

EXPEDITION: THE ROLEPLAYING CARD GAME

THE ADVENTURER'S GUIDE TO PRINTING

BEFORE YOU BEGIN: Many printers (especially consumer printers) don't handle front-back alignment well. You may end up with up to a 1/8" offset between the front and back of cards. If you think this will bug you, you can buy a professionally printed full-color copy at ExpeditionGame.com/store for just \$30.

- I. Download this PDF and take it to your local print shop.
- II. Have it printed on heavy white cardstock (ideally 80-pound or heavier).
- III. Make sure to print double-sided, and to set to document to 100% zoom.
- IV. Cut the cards using a paper cutter. The more precise you are, the easier they'll be to handle later.
- V. Secure your cards with a box or rubber band.
- VI. Accessories: You'll need at least a dozen tracking clips (such as paper clips) and a d20 die.
- VII. Rules: All of the rules are in the app! Get it for web, Android and iOS at ExpeditionGame.com/app
- VIII. That's all it takes - now prepare to adventure!

TERMS OF USE

We hope you enjoy your adventures!

Expedition is free to use under the Creative Commons BY-NC-SA 4.0 license. You can read more about the license at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

These are the terms of the copyright:

ATTRIBUTION: You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NONCOMMERCIAL: You may not use the material for commercial purposes.

SHAREALIKE: If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

You must also comply with the Laws of Man and Nature. Do not use any form of this game for nefarious purposes like libel, slander, copyright infringement or harassment. If you break the law and get in trouble for it, Expedition is free of all liability.



SALLE MYSTÉRIEUSE



≥ 7

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Vous récupérez 2 santé. Tous les autres aventuriers récupèrent 1 santé.

≥ 20: Soigne double santé.

≤ 1: Les ennemis récupèrent 1 santé.

Un totem émerge du sol, prêtant force à vos alliés.



BLIZZARD



≥ 5

Tout ce qui bouge

SUCCÈS: Inflige 1 dégât à tous les alliés, les ennemis et les passants.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Inflige double dégât.

Avec un souffle de froid, vous invoquez une féroce tempête de neige.



ARC ÉLECTRIQUE



≥ 8

1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

Vous pouvez jouer Arc Électrique sur une nouvelle cible qui n'a pas été visée par Arc Électrique pendant ce round.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

Un arc électrique jaillit de votre arme et saute sur un ennemi, puis sur un autre...



CANAL



≥ 10

Soi-même

SUCCÈS: Jouer deux capacités de votre main.

≥ 20: +2 aux deux lancers.

< 10: Piocher une capacité en moins au prochain round.

Vous concentrez votre connaissance des arcanes, libérant une explosion de magie.



CLONE



≥ 5

1 aventurier

SUCCÈS: La cible joue sa première capacité une nouvelle fois.

≥ 20: Vise 1 cible supplémentaire.

≤ 1: Subit un montant de dégâts égal à la somme des rangs des ennemis.

L'air vibre d'anticipation alors qu'une forme se divise en deux.



VAGUE DE FROID



≥ 8

1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts. La cible subit 1 dégât supplémentaire de toutes les autres capacités pendant ce round.

≥ 20: Inflige 2 dégâts supplémentaires.

≤ 1: Subit 3 dégâts.

Vous invoquez un froid mordant qui gèle vos ennemis.



PÉRIMÈTRE DE DÉFENSE



≥ 12

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les ennemis n'infligent aucun dégât pendant ce round.

≥ 20: Les aventuriers récupèrent également 2 santé.

≤ 1: Les ennemis ne subissent aucun dégât pendant ce round.

Vous levez vos deux mains, produisant une brume bleue protectrice.



RAYON DE BRÛLURE



≥ 11

1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts. La cible subit 2 dégâts supplémentaires de toutes les autres capacités pendant ce round.

≥ 20: Inflige 2 dégâts supplémentaires.

≤ 1: Subit 4 dégâts.

Il est temps de faire monter la température.



BOULE DE FEU



≥ 11

2

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

< 11: Subit 2 dégâts.

Vous faites apparaître une boule de feu et la lancez à vos ennemis.

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité


EXPEDITION
the roleplaying card game

 **CÔNE DE GEL** 

 ≥ 9
 2

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.

Vous transférez de la chaleur d'une place à l'autre.


 **BRUME RÉGÉNÉRATRICE** 

 ≥ 8

 **Tous les aventuriers**

SUCCÈS: Les aventuriers récupèrent 2 santé.

 ≥ 20 : Soigne double santé.

 ≤ 1 : Les ennemis récupèrent 2 santé.


Une fine couche de brume se dépose sur les blessures de vos alliés.

 **PIC DE GLACE** 

 ≥ 7
 1

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 3 dégâts.


Des pics de glace apparaissent et se précipitent vers votre cible.

 **ACCUMULATION** 

 ≥ 6
 1

SUCCÈS: La cible subit 2 dégâts supplémentaires de toutes les autres capacités pendant ce round.

 ≥ 20 : Double les dégâts supplémentaires.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.


Vous faites apparaître des flammes et vous les concentrez sur un seul point.


 **INCULQUER** 

 ≥ 7

 1 aventurier

SUCCÈS: +5 au premier lancer de la cible pendant ce round.

 ≥ 20 : Valable pour 1 cible supplémentaire.


 ≤ 1 : -5 à votre prochain lancer.


Vous capturez les éléments dans votre esprit, et les forcez dans l'acier glacé.

 **FOUDRE** 

 ≥ 10
 1

SUCCÈS: Inflige 4 dégâts.

 ≥ 20 : La cible subit d'abord un montant de dégâts Magie égal à la moitié de sa santé actuelle.

 ≤ 1 : Subit 4 dégâts.


Vous invoquez une forme de pure énergie électrique de là-haut.

 **MISSILE MAGIQUE** 

 ≥ 5
 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 1 dégât.


Une multitude d'orbes colorés montent en flèche vers la cible.

 **ARME PARALYSANTE** 

 ≥ 7
 1



SUCCÈS: Inflige 2 dégâts à la classe de votre choix.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.


Vous conjurez une arme pour attaquer le point faible de votre cible.

 **DÉPLACEMENT DE PHASE** 

 ≥ 8
 **Soi-même**

SUCCÈS: Récupère 2 santé et ne subit pas de dégât pendant ce round.

 ≥ 20 : Soigne double santé.

