

Fiche d'aventure pour Un Donjon Pour Une Dette

Rappel des règles :

Lancez **1d6 par niveau** de votre personnage (Un **5** et un **6** comptent pour **1 réussite**)

Les **objet et rune** que vous portez peuvent influencer le jet de dés (Consultez **l'inventaire** (ci-dessous) si vous voulez revoir leur effet)

Vous devez faire **au minimum** le nombre de réussites demandé par la vignette 'Si **le nombre de réussites nécessaire est supérieur au nombre de dés** que vous lancez (ajusté par les objets), alors c'est **un échec automatique**)

Type	Nom	Description	Notes
 Niveau			
 Objet			
 Rune			
 Objet de quête			