la valeur initiale.
D) Skill Point To using a Skill, you need to spend 1 Skill Point . When you recover you SP, never exceed the initial value.	D) Points de compétence Pour utiliser une compétence, vous devez dépenser 1 point de compétence . Lorsque vous récupérez vos SP, vous ne dépassez jamais la valeur initiale.
E) Attributes There are 5 attributes which are used to resolve different Encounters while dungeon delving. Each	E) Attributs Il y a 5 attributs qui sont utilisés pour résoudre les différentes Rencontres en fouillant dans les

<p>of these is listed in the Encounter section of the Dungeon Sheet. When you successfully resolve an Encounter, your Hero gains an experience point, increasing the Attribute, which was just used to resolve the Encounter.</p> <p>If your Hero reaches the attribute limit of 15 experience points, then no more experience can be added to this Attribute.</p>	<p>donjons. Chacun d'entre eux est énuméré dans la section Rencontre de la feuille de donjon. Lorsque vous résolvez avec succès une Rencontre, votre Héros gagne un point d'expérience, ce qui augmente l'Attribut, qui a été utilisé pour résoudre la Rencontre.</p> <p>Si votre Héros atteint la limite de 15 points d'expérience, aucune expérience ne peut être ajoutée à cet Attribut.</p>
<p>a) Attribute Bonus:</p> <p>Every 5 experience points assigned to an Attribute grants an Attribute Bonus, which is displayed as +1 or -1 at right side of each row of the Attribute table. Different Attributes give different bonuses, as explained below.</p>	<p>a) Bonus d'Attribut :</p> <p>Tous les 5 points d'expérience attribués à un attribut donnent droit à un bonus d'attribut, qui est affiché comme +1 ou -1 sur le côté droit de chaque ligne du tableau des attributs. Différents attributs donnent des bonus différents, comme expliqué ci-dessous.</p>
<p>Attack: Add additional attack points. Defense: Add additional defense points. Agility: Reduce the dungeon threat. Intelligence: Reduce the score of the Encounter combat die, to a minimum of 1. Luck: Gain a one-time additional experience point, which can be added to any Attribute.</p>	<p>Attaque : Ajoutez des points d'attaque supplémentaires. Défense : Ajoutez des points de défense supplémentaires. Agilité : Réduisez la menace du donjon. Intelligence : Réduisez le score du dé de combat Rencontre, à un minimum de 1. Chance : Gagnez un point d'expérience supplémentaire unique, qui peut être ajouté à n'importe quel attribut.</p>
<p>* For Attack, Defense, Agility, Intelligence, only the highest bonus is applied. The previous bonuses do not stack, or add together. The activated bonuses are always valid for resolving any Encounter and Boss fighting.</p> <p>* For Luck, the bonuses <i>are</i> accumulated which means that you will get +1, +2, and +3 experience points, for a total of 6 if you max out the Luck Attribute. Each time you reach a Luck bonus, cross out the corresponding bonus value and apply the experience to any Attribute(s).</p>	<p>* Pour l'Attaque, la Défense, l'Agilité, l'Intelligence, seul le bonus le plus élevé est appliqué. Les bonus précédents ne se cumulent pas, ou ne s'additionnent pas. Les bonus activés sont toujours valides pour résoudre une Rencontre ou un combat de Boss.</p> <p>* Pour la chance, les bonus sont cumulés, ce qui signifie que vous obtiendrez +1, +2, et +3 points d'expérience, pour un total de 6 si vous maximisez l'attribut de chance. Chaque fois que vous atteignez un bonus de chance, rayez la valeur du bonus correspondant et appliquez l'expérience à n'importe quel(s) attribut(s).</p>
<p>b) Attribute Penalty:</p> <p>The "X"s on the left side of each Attribute row indicate any penalties applied to that Attribute. Any time an Attribute penalty is given, mark the exact amount by crossing out the appropriate number of "X"s, to a maximum of 3. Remember to subtract the total penalty when resolving Encounters, or conducting an Attribute Test.</p>	<p>b) Pénalité d'attribut :</p> <p>Les "X" sur le côté gauche de chaque ligne d'attribut indiquent toute pénalité appliquée à cet attribut. Chaque fois qu'une pénalité d'attribut est donnée, marquez le montant exact en cochant le nombre approprié de "X", jusqu'à un maximum de 3. Soustrayez la pénalité totale lorsque vous résolvez des rencontres ou effectuez un test d'attribut.</p>