 ≤ 1 : Un ennemi de votre choix récupère 3 santé.

La lumière se courbe autour de vous alors que vous marchez dans un autre plan astral.

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game


 ONDE DE CHOC 

 ≥ 12

 Tous les ennemis

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 < 12 : Tous les alliés et ennemis subissent 1 dégât Magie.

*Vous frappez votre arme contre le sol ;
la foudre se déchaîne.*


 ÂMES DE FEU 

 ≥ 10

 1

SUCCÈS: Inflige un montant de dégâts égal au nombre d'ennemis et d'alliés à 0 santé.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Vous subissez les dégâts.

*Vous tordez les âmes des déchus
en un enfer ardent.*


 COUP 

 ≥ 7

 1

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts.


 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 3 dégâts.


*Vous donnez à l'ennemi
un coup rapide.*


 BERSERK 

 ≥ 8

 Soi-même

SUCCÈS: Au prochain round, inflige et subit double dégât.


 ≥ 20 : Inflige et subit quadruple dégât.

 ≤ 1 : Inflige les dégâts normalement, mais subit double dégâts.

*Si vous mourrez ce soir,
alors ils meurent aussi.*


 RAGE DE SANG 


 ≥ 6

 Soi-même

SUCCÈS: Jouer une capacité de votre main.

Double ses effets si vous êtes à la moitié de votre santé ou en dessous.

 ≥ 20 : Jouer la capacité deux fois.

 ≤ 1 : Vous subissez double dégât pendant ce round.

*Votre fureur est si intense que vous en
oubliez la fin de votre tour.*

 SOIF DE SANG 

 \geq VOTRE SANTÉ

 1

SUCCÈS: Inflige 4 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 4 dégâts.

Faites-leur sentir votre douleur.


 CHARGE 

 ≥ 9

 1

SUCCÈS: Inflige 5 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 < 9 : Subit 3 dégâts.

Personne ne vit éternellement !


 CONTRE-ATTAQUE 

 ≥ 8

 1

SUCCÈS: Inflige des dégâts d'un montant égal aux dégâts que les ennemis vous ont infligés pendant ce round (n'incluant pas les surcharges, et avant les réductions).

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Vous subissez double dégât pendant ce round.

*Chacune de leurs attaques est une
opportunité de frapper en retour.*


 DÉSESPOIR 

 ≥ 9

 1

SUCCÈS: Inflige des dégâts d'un montant égal à votre maximum de santé, moins votre santé actuelle.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Vous êtes réduits à 0 santé

La douleur ne vous rend que plus fort.

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game



FEINTE



≥ 6
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

< 6: Subit 1 dégât.

*Soyez là
où la lame de l'ennemi n'est pas.*



CONTINUATION



≥ 6
⊕ Soi-même

SUCCÈS: Considérer une autre
capacité de votre main en tant que
 = 15.

≥ 20: Considérer en tant que

= 20.

< 6: Subit 4 dégâts.

*L'ennemi est déséquilibré - vite,
attaquez !*



INFLIGE ET SUBIT



≥ 8
⊕ 1

SUCCÈS: Subit autant de dégâts
que votre santé actuelle. Inflige en
tant que dégâts Mêlée.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

Leur attaque crée une ouverture.



GRAPPIN



≥ 5
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 4 dégâts et subit
2 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

< 5: Subit 2 dégâts.

Tenez bon, ne laissez pas aller.



MASSUE DE VIANDE



≥ 7
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

Double les effets si au moins un
allié ou un ennemi est à 0 santé.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 5 dégâts.

*Vous arrachez un membre d'un ennemi
mort et vous l'utilisez
comme une massue.*



ALLER DE L'AVANT



≥ VOTRE SANTÉ
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 1 dégât et jouer
une capacité de votre main.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

Il est temps pour eux de mourir.



ABATTAGE



≥ 10
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts...
Si la cible a moins de la moitié de
sa santé, inflige 2 dégâts
supplémentaires

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 3 dégâts.

Continuez de taper !



RAGE



≥ 6
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 8 dégâts et subit
4 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

< 6: Subit 4 dégâts.

*Vous serrez les dents et continuez de
vous battre malgré la douleur.*



FRAPPE DÉCHIRANTE



≥ SANTÉ DE LA CIBLE
⊕ 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

Vous frappez avec une grande force.

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mêlée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game



FRACASSE



≥ 8
⚡ 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

≥ 20: La cible subit d'abord un montant de dégâts Mêlée égal à la moitié de sa santé actuelle.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

Écrasez votre cible au sol !



FRAPPE RÉPARTIE



≥ 10
⚡ 2

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

Si Frappe Répartie réduit une cible à 0 santé, vous pouvez subir 2 dégâts et rejouer Frappe Répartie sans lancer les dés.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

Deux attaques valent mieux qu'une.



BORD AIGUISÉ



≥ 9
⚡ 1

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts.

Si Bord Aiguisé réduit une cible à 0 santé, vous pouvez infliger 3 dégâts Mêlée à une cible supplémentaire.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 3 dégâts.

Frappe une fois, tue deux fois.



TOURBILLON



≥ 7
⚡ 3

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts à chaque cible et subit 3 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

< 7: Subit 3 dégâts.

Encerclé ? Pas pour longtemps.



MARCHE DE GUERRE



≥ 10

⚡ Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les aventuriers ne subissent aucun dégât de la part des ennemis pendant ce round.

≥ 20: Les aventuriers récupèrent également 2 santé.

≤ 1: Les ennemis ne subissent aucun dégât pendant ce round.

Un rythme 2/4 puissant renforce vos alliés.



CADENZA



≥ 7

⚡ Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les aventuriers qui infligent des dégâts aux ennemis pendant ce round récupèrent 4 santé.

≥ 20: Soigne double santé.

≤ 1: Les ennemis récupèrent 3 santé.

Un intermède de rapide, magistral aide votre groupe à mieux se reposer.



CHARME



≥ SANTÉ DE LA CIBLE
⚡ 1

SUCCÈS: La cible subit 2 dégâts supplémentaires de toutes les autres capacités pendant ce round.

≥ 20: Augmente les dégâts supplémentaires de 2 à 4.

≤ 1: Subit 2 dégâts.

La musique est plus forte que les mots.



CRESCENDO



≥ 7
⚡ 1

SUCCÈS: Une des capacités de la cible affecte 2 cibles supplémentaires.

≥ 20: Augmente le nombre de cibles supplémentaires affectées à 3.

