

# 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](http://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](http://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.

♥ GUARDA ARCANA

⚔ ≥ 7

⚔ Todos los aventureros

**ÉXITO:** Recuperas 2 puntos de salud. El resto de aventureros recuperan 1 punto de salud.

⚔ ≥ 20: Cura el doble de salud.

⚔ ≤ 1: Los enemigos recuperan 1 punto de salud.

*Un tótem surge del suelo, prestando su fuerza a tus aliados.*

⚔ VENTISCA

⚔ ≥ 5

⚔ Todos

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas a todos los aliados, enemigos y transeúntes.

⚔ ≥ 20: Infliges doble daño.

⚔ ≤ 1: Infliges el doble de heridas.

*Con un aliento helado, invocas una violenta tormenta de nieve.*

⚔ ARCO  
RELAMPAGUEANTE

⚔ ≥ 8

⚔ 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

Puedes usar Arco Relampagueante sobre otro objetivo que aún no haya sido golpeado por él esta ronda.

⚔ ≥ 20: Infliges doble daño.

⚔ ≤ 1: Recibes 2 heridas.

*De tus armas saltan relámpagos hacia tu enemigo, después a otro...*

♠ CANALIZAR

⚔ ≥ 10

⚔ Propio

**ÉXITO:** Juega dos habilidades de tu mano.

⚔ ≥ 20: +2 a ambas tiradas.

⚔ < 10: Roba una carta menos la próxima ronda.

*Concentras tu conocimiento arcano, desatando una ráfaga de magia.*

♠ CLONAR

⚔ ≥ 5

⚔ 1 aventurero

**ÉXITO:** El objetivo juega su primera habilidad una vez extra.

⚔ ≥ 20: Afecta a 1 objetivo extra.

⚔ ≤ 1: Recibes tantas heridas como la suma del nivel enemigo.

*El aire brilla en anticipación a una forma que se divide en dos.*

⚔ ESTALLIDO GÉLIDO

⚔ ≥ 8

⚔ 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas. El objetivo recibe 1 herida extra del resto de habilidades esta ronda.

⚔ ≥ 20: Inflige 2 puntos de daño extra.

⚔ ≤ 1: Recibes 3 heridas.

*Invocas una escarcha heladora que congela a tu enemigo.*

♥ GUARDA DEFENSIVA

⚔ ≥ 12

⚔ Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los enemigos no hacen daño esta ronda.

⚔ ≥ 20: Además, los aventureros sanan 2 puntos de vida.

⚔ ≤ 1: Los enemigos no sufren daño esta ronda.

*Alzas las manos, produciendo una neblina protectora azul.*

⚔ RAYO ARDIENTE

⚔ ≥ 11

⚔ 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas. El objetivo recibe 2 heridas extra del resto de habilidades esta ronda.

⚔ ≥ 20: Inflige 2 puntos de daño extra.

⚔ ≤ 1: Recibes 4 heridas.

*Hora de subir la temperatura.*

⚔ BOLA DE FUEGO

⚔ ≥ 11

⚔ 2

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas.

⚔ ≥ 20: Infliges doble daño.

⚔ < 11: Sufres 2 heridas.

*Conjuras una bola de llamas abrasadoras y la arrojas a tus enemigos.*

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game



## CONO HELADO



≥ 9  
⊕ 2

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 2 heridas.

*Transfieres la energía calorífica de un lugar a otro.*



## NEBLINA CURATIVA



≥ 8

⊕ Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros recuperan 2 heridas.

≥ 20: Cura el doble de salud.

≤ 1: Los enemigos recuperan 2 puntos de salud.

*Una fina capa de neblina cubre las heridas abiertas de tus aliados.*



## FRAGMENTO DE HIELO



≥ 7  
⊕ 1

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 3 heridas.

*Fragmentos de hielo se materializan y vuelan hacia tu objetivo.*



## INCINERAR



≥ 6  
⊕ 1

**ÉXITO:** El objetivo recibe 2 heridas extra del resto de habilidades esta ronda.

≥ 20: Duplica el daño extra.

≤ 1: Recibes 2 heridas.

*Materializas llamas y las concentras en un mismo punto.*



## IMBUIR



≥ 7  
⊕ 1 aventurero

**ÉXITO:** +5 a la primera tirada del objetivo durante esta ronda.

≥ 20: Aplica a 1 objetivo extra.

≤ 1: -5 a tu siguiente tirada.

*Visualizas los elementos en tu mente y los dibujas sobre el frío hierro.*



## RAYO ELÉCTRICO



≥ 10  
⊕ 1

**ÉXITO:** Infliges 4 heridas.

≥ 20: Antes, el objetivo sufre daño Mágico equivalente al ½ de su salud actual.

≤ 1: Recibes 4 heridas.

*Haces caer del cielo un rayo de energía puramente eléctrica.*



## PROYECTIL MÁGICO



≥ 5  
⊕ 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 1 herida.

*Varios orbes de luz de diversas tonalidades se disparan hacia el objetivo.*



## ARMA DE FASE



≥ 7  
⊕ 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas de un tipo a tu elección.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 2 heridas.

*Conjuras un arma para atacar el punto débil de tu enemigo.*



## CAMBIO DE FASE



≥ 8  
⊕ Propio

**ÉXITO:** Recuperas 2 puntos de salud y no recibes daño esta ronda.

≥ 20: Cura el doble de salud.

≤ 1: Un enemigo de tu elección recupera 3 puntos de salud.

*La luz se dobla a tu alrededor según pasas a otro plano astral.*

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

 ONDA DE CHOQUE 

  $\geq 12$

 Todos los enemigos

ÉXITO: Infliges 2 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $< 12$ : Los aliados y enemigos sufren 1 herida Mágica.

*Golpeas el suelo con tu arma; los relámpagos se desencadenan.*

 FUEGO ESPIRITUAL 

  $\geq 10$

 1

ÉXITO: Infliges 1 herida, más 1 por cada enemigo y aliado con 0 puntos de salud.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : El daño lo recibes tú.

*Retuerces las almas de los caídos en un infierno ardiente.*

 GOLPETAZO 

  $\geq 7$

 1

ÉXITO: Infliges 3 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Sufres 3 heridas.

*Das un golpe rápido a tu enemigo.*

 BERSERKER 