<p>F) Skills Each hero gets 3 unique Skills to help him/her overcome bad situations. Skills are unlocked by the total of all Attribute experience points. Once unlocked, a Skill can only be used once per turn.</p>	<p>F) Compétences Chaque héros reçoit 3 compétences uniques pour l'aider à surmonter de mauvaises situations. Les compétences sont débloquées par le total de tous les points d'expérience d'attribut. Une fois déverrouillée, une compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.</p>
<p>The number at the left side of each Skill shows the total experience needed to unlock it. A Hero's initial experience is included in the total.</p>	<p>Le nombre à gauche de chaque compétence indique l'expérience totale nécessaire pour la déverrouiller. L'expérience initiale d'un héros est incluse dans le total.</p>
<p>When the Skill is unlocked, mark the number to the left side. You can decide to use Skills before, or after rolling the Combat Die during battle.</p>	<p>Lorsque la compétence est déverrouillée, inscrivez le nombre sur le côté gauche. Vous pouvez décider d'utiliser les compétences avant ou après avoir lancé le dé de combat pendant le combat.</p>
<p>G) Potions and Books You can drink an HP potion to recover 3 Hit Points, or use a Skill Book to replenish up to 3 Skill Points at any time. However, the total amount of HP or SP never exceeds the initial value recorded on the Hero Sheet.</p>	<p>G) Potions et livres Vous pouvez boire une potion HP pour récupérer 3 points de vie ou utiliser un livre de compétences pour accumuler jusqu'à 3 points de compétences à tout moment. Cependant, la quantité totale de HP ou de SP ne dépasse jamais la valeur initiale enregistrée sur la Feuille Héros.</p>
<p>For the Color Version of Map Maker, you can lay an A4 sheet of paper under the game sheets, then record the gaming data where it aligns with the game sheet. When using the PF Version, simply use the sheet itself and print new ones when needed.</p>	<p>Pour la version couleur de Map Maker, vous pouvez placer une feuille de papier A4 sous les feuilles de jeu, puis inscrire les données de jeu là où elles sont alignées avec la feuille de jeu. Lorsque vous utilisez la version PF, utilisez simplement la feuille elle-même et imprimez-en de nouvelles si nécessaire.</p>
<p>4) Boss Sheet</p>	<p>4) Feuille de Boss</p>
<p>A) Name The name of the Boss</p>	<p>A) Nom Le nom du Boss</p>
<p>B) Hit Point It represents the Boss's life. If HP is reduced to 0 or lower, the Boss is defeated. Some bosses have skills that allow them to recover HP. However, the HP gained cannot exceed the Boss's initial HP value. Refer to I) Setup (below) to see how to set up the Attributes of the Boss including HP, SP, Attack, Defense, Threat, and any Special Ability.</p>	<p>B) Point de vie Il représente la vie du Boss. Si les HP sont réduits à 0 ou moins, le Boss est vaincu. Certains Boss ont des compétences qui leur permettent de récupérer des HP. Cependant, les HP gagnés ne peut pas dépasser la valeur de HP initiale du Boss. Reportez-vous à I) Mise en place (ci-dessous) pour voir comment configurer les Attributs du Boss incluant HP, SP, Attaque, Défense, Menace, et toute Capacité Spéciale.</p>
<p>C) Skill Point</p>	<p>C) Point de compétence</p>

<p>The Boss must spend SP to use various Skills. Each time an SP is used, cross it out on the sheet.</p>	<p>Le Patron doit dépenser des SP pour utiliser diverses Compétences. Chaque fois qu'un SP est utilisé, cochez-le sur la feuille.</p>
<p>D) Attack & Defense The basic Attack and Defense scores of the Boss. They are like the Basic Die for Encounters.</p>	<p>D) Attaque et défense Les scores d'attaque et de défense de base du Boss. Ils sont comme le Dé de base pour les rencontres.</p>
<p>E) Dungeon Threat Copy this number from the Dungeon Sheet. It will be added to the score of the Boss whenever it attacks or defends. If the Boss misses an attack, it gets angry. Every two times the Boss misses an attack, increase the Dungeon Threat by 1.</p>	<p>E) Menace de donjon Copiez ce nombre de la feuille de donjon. Il sera ajouté au score du Boss à chaque fois qu'il attaque ou défend. Si le Boss rate une attaque, il se met en colère. Toutes les deux fois que le Boss rate une attaque, augmentez la menace de donjon de 1.</p>