≤ 1: Déclenche une surcharge ennemie.

Vous renforcez votre cible avec la musique.



TRITON



≥ 10
⚡ Soi-même

SUCCÈS: Piocher immédiatement un butin de rang 1.

≥ 20: Piocher un butin supplémentaire.

< 10: Si vous avez au moins 1 butin de rang 1, vous devez vous en défausser.

Un accord atonal distrait les ennemis, vous facilitant l'accès à leurs poches.

Mélee



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game
Nommé par Don Edgecomb

Mélee



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mélee



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mélee



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game



DIMINUENDO



≥ 7

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les aventuriers ayant 1 santé ou plus, ne peuvent pas descendre en dessous de 1 santé pendant ce round.

≥ 20 : Les aventuriers ne subissent pas de dégâts pendant ce round.

≤ 1 : Tous les aventuriers subissent 1 dégât.

La musique ralentit puis s'arrête.



FINALE



≥ 10

1

SUCCÈS: Inflige 6 dégâts à 1 cible ayant 6 santé ou moins.

≥ 20 : Choisissez une cible supplémentaire pour cette capacité.

≤ 1 : Subit 2 dégâts.

Alors que la dernière note s'évanouit dans le silence, votre cible s'écroule.



HARMONIE



≥ 10

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Pendant ce round, les aventuriers peuvent choisir quel type de dégâts leurs capacités infligent.

≥ 20 : Aussi, les aventuriers infligent 1 dégât supplémentaire pendant ce round.

≤ 1 : Tous les aventuriers subissent 1 dégât.

Grâce à la chanson, vous coordonnez l'attaque de votre groupe.



LIMERICK



≥ 9

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les aventuriers gagnent +2 à leur premier lancer pendant ce round.

≥ 20 : Extra +2 pour le lancer.

≤ 1 : Les aventuriers souffrent de -2 à leur prochain lancer.

Vous improvisez une chanson grivoise sur l'ennemi, votre groupe rigole.



CADENCE



≥ 6

1

SUCCÈS: Augmente les dégâts infligés par la cible de 3 pendant ce round.

≥ 20 : En addition, +3 au prochain lancer de la cible.

≤ 1 : Tous les aventuriers subissent 1 dégât.

Vous rejouez la mesure de très belle manière, cela inspire votre cible.



PIZZICATO



≥ 7

1

SUCCÈS: Inflige des dégâts d'un montant égal aux dégâts que les ennemis vous ont infligés pendant ce round (n'incluant pas les surcharges, et avant les réductions).

≥ 20 : Inflige double dégât.

≤ 1 : Vous subissez double dégât pendant ce round

Une suite de notes acérées et percutantes tourne vos ennemis les uns contre les autres.



POÈME DE VIGUEUR



≥ 6

1 aventurier

SUCCÈS: La cible peut jouer une capacité supplémentaire de sa main.

≥ 20 : +4 au lancer de la cible.

≤ 1 : La prochaine cible ne peut jouer aucune capacité au prochain round.

Votre prose leur rappelle leurs propres compétences et prouesses.



SOLO DE TUEUR



≥ 5

1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

≥ 20 : Inflige double dégât.

≤ 1 : Subit 2 dégâts.

Un mur de son se fracasse contre votre ennemi



ACCELERANDO



≥ 7

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Double les effets de tous les butins utilisés pendant ce round.

≥ 20 : Triple les effets.

≤ 1 : Le butin ne peut pas être utilisé pendant ce round.

Vous augmentez le tempo - et l'intensité.

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game
Nommé pour Fribian

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game



RÉVEILLE



≥ 12

1 aventurier

SUCCÈS: La cible récupère 6 santé.

≥ 20: La cible récupère toute sa santé manquante.

≤ 1: La cible subit 3 dégâts.

Vous jouez un air enthousiaste qui fortifie votre cible.



TAUDIS



≥ 7

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les aventuriers récupèrent 2 santé.

≥ 20: Soigne double santé.

≤ 1: Les ennemis récupèrent 2 santé.

Vous entamez une chanson de bar populaire et ils chantent à vos côtés, encouragés.



CHANT DES HÉROS



≥ 9

Tous les aventuriers

SUCCÈS: Les aventuriers infligent 1 dégât supplémentaire pendant ce round.

≥ 20: Augmente les dégâts supplémentaires de 1 à 2.

≤ 1: Tous les aventuriers subissent 1 dégât.

Votre chanson rappelle à votre groupe les héros d'un âge passé.



CHANT DU SILENCE



≥ 11

Tous les ennemis

SUCCÈS: Les ennemis infligent 4 dégâts en moins pendant ce round.

≥ 20: Aussi, les aventuriers infligent 1 dégât supplémentaire pendant ce round.

≤ 1: Les aventuriers infligent 4 dégâts en moins pendant ce round.

Votre chanson finit brusquement. Vos cibles sont déconcertées.



SOSTENUTO



≥ 5

1

SUCCÈS: La cible ne subit aucun dégât pendant ce round.

≥ 20: Les aventuriers ne subissent aucun dégât pendant ce round.

≤ 1: Vous subissez double dégât pendant ce round

Votre musique résonne, formant une aura protectrice autre de la cible.



TRANSPOSER



≥ 7

1

SUCCÈS: Utilisez un effet de combat des butins une nouvelle fois, sans le défausser.

≥ 20: Vous pouvez utiliser deux butins sans vous en défausser.

≤ 1: Vous devez vous défausser d'un butin, ou subir 2 dégâts.

Une aura musicale ensevelit l'objet, une copie apparaît à sa place.



ANTICIPER



≥ 5

Soi-même

SUCCÈS: Au prochain round, piochez une capacité supplémentaire et regardez votre main avant que le round débute.

≥ 20: Piochez une capacité supplémentaire en addition avec celle du dessus.

≤ 1: Vous ne pouvez pas jouer de capacités au prochain round.

Vous planifiez et prévoyez vos futures options.



TIR ARQUÉ



≥ 8

1

SUCCÈS: Inflige 3 dégâts.

≥ 20: Inflige double dégât.

≤ 1: Subit 3 dégâts.

Vous visez vers le haut, vous adaptant à la distance et au vent.



VISÉE PRÉCISE



≥ 10

Soi-même

SUCCÈS: Jouez une capacité de votre main et ajoutez +5 à votre lancer.

≥ 20: Considérer cette capacité en tant que = 20.

≤ 1: Considérer cette capacité en tant que = 1.

Vous respirez profondément et vous concentrez sur la cible.

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

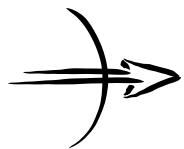
Musique



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

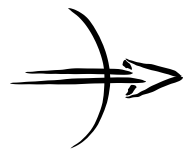
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

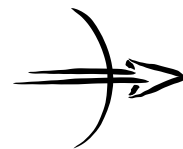
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Portée



Capacité


EXPEDITION
the roleplaying card game

 **TIR INCAPACITANT** 

 ≥ 8
 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts... La cible subit 1 dégât supplémentaire de toutes les autres capacités pendant ce round.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 3 dégâts.


Vous tirez une flèche avec des bords dentelés, conçus pour mutiler.

 **TIR TRAÇANT** 

 ≥ 9
 1



SUCCÈS: Tous les dégâts que les ennemis auraient dû vous infliger ce round, (avant réductions) sont redirigés sur la cible.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.


 ≤ 1 : Vous subissez tous les dégâts que les autres aventuriers auraient dû subir pendant ce round.


Votre missile attire les regards ennemis, ainsi que leurs armes.

 **ESQUIVE** 

 ≥ 8
 Soi-même

SUCCÈS: Récupère 2 santé et ne subit pas de dégât pendant ce round.

 ≥ 20 : Soigne double santé.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.

Vous vous écartez agilement.


 **FLÈCHE ENFLAMMÉE** 

 ≥ 9
 1

SUCCÈS: Inflige 4 dégâts.



Si une cible a 1 de santé après Flèche Enflammée, infligez 1 dégât.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.


 ≤ 1 : Subit 4 dégâts.


Le flèche que vous venez de tirer est en feu.

 **REGARD CONCENTRÉ** 

 ≥ 4
 Soi-même

SUCCÈS: +4 à votre prochain lancer.

 ≥ 20 : +4 supplémentaires pour le lancer.

 ≤ 1 : -4 à votre prochain lancer.

Il y a quelque chose de bizarre avec l'armure ennemie.

 **TIRS HÂTIFS** 

 ≥ 5
 2

SUCCÈS: Inflige 1 dégât.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 < 5 : Subit 1 dégât


Beaucoup d'entre eux loupent, mais quelques-uns atteignent leurs cibles.

 **VISÉE IMMOBILE** 

 ≥ 7
 1



SUCCÈS: Inflige un montant de dégâts égal au rang de la cible.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.


 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.


Vous vous tenez immobile et vous visez.

 **ENCOCHE** 

 ≥ 6
 Soi-même

SUCCÈS: Récupère 2 santé et pioche une capacité supplémentaire le prochain round.

 ≥ 20 : Soigne double santé.

 ≤ 1 : Piocher une capacité en moins au prochain round.


Vous fouillez dans votre carquois et en sortez quelques nouveaux tours.

 **À BOUT PORTANT** 

 ≥ 6
 1

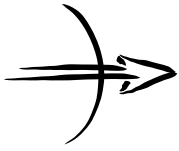
SUCCÈS: Inflige 3 dégâts. Subit 2 dégâts chaque fois qu'un autre aventurier fait des dégâts sur la cible pendant ce round.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.

C'est risqué d'être si près, mais c'est impossible de louper à cette distance.

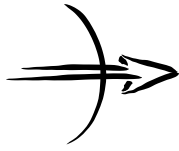
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

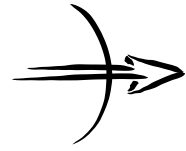
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

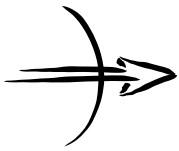
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

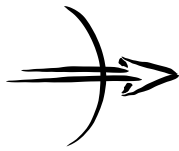
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

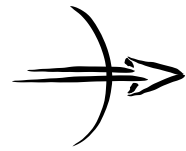
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

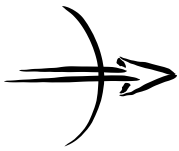
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

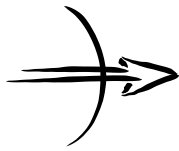
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

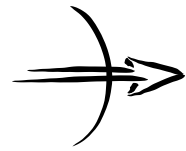
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Portée



Capacité


EXPEDITION
the roleplaying card game

 **TIR DE PRÉCISION** 

 ≥ 11
 1

SUCCÈS: Inflige 5 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.


 ≤ 1 : Subit 5 dégâts.


Chaque ennemi a un point faible. Vous pensez justement en voir un.

 **TIR RAPIDE** 

 ≥ 7
 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts et joue une capacité de votre main.

 ≥ 20 : Jouer cette capacité deux fois.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.


LA SEULE SOLUTION : plus de flèches.


 **RÉFLEXE** 

 ≥ 7
 1

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

La prochaine fois qu'une cible est endommagée pendant ce round, jouer la carte au sommet de votre pile de capacités.

 ≥ 20 : Jouer Réflexe à nouveau.

 ≤ 1 : Piocher deux capacités en moins au prochain round.


Vous réagissez avec des réflexes incroyablement rapides.

 **TIR LONG** 

 ≥ 11
 1



SUCCÈS: Inflige 5 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.


 < 11 : Subit 2 dégâts.


Ça vaut le coup d'essayer.

 **SENTIR LE VENT** 

 ≥ 6
 Soi-même

SUCCÈS: Piocher et jouer une capacité supplémentaire le prochain round.

 ≥ 20 : En addition, ajouter +4 à votre prochain lancer.

 ≤ 1 : Vous ne pouvez pas jouer de capacités au prochain round.


Vous rengainez votre arme pour considérer d'autres possibilités.

 **TIR RÉPARTI** 

 ≥ 9
 2

SUCCÈS: Inflige 2 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige double dégât.

 ≤ 1 : Subit 2 dégâts.


Vous visez et tirez ; le tir se casse en deux et perce les deux cibles.

 **TIR ÉLABORÉ** 

 ≥ 9
 1



SUCCÈS: Inflige 3 dégâts.

 ≥ 20 : Inflige des dégâts à 1 cible supplémentaire.


 ≤ 1 : Subit 3 dégâts.


Vous jetez un coup d'œil de la terre à votre cible.

 **EN RETRAITE** 


 ≥ 7
 Soi-même

SUCCÈS: Récupère 3 santé.

