



## LES CARTES OBJECTIF

Vous pouvez pimenter le jeu en décidant de jouer les cartes Objectif.

L'Objectif est un défi que le PJ se fixe au début de l'aventure. Il est individuel et surtout secret ! Le Maître de jeu décide si les cartes Objectifs sont distribuées aléatoirement ou pas. Il peut fixer lui-même l'objectif en fonction des personnages.

Lorsque le défi est atteint, le PJ gagne une **Capacité** qu'il peut utiliser immédiatement ou à la partie suivante. Grâce à elles, les PJ bénéficieront d'une Capacité spécifique à utiliser quand ils le souhaitent !



Nombre  
d'utilisation  
de la Capacité

### Quand utiliser la Capacité ?

**Après:** à la partie suivante.

**Maintenant:** pendant la partie en cours.  
Si la Capacité n'est pas utilisée, elle est perdue.

**Après / Maintenant:** au choix du joueur.

## Assoiffé de sang

### OBJECTIF

Neutraliser seul un ennemi en n'utilisant que des attaques de Mêlée.

### RÉCOMPENSE

Réussissez automatiquement un Test de Mêlée.

 Après

## Sans faille ou couard ?

### OBJECTIF

Ressortir du Donjon sans avoir perdu de PR.

### RÉCOMPENSE

Vous pouvez ignorer la perte d'1 PR.

 Après

## Il faut souffrir...

### OBJECTIF

Être neutralisé et revenir en jeu au cours de la même aventure.

### RÉCOMPENSE

Si votre Résistance tombe à 0, vous regagnez immédiatement 1 PR.

 Après

## Tu es béni des dieux

### OBJECTIF

Neutraliser 2 Challenges tout en ayant votre Résistance égale à 1.

### RÉCOMPENSE

Vous (pas le reste du groupe) pouvez éviter les effets d'une carte Catastrophe.

 Maintenant Après

## Un coup de maître

### OBJECTIF

Neutraliser un Challenge grâce à un double 1 au Test.

### RÉCOMPENSE

Vous pouvez relancer un jet de dés et garder le meilleur résultat des deux jets.

 Après

## La magie pour les nuls

### OBJECTIF

Neutraliser un Challenge ayant une composante magique.

### RÉCOMPENSE

Vous pouvez lancer un Sortilège inconnu, même sans être lanceur de Sortilège.

 Maintenant

## Je suis pacifique

### OBJECTIF

Diminuer jusqu'à 0 la Résistance d'un ennemi qu'en utilisant des Manœuvres sociales.

### RÉCOMPENSE

Réussissez automatiquement un Test de Manœuvre sociale.

**2** Après

## L'appât du gain

### OBJECTIF

Récupérer pour soi le trésor le plus onéreux du Donjon.

### RÉCOMPENSE

Si vous devez piocher une carte *Objet Spécial*, vous pouvez en piocher deux et choisir celle de votre choix.

**1** Après

## La loi du plus faible

### OBJECTIF

Neutraliser un Challenge en utilisant votre Spécialité la plus faible.

### RÉCOMPENSE

Vous pouvez réussir automatiquement un Test de votre Spécialité la plus faible.

**2** Maintenant  
Après

## Héros parmi les héros

### OBJECTIF

Neutraliser un nombre de Challenges égal à la valeur la plus élevée parmi vos Qualités.

### RÉCOMPENSE

Votre réputation vous précède !  
Vous pouvez Neutraliser automatiquement un PNJ dont la Résistance est inférieure ou égale à votre valeur de Défense mentale.

**1** Après