<p>F) Special Ability Every Boss has a Special Ability. Some Bosses summon minions, others have special talents. Follow the instructions on the Boss Sheet to assign dice to each of the marked squares in this section and to learn how to use them.</p>	<p>F) Capacités spéciales Chaque Boss a une capacité spéciale. Certains Boss convoquent des sbires, d'autres ont des talents particuliers. Suivez les instructions de la feuille de Boss pour assigner des dés à chacune des cases marquées dans cette section et pour apprendre à les utiliser.</p>
<p>G) Action Bosses do not act randomly. Their actions are determined by the rules detailed in the Action section. During the Boss's turn, the Starting Player follows the instructions here to act for the Boss.</p>	<p>G) Actions Les Boss n'agissent pas au hasard. Leurs actions sont déterminées par les règles détaillées dans la section Action. Pendant le tour du Boss, le premier joueur suit les instructions indiquées ici pour agir pour le Boss.</p>
<p>H) Hatred Hatred influences the actions of Bosses and their minions. The actions performed, or received by Heroes and Bosses can cause the Hatred values to change. Follow the instructions in this section to modify the Hatred for each Hero.</p>	<p>H) La haine La haine influence les actions des Boss et de leurs sbires. Les actions effectuées ou reçues par les Héros et les Boss peuvent faire changer les valeurs de la haine. Suivez les instructions de cette section pour modifier la haine pour chaque Héros.</p>
<p>I) Setup This section explains which Attributes a Boss has and how to calculate values for each prior to beginning the final fight of the dungeon. Follow the instructions here to prepare each Boss for battle.</p>	<p>I) Mise en place Cette section explique quels attributs possède un Boss et comment calculer les valeurs pour chacun d'eux avant de commencer le combat final du donjon. Suivez les instructions ici pour préparer chaque Boss au combat.</p>
<p>J) Skills Like Heroes, Bosses use SP points to use Skills during battle. Each Skill is described in this section as well as its SP cost and the effects of the Skill.</p>	<p>J) Compétences Comme les Héros, les Boss utilisent les points de SP pour utiliser les Compétences pendant le combat. Chaque compétence est décrite dans</p>

	cette section ainsi que son coût en SP et les effets de la compétence.
<p>K) Special Rule</p> <p>Each Boss will influence a dungeon in different ways. Most of these influences are negative, like penalties, but all of these Special Rules are only used for playing Map Maker in Adventure Mode, a harder version the game (<i>described below</i>) that you can play after your party of Heroes has completed all six dungeons and defeated all the Bosses.</p>	<p>K) Règle spéciale</p> <p>Chaque Boss influencera un donjon de différentes manières. La plupart de ces influences sont négatives, comme les pénalités, mais toutes ces règles spéciales ne sont utilisées que pour jouer à Map Maker en mode Aventure, une version plus dure du jeu (<i>décrite ci-dessous</i>) que vous pouvez jouer une fois que votre groupe de héros a terminé les six donjons et vaincu tous les Boss du mode normal.</p>
Golden Rules	Règles d'or
<ul style="list-style-type: none"> - The value of a die roll is always ≥ 1 or ≤ 6. - A Hero's Hatred value is always ≥ 0 and the Attribute Penalty is always ≤ 3. - If two or more Heroes have the same Hatred or Attribute values, when required the players discuss and make any decisions that are necessary. The round's Starting Player has the final word. - Placing dice for, and resolving encounters with a Boss's special ability is always done from left to right. Remove each die after it has been activated or resolved. - When you recover HP or SP, it never exceeds the initial value. 	<ul style="list-style-type: none"> - La valeur d'un jet de dé est toujours ≥ 1 ou ≤ 6. - La valeur de Haine d'un Héros est toujours ≥ 0 et la Pénalité d'Attributs est toujours ≤ 3. - Si deux ou plusieurs Héros ont les mêmes valeurs de Haine ou d'Attributs, si nécessaire, les joueurs discutent et prennent les décisions qui s'imposent. Le premier joueur du tour aura le dernier mot. - Placer les dés et résoudre les rencontres avec les capacités spéciales d'un Boss se fait toujours de gauche à droite. Retirez chaque dé après l'avoir activé ou résolu. - Lorsque vous récupérez des HP ou des SP, il ne dépasse jamais la valeur initiale.