 ≥ 20 : Soigne double santé.

 ≤ 1 : Subit 1 dégât.

Vous battez en retraite pour reprendre votre souffle.

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

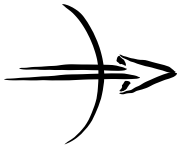
Au shaker et pas à la cuillère.

LE DIPLOMATE ALCOOLIQUE

CAPACITÉS DE DÉPART:

- 3 Musique
- 3 Mêlée

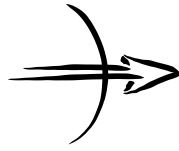
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

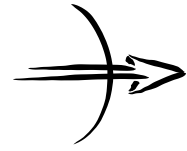
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

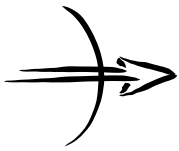
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

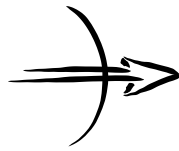
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

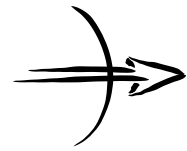
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

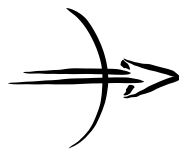
EXPEDITION
the roleplaying card game

Aventurier



Nommé par Winston Avil

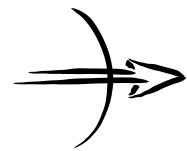
Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

Portée



Capacité

EXPEDITION
the roleplaying card game

LE MÉNESTREL MAGIQUE

CAPACITÉS DE DÉPART:

3 Magie
3 Musique

Armé avec des contes de chance inouïe.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE SOLDAT DÉVOUÉ

CAPACITÉS DE DÉPART:

6 Mêlée

Se bat pour la reine et le pays.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE RECLUS FURTIF

CAPACITÉS DE DÉPART:

6 Portée

Doté pour éviter les gens, et les flèches.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE CHEF AFFAMÉ

CAPACITÉS DE DÉPART:

3 Musique
3 Portée

*L'enfer ne peut pas être plus déchainé
qu'un chef affamé.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE CHASSEUR SAUVAGE

CAPACITÉS DE DÉPART:

4 Portée
2 Magie

Un traqueur expert, élevé dans la nature.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE RAT DE MEUTE

CAPACITÉS DE DÉPART:

2 Portée
2 Mêlée
2 Magie

*Ce n'est pas entasser, c'est être préparé
pour toute éventualité.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE MOINE IDÉALISTE

CAPACITÉS DE DÉPART:

4 Mêlée
2 Magie

Totalement dédité au juste, même quand il a tort.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE BARDE AGITÉ

CAPACITÉS DE DÉPART:

6 Musique

Un balourd nerveux, très sympathique.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

LE MAGE STUPÉFIÉ

CAPACITÉS DE DÉPART:

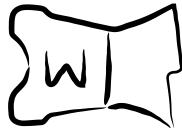
6 Magie

Un individu étrange, mais un expert avec les éléments.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



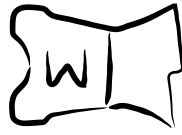
EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



Nommé par Ross Flynn

EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



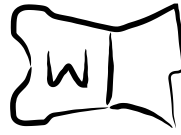
EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



Nommé par Devon Greatwolf

EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventurier



BRIGAND NOTOIRE

Bandit Rang I

+1 dégât de 🗡️

SURCHARGE: Ne subit pas de dégât de Mêlée pour ce round.

| | |
|----|----|
| 👁️ | 10 |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Leurs armes sont en bon état.

VÉTÉRAN

Bandit Rang II

+1 dégât de 🗡️

SURCHARGE: Le Vétéran récupère 4 santé.

| | |
|----|----|
| 👁️ | 15 |
| 14 | |
| 13 | |
| 12 | |
| 11 | |
| 10 | |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Une superbe cicatrice parcourt son visage.

LAME DE LA NUIT

Bandit Rang III

SURCHARGE: Les ennemis infligent double dégât à tous les aventuriers pendant ce round.

| | |
|----|----|
| 👁️ | 20 |
| 19 | |
| 18 | |
| 17 | |
| 16 | |
| 15 | |
| 14 | |
| 13 | |
| 12 | |
| 11 | |
| 10 | |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Leurs dagues émettent une douce et pâle lueur.

BRIGAND

Bandit Rang I

+1 dégât de 🗡️

SURCHARGE: -2 à tous les lanciers pour ce round.

| | |
|----|----|
| 👁️ | 10 |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Tend fréquemment des embuscades aux marchands itinérants.

VOYOU

Bandit Rang II

+1 dégât de 🗡️

SURCHARGE: Tous les aventuriers avec au moins un butin subissent 2 dégâts.

| | |
|----|----|
| 👁️ | 14 |
| 13 | |
| 12 | |
| 11 | |
| 10 | |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Étonnamment rapide sur leurs jambes.

QUARTIER-MÂÎTRE

Bandit Rang II

SURCHARGE: Piocher un butin de rang I et placer le sous cette carte (2 max). Vous recevez ce butin si vous êtes victorieux.

| | |
|----|----|
| 👁️ | 18 |
| 17 | |
| 16 | |
| 15 | |
| 14 | |
| 13 | |
| 12 | |
| 11 | |
| 10 | |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Aucune loi ne parviendra à les stopper.

VOLEUR

Bandit Rang I

SURCHARGE: Le groupe doit se défausser d'un butin ou tous les aventuriers prennent 2 dégâts.

| | |
|----|---|
| 👁️ | 8 |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

C'est vraiment un personnage touché.

ARCHER

Bandit Rang I

+1 dégât de 🏹

SURCHARGE: Tous les aventuriers avec le plus de santé subissent 2 dégâts.

| | |
|----|---|
| 👁️ | 8 |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Cet élément perturbateur manie l'arc.

VOLEUR DE GRAND CHEMIN

Bandit Rang II

+1 dégât de 🗡️

SURCHARGE: Tous les aventuriers doivent se défausser d'un butin s'ils en possèdent.


| | |
|----|----|
| 👁️ | 16 |
| 15 | |
| 14 | |
| 13 | |
| 12 | |
| 11 | |
| 10 | |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| 0 | |

Souvent aperçus u galopant au loin avec votre butin.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




III

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit



I

LOUP SAUVAGE

↻ 8

Bête Rang I

+1 dégât de 🐾

SURCHARGE: Tous les aventuriers font un lancer de dés. Le lancer le plus bas subit 4 dégâts.

7
6
5
4
3
2
1
0

Les loups voyagent rarement seuls...

HOMME-LOUP

↻ 16

Bête Rang II

+1 dégât de 🐾

-2 dégât de 🐾

SURCHARGE: Tous les aventuriers subissent un nombre de dégâts égal au nombre de loups en jeu.

15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Moitié homme, moitié loup, totalement effrayant en combat.

RAT GÉANT

↻ 15

Bête Rang III

SURCHARGE: Tous les aventuriers doivent se défäusser d'un butin s'ils en possèdent.

14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Un rongeur d'une taille inhabituelle !

VIPÈRE ASPIC

↻ 6

Bête Rang I

SURCHARGE: Les aventuriers qui attaquent la Vipère Aspic ce round, subissent 4 dégâts.

5
4
3
2
1
0

Un large serpent vénéré aux têtes triangulaires.

ARAIGNÉE

↻ 9

Bête Rang I

+1 dégât de 🕸

-1 dégât de 🐾

SURCHARGE: Toutes les capacités Magie font 2 dégâts de moins pendant ce round.

8
7
6
5
4
3
2
1
0

Une araignée noire et velue, grande comme une rondache.

HAUT-LOUP

↻ 17

Bête Rang II

+1 dégât de 🐾

-1 dégât de 🕸

SURCHARGE: Tous les aventuriers jouent des capacités de Mêlée pendant ce round subissent 2 dégâts.

16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Un prédateur alpha, et le meneur de sa meute.

CAPTAINÉ

↻ 22

Bandit Rang IV

-2 dégâts de 🐾

SURCHARGE: Ajouter un Bandit aléatoire de rang 1 et additionner ce rang à celui présent.

21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Ils ont eu accès à leurs positions par la trahison.

OURS SAUVAGE

↻ 10

Bête Rang I

+1 dégât de 🐾

SURCHARGE: Tous les aventuriers font un lancer de dés. Le lancer le plus bas subit 2 dégâts

9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Une bête qui arpente les cavernes, avec une fourrure velue.

ARAIGNÉE GÉANTE

↻ 14

Bête Rang II

+1 dégât de 🐾

SURCHARGE: Tous les aventuriers subissent un nombre de dégâts égal au nombre d'araignées en jeu.


13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Grande comme un cheval, mais en beaucoup moins agréable.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête

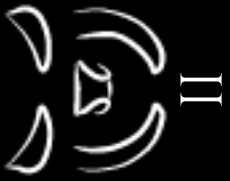


III

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandit



IV

LUTIN ↻ 7

Fée Rang I
+1 dégât de **♣**
-1 dégât de **♣**
SURCHARGE: Pendant ce round, tous les dégâts Mêlée deviennent des dégâts Magie.

0 1 2 3 4 5 6

Un petit bonhomme vert ailé, minuscule avec des dents comme des rasoirs.

CHAMPIGNON MAGIQUE ↻ 6

Fée Rang I
+1 dégât de **♣**
SURCHARGE: -4 à tous les lancers pour ce round.

0 1 2 3 4 5

Violet, filandreux et émettant une odeur nauséabonde.

DUERGAR ↻ 14

Fée Rang II
+1 dégât de **♣**
-1 dégât de **♣**
SURCHARGE: Pendant ce round, les aventuriers utilisant la Magie, en seront également la cible.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Un Nain corrompu par les énergies sombres.

TROLL ↻ 26

Bête Rang IV
SURCHARGE: Le Troll récupère 6 de santé.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Des miettes sur ses défenses, c'est tout ce qu'il reste des derniers ennemis.

FÉE AILES-BLEUES ↻ 6

Fée Rang I
+1 dégât de **♣**
-1 dégât de **♣**
SURCHARGE: Pendant ce round, tous les dégâts Mêlée deviennent des dégâts Magie.

0 1 2 3 4 5 6

Une fée volante, prête à s'enflammer en bleu.

LUTIN DU VIDE ↻ 13

Fée Rang II
+1 dégât de **♣**
-1 dégât de **♣**
SURCHARGE: Tous les aventuriers subissent 1 dégât. Le Lutin du Vide récupère autant de santé que de dégâts infligés aux aventuriers.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Ses yeux sont des puits noirs, il vous accueille avec ses griffes.

MÈRE OURSE ↻ 20

Bête Rang III
SURCHARGE: Les aventuriers avec des capacités Mêlée ou Portée dans leurs mains, subissent 2 dégâts.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Elle n'hésitera pas à déchirer tout ce qui semble comestible.

ELFE KORRIGAN ↻ 7

Fée Rang I
SURCHARGE: Ne subit pas de dégât d'aucune capacité pendant ce round.

0 1 2 3 4 5 6 7

Une créature mal intentionnée, avec un nez croché.

FEU FOLLET ↻ 6

Fée Rang I
+1 dégât de **♣**
SURCHARGE: Tous les alliés et ennemis subissent 3 dégâts (Feu Follet inclus).


0 1 2 3 4 5 6

Un orbe phosphorescent, flottant doucement.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée




II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête




IV

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bête



III

MARCHEUR DE CREVASSE

20

Fée Rang IV

-2 dégâts de toutes sources

SURCHARGE: Les dégâts infligés par les aventuriers pendant ce round, leur sont également infligés.


La réalité se déforme autour d'un être fait d'énergie.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

CRÂNE FLOTTANT

8

Mort-Vivant Rang I

+1 dégât de 

SURCHARGE: Si à 0 de santé, revit à la moitié de sa santé.


Un crâne immatériel, hurlant et traînant une brume bleue.

0

SQUELETTE FINE LAME

15

Mort-Vivant Rang II

+1 dégât de 

SURCHARGE: Récupère 1 de santé pour chaque Mort-Vivant en jeu (incluant ceux à 0 de santé).

Un squelette réanimé, bien entraîné dans les arts mortels.

0 1 2 3 4 5 6

MÉTAMORPHE

10

Fée Rang III

-2 dégâts de 

SURCHARGE: Placer une Bête aléatoire de rang I sur la carte du Métamorphe, en additionnant les 2 rangs. Une fois réduit à 0 santé, reprenez le combat contre le Métamorphe.

Sa forme défie toutes explications.

0

RAT SQUELETTIQUE

6

Mort-Vivant Rang I

SURCHARGE: Si à 0 de santé, revit à la moitié de sa santé.

Une brume bleue étrange enveloppe les os d'un rat mort.

0

VIKING MORT-VIVANT

12

Mort-Vivant Rang II

+1 dégât de 

SURCHARGE: Si à 0 de santé, revit à la moitié de sa santé.


Un aventurier féroce, de retour parmi les vivants.

0 1 2 3

SATIRE

20

Fée Rang III

SURCHARGE: Tous les aventuriers font un lancer de dés. Ceux au lancer le plus bas verront leur prochain lancer automatiquement être un lancer  = 1.

Une créature magique, rousse et à sabots.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

MAIN ZOMBIE

6

Mort-Vivant Rang I

SURCHARGE: Si à 0 de santé, revit à la moitié de sa santé.

Une main desséchée se précipite vers vous.

0

ZOMBIE

8

Mort-Vivant Rang I

+1 dégât de 

SURCHARGE: Si à 0 de santé, revit à la moitié de sa santé.

Certaines parties importantes de son corps sont manquantes.

0

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant



II

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant




I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée



IV

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant




II

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant




I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée



III

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant




I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant




I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fée



III

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

MAGE SOUJLETTTE

Mort-Vivant Rang III

SURCHARGE: Tous les aventuriers subissent 1 dégât pour chaque Mort-Vivant en jeu (incluant ceux à 0 de santé).

Un magicien autrefois, désormais juste un désert de colère et magie.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



VAMPIRE

Mort-Vivant Rang III

SURCHARGE: Tous les aventuriers subissent 1 dégât. Le Vampire récupère autant de santé que le nombre total de dégâts infligés.

Une cape, des crocs, et adore le sang.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



ÂME EN PEINE

Mort-Vivant Rang II

Immunié contre dégâts

SURCHARGE: N'est pas immunié aux dégâts pendant ce round.

L'âme en peine reste cachée, et se tient prête à bondir.



0 1 2 3 4 5 6

♡ Soin / Récupération de santé

🎲 Un lancer de dé D20

🎯 Cible(s) unique(s)

🦋 Dommage / Attaque

👁️ Capacités Mêlée

🏹 Capacités Portée

👋 Capacités Magie

🎵 Capacités Musique

🃏 Piocher / Jouer cartes

I/II/III/IV Rang

♡ Soin / Récupération de santé

🎲 Un lancer de dé D20

🎯 Cible(s) unique(s)

🦋 Dommage / Attaque

👁️ Capacités Mêlée

🏹 Capacités Portée

👋 Capacités Magie

🎵 Capacités Musique

🃏 Piocher / Jouer cartes

I/II/III/IV Rang

LICHE

Mort-Vivant Rang IV

-2 dégâts de ♀

SURCHARGE: Ajouter un Mort-Vivant aléatoire de rang I et additionner ce rang à celui présent.

La mort est juste un inconvénient pour cette âme liée.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

♡ Soin / Récupération de santé

🎲 Un lancer de dé D20

🎯 Cible(s) unique(s)

🦋 Dommage / Attaque

👁️ Capacités Mêlée

🏹 Capacités Portée

👋 Capacités Magie

🎵 Capacités Musique

🃏 Piocher / Jouer cartes

I/II/III/IV Rang

♡ Soin / Récupération de santé

🎲 Un lancer de dé D20

🎯 Cible(s) unique(s)

🦋 Dommage / Attaque

👁️ Capacités Mêlée

🏹 Capacités Portée

👋 Capacités Magie

🎵 Capacités Musique

🃏 Piocher / Jouer cartes

I/II/III/IV Rang

♡ Soin / Récupération de santé

🎲 Un lancer de dé D20

🎯 Cible(s) unique(s)

🦋 Dommage / Attaque

👁️ Capacités Mêlée

🏹 Capacités Portée

👋 Capacités Magie

🎵 Capacités Musique

🃏 Piocher / Jouer cartes

I/II/III/IV Rang


30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant




30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant



30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

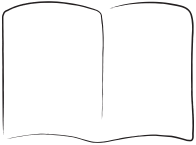
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant

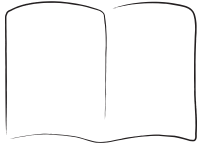


Aide



EXPEDITION
the roleplaying card game

Aide



EXPEDITION
the roleplaying card game


30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

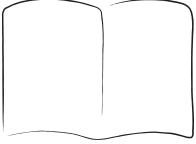
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mort-Vivant

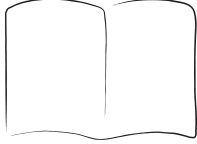


Aide




EXPEDITION
the roleplaying card game

Aide



EXPEDITION
the roleplaying card game


Aide




EXPEDITION
the roleplaying card game


 Soin / Récupération de santé


 Un lancer de dé D20


 Cible(s) unique(s)


 Dommages / Attaques

 Capacités Mêlée

 Capacités Portée

 Capacités Magie

 Capacités Musique

 Piocher / Jouer cartes

I/II/III/IV Rang

PIC DE GLACE

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

Inflige 3 dégâts Magie à une cible.

*Un glaçon
dangereusement aiguisé.*

PORTE-BONHEUR

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

+4 à votre prochain lancer de dés.

*Un bibelot métallique
tamponné et enchanté
avec la chance d'un dieu.*

BIÈRE DE RONCES-NOIRES

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :

1 cible récupère 4 santé.

OU

Tous les aventuriers récupèrent

1 santé.

*Cette boisson pourpre aqueuse a
une odeur agréable, douce.*

HYDROMEL

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :

+2 au prochain lancer

de tous les aventuriers.

OU

Tous les aventuriers font 1 dégât

en plus pendant ce round.

Un alcool mielleux et jaunâtre


POTION SOLDÉE


Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

Lancez un dé.

 ≥ 7: Vous récupérez
5 santé.

 ≤ 7: Vous perdez
1 santé.

*C'est censé avoir des petits
bidules bruns dedans ?*

LUTE MAGIQUE

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :

+5 pour votre prochain lancer.

OU

2 cibles subissent 2 dégâts

Musique.

*Des cordes enchantées
produisent une mélodie
vraiment magnifique.*

VENAISON

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

1 cible récupère 5 santé.

Salé et délicieux.

GALETTE

Butin Rang I

Usage unique

Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :

1 cible récupère 4 santé.

OU

1 cible subit 4 dégâts Portée.

*Ça a le goût d'une vieille
chaussette mais au moins
c'est comestible.*

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

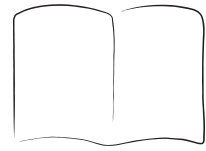
Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Aide



EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

ANCIENNE RUNE

Butin Rang I
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
Annuler un événement surcharge
pour un ennemi.
OU
1 cible subit 4 dégâts Magie.

*La rune saute de la pierre et
encercle la cible.*

PARCHEMIN BOULE DE FEU

Butin Rang I
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
1 cible subit 3 dégâts Magie.
OU
3 cibles subissent 1 dégât Magie.

*Un ancien parchemin magique
destiné à canaliser
le feu d'eldritch.*

ÉCLAT D'ÉNERGIE

Butin Rang I
Usage unique
Utilisable n'importe quand
1 cible subit 2 dégâts du type de
votre choix.

*Un cristal constitué entièrement
d'énergie.*

PARCHEMIN DE RÉPÉTITION

Butin Rang I
Usage unique
Utilisable n'importe quand

Une capacité ou une action jeu de
rôle couronnée de succès le sera à
nouveau automatiquement sur
une autre cible.

*Vous avez soudainement cet
étrange sentiment de déjà vu...*

PARCHEMIN DE VISION 3 VÉRITABLE 2

Butin Rang I 1
3 usages
Utilisable n'importe quand

Ignorer un modificateur de
dégâts d'une cible pour
ce round.

*Voyez au travers des armures et
des déguisements.*

PARATONNERRE

Butin Rang I
Usage unique
Utilisable n'importe quand
Pendant ce round, tous les dégâts
Magie sont redirigés sur 1 cible.

*Un bâton métallique enchanté
pour attirer l'énergie magique.*

CORDE SOLIDE

Butin Rang I
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
Réduit de 2, les dégâts infligés par
les ennemis pendant ce round.
OU
Piocher et jouer une capacité
en plus.

*Une corde longue et solide.
Idéale pour se sortir
de situations hasardeuses.*

PIERRE D'ÉTINCELLES 3

Butin Rang II 2
3 usages 1
**Utilisable une seule fois par
round.**
1 cible subit 2 dégâts Magie.

*Une pierre enchantée capable de
décharger une énergie immense.*

CRISTAL DE DISTRACTION

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand
CHOISISSEZ UN SEUL :
Les aventuriers ne subissent
aucun dégât pendant ce round.
OU
+10 à votre prochain lancer
jeu de rôle.

*Un petit cristal noir, à peine plus
gros que votre poing.*

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Butin



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

POTION D'HÉROÏSME

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
1 cible récupère 6 santé.
OU

Annuler un événement surcharge pour un ennemi.

La bouteille est opaque et sent fortement l'urine. Hmm.

BELLADONE

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

1 cible subit 4 dégât Mêlée.
Inflige double dégât si la cible a 8 santé ou moins.

Une bouteille avec un liquide jaunâtre. Vous décidez de ne pas sentir le contenu.

DROGUE MYSTÉRIEUSE

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

Vous apprenez une capacité.
Lancez un dé.

☀ ≥ 16 : vous pouvez jouer la capacité immédiatement en tant que ☀ = 20.

☀ 10-15 : vous pouvez jouer la capacité immédiatement.

☀ ≤ 9 : vous pouvez jouer la capacité immédiatement sur vous-même.

Le vendeur de rue douteux a dit que c'était de la plus haute qualité...

PARCHEMIN DE NÉGATION

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
Annuler un événement surcharge pour un ennemi.
OU

Annuler un effet attaque, dégât, ou capacité sur 1 cible.

Une incantation magique qui interrompt un objet dans son mouvement.

PARCHEMIN DE CHANCE

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

Changer un ☀ ≤ 1 en ☀ = 20.

Les probabilités ne sont pas bonnes du tout, mais vous vous sentez bizarrement très confiant.

MIROIR DE DIVINATION

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
Doublé les dégâts infligés par n'importe quelle capacité.
OU

Au prochain round, tous les aventuriers peuvent piocher et regarder leurs capacités avant que le round ne commence.

Une brume magique tourbillonne à l'intérieur du miroir.

BOUQUIN POUSSIÉREUX

Butin Rang II
Usage unique
Utilisable n'importe quand

Chaque aventurier peut se défausser d'une capacité de leur pile de capacités, pour en apprendre une nouvelle (de la même pile).

Un livre antique qui n'a pas été épousseté depuis longtemps, et pourtant, toujours étonnamment pertinent.

CAPSULE DE DESTIN 20

Butin Rang II 19
Usage unique 18
Utilisable n'importe quand 17

IMMÉDIAT : lancez et souvenez-vous du résultat. 16

USAGE : remplacez le résultat de n'importe quel lancer par celui enregistré auparavant. 15
14
13
12

11
10
9
8
7
6
*La description sur la boîte indique que cela irradie des "énergies du temps".
Quoi que cela signifie...*

1 2 3 4 5 6

PIERRE DE CHEMIN

Butin Rang III
Usage unique
Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :
Rediriger une capacité ou un effet d'une cible à l'autre.
OU
Retirer une cible du combat (max rang 3).

Une pierre poreuse, gravée de symboles magiques.

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game
Nommé par Uriah Brown

Butin



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

BABIOLE MAGIQUE

Butin Rang III

Usage unique

Utilisable n'importe quand

Changer n'importe quel lancer
jeu de rôle en 🎲 = 20.

*Rond, doux, et tellement
distrayant à l'usage.*

GEMME DE DIFFRACTION

Butin Rang III

Usage unique

Utilisable n'importe quand

Votre prochaine capacité peut
affecter n'importe quel nombre
de cibles.

*Cette gemme sépare la lumière
proche en de somptueuses
couleurs.*

ÉLIXIR

Butin Rang III

Usage unique

Utilisable n'importe quand

CHOISISSEZ UN SEUL :

1 cible récupère 10 santé.

OU

Tous les aventuriers récupèrent
3 santé.

*Une boisson bleue électrique
puissante, assez forte pour
réveiller les morts.*

GEMME D'ÉQUILIBRE

Butin Rang III

Usage unique

Utilisable n'importe quand

1 cible est réduite ou récupère la
moitié de sa vie.

*Les facettes s'illuminent, une par
une alors que vous tournez la
gemme dans votre main.*

Butin



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Butin



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game