Adventure Mode	Mode Aventure
<p>After exploring and defeating the Boss of all six dungeons, you have completed Map Make. You can always print another copy of the Wild Map and play it again, or even just play a single dungeon and Boss Encounter without the Wild Map. However, if you want a real challenge, then here we go! There's the Adventure Mode!</p>	<p>Après avoir exploré et vaincu les Boss des six donjons, vous avez terminé Map Maker. Vous pouvez toujours imprimer une autre copie de la carte vierge et la rejouer, ou même jouer à un seul donjon et Rencontre de Boss sans la carte vierge. Cependant, si vous voulez un vrai défi, alors nous y voilà ! Voici le mode Aventure !</p>
<p>In Adventure Mode, you are no long a Map Maker who explores unknown dungeons in the region. Instead, you are an adventurer who take risks for glory and wealth by seeking out the dangers that were discovered by the previous bands of Heroes, who completed the Wild Map in the previous game.</p>	<p>En mode Aventure, vous n'êtes plus un cartographe qui explore des donjons inconnus dans la région. Au lieu de cela, vous êtes un aventurier qui prend des risques pour la gloire et la richesse en recherchant les dangers qui ont été découverts par les bandes de héros précédentes, qui ont complété la carte vierge dans les parties précédentes.</p>

<p>a) Setup Choose any of the six dungeons from a previously completed Wild Map. Add the penalties to Hero Sheet and Dungeon Sheet according to the Danger section recorded on the dungeon's Map Detail area on the Wild Map. Also, don't forget to add the Special Rules from the Boss Sheet!</p>	<p>a) Mise en place Choisissez un des six donjons d'une carte vierge déjà complétée. Ajoutez les pénalités à la Feuille de Héros et à la Feuille de Donjon selon la zone Danger inscrite sur la zone Détail du donjon sur la carte vierge. N'oubliez pas non plus d'ajouter les règles spéciales de la feuille de Boss !</p>
<p>b) Delving Since the depth level of the dungeon is already recorded, skip checking the Boss Encounter Score after rolling the Encounter Basic Dice each turn. The boss will appear at the level specified by the Depth recorded in the Map Detail section of the Wild Map.</p>	<p>b) Explorer Puisque le niveau de profondeur du donjon est déjà inscrit, passez la vérification du score de la rencontre de Boss après avoir lancé les dés de base de Rencontre à chaque tour. Le Boss apparaîtra au niveau spécifié par la profondeur enregistrée dans la zone Détail de la carte de la carte vierge.</p>
<p>c) Boss Fighting Fight the Boss specified in the Boss section recorded in the Map detail section of the Wild Map. Be sure to check the Special Rules on the Boss Sheet before fighting, as some rules are applied only to the final Boss fight.</p>	<p>c) Combat avec le Boss Combattez le Boss spécifié dans la section Boss enregistrée dans la zone Détail de la carte de la carte vierge. Assurez-vous de vérifier les règles spéciales sur la feuille de Boss avant le combat, car certaines règles ne s'appliquent qu'au dernier combat du Boss.</p>
<p>d) Ending There are no additional actions to take, or things to record whether you win or lose while playing Map Maker in the Adventure Mode. This is more of a one-shot version of the game for people who like a challenge. Feel free to play the game without any regard to keeping track of Wild Map data.</p>	<p>d) Terminer le jeu en mode aventure Il n'y a pas d'actions supplémentaires à réaliser, ni de choses à enregistrer pour savoir si vous avez gagné ou perdu en jouant à Map Maker en mode Aventure. Il s'agit plutôt d'une version unique du jeu pour les personnes qui aiment les défis. N'hésitez pas à jouer au jeu sans vous soucier de garder la trace des données sur la carte vierge.</p>
<p>Hard Mode</p>	<p>Mode difficile</p>
<p>If your Heroes look down upon the Bosses as not being enough of a challenge, then follow the rule below when performing the Boss setup. This rule can be used during normal Map Maker play sessions, or if you REALLY want to ramp up the difficulty, during Adventure Mode play as well.</p>	<p>Si vos Héros considèrent les Boss comme un défi insuffisant, alors suivez la règle ci-dessous lors de la mise en place du Boss. Cette règle peut être utilisée pendant les sessions de jeu normales de Map Maker, ou si vous voulez VRAIMENT augmenter la difficulté, pendant le jeu en mode Aventure également.</p>
<p>Roll 6d6 and pick the 4 highest results, add the number of Heroes to each, then distribute to the Boss's Attributes in the order indicated on each Boss Sheet. Instead of discarding the lowest two dice scores, add their combined value to the Boss's HP score.</p>	<p>Lancez 6d6 et choisissez les 4 résultats les plus élevés, ajoutez le nombre de Héros à chacun, puis distribuez les Attributs du Boss dans l'ordre indiqué sur chaque feuille de Boss. Au lieu de jeter les deux dés les plus bas, ajoutez leur valeur combinée au score HP du Boss.</p>
<p><i>For example: In a 4 Hero game, the given order</i></p>	<p><i>Par exemple : Dans une partie de 4 Héros, l'ordre</i></p>

<p><i>of four attributes could be $HP \geq SP \geq Defense \geq Attack$. If you roll 3,2,4,4,5,6, then the attributes will be $HP=6+4+3+2=15$, $SP=5+4=9$, $Defense=4+4=8$, $Attack=4+4=8$.</i></p>	<p><i>donné de quatre attributs peut être $HP \geq SP \geq Défense \geq Attaque$. Si vous lancez 3,2,4,4,5,6, alors les attributs seront $HP=6+4+3+2=15$, $SP=5+4=9$, $Défense=4+4=8$, $Attaque=4+4=8$.</i></p>
<p>Then check all Hero Attributes to see if there are any that have reached the maximum level of 15. Add 1 to the Dungeon Threat for each maximum Attribute to make it even MORE challenging.</p>	<p>Ensuite, vérifiez tous les Attributs Héros pour voir s'il y en a qui ont atteint le niveau maximum de 15. Ajoutez 1 à la menace de Donjon pour chaque Attribut maximum afin de le rendre encore PLUS difficile.</p>
<p>About One Page Gaming</p>	<p>À propos de One Page Gaming</p>
<p>At One Page Gaming, we love Role Playing Games, we love board games and we love tabletop games. However, nowadays the games are becoming bigger and bigger, requiring larger boxes to store them, bigger places to play, longer amounts of time to game, thicker books to hold, more miniatures, more tiles, more cards, more tokens and of course, more and more money.</p>	<p>Chez One Page Gaming, nous adorons les jeux de rôle, les jeux de société et les jeux de plateau. Cependant, de nos jours, les jeux deviennent de plus en plus grands, nécessitant de plus grandes boîtes pour les stocker, de plus grands endroits pour jouer, plus de temps pour jouer, des livres plus épais à tenir, plus de figurines, plus de tuiles, plus de cartes, plus de jetons et bien sûr, de plus en plus d'argent.</p>
<p>We are not saying that big games are not good. Actually, they are a lot of fun. But, sometimes we do not have a whole afternoon, or evening for a long game. Or maybe we don't want to pull everything required to play off the shelf. Maybe we are too tired to spend 20 minutes setting up beforehand and another 20 minutes to clear it up after playing. Or, maybe we just can't find a table big enough to play! :)</p>	<p>Nous ne disons pas que les gros jeux ne sont pas bons. En fait, ils sont très amusants. Mais, parfois, nous n'avons pas tout un après-midi, ou toute une soirée pour une longue partie. Ou peut-être que nous ne voulons pas faire tout ce qu'il faut pour que le jeu sorte de l'étagère. Peut-être sommes-nous trop fatigués pour passer 20 minutes à nous installer à l'avance et 20 minutes de plus pour tout ranger après avoir joué. Ou peut-être qu'on ne trouve pas une table assez grande pour jouer ! :)</p>
<p>Sometimes we really, just want to grab a piece of paper and a pencil and some dice to play something for 20, or 30 minutes.</p>	<p>Parfois, nous avons juste envie de prendre un bout de papier, un crayon et des dés pour jouer à quelque chose pendant 20 ou 30 minutes.</p>
<p>If you get find yourself in such a mood, then One Page Gaming is for you! At One Page Gaming we aim to develop Print and Play games that require just one or two A4 page size game sheets and publish them via internet. One Page gamers need nothing more to play than these printed sheets, some writing tools and some dice. Take them anywhere and play the game whenever you want in 30 minutes or less. Without a bunch of setup and tear down, have fun playing an enjoyable game anytime, anywhere!</p>	<p>Si vous vous trouvez dans une telle humeur, alors One Page Gaming est fait pour vous ! Chez One Page Gaming, notre objectif est de développer des jeux à imprimer, des jeux qui ne nécessitent qu'une ou deux feuilles de jeu au format A4 pour les publier via Internet. Les joueurs de One Page n'ont besoin de rien de plus pour jouer que de ces feuilles imprimées, quelques stylos et quelques dés. Emmenez-les n'importe où et jouez au jeu quand vous voulez en 30 minutes ou moins. Sans un tas de mise en place et de rangement, amusez-vous à jouer à un jeu amusant n'importe quand, n'importe où !</p>

Contact E-mail: demon9t@gmail.com Facebook: https://www.facebook.com/hua.yin.7739	Contact Email : demon9t@gmail.com Facebook : https://www.facebook.com/hua.yin.7739
French translation : Stéphane Athimon French rules proofreading : Thierry Vareillaud	Traduction française : Stéphane Athimon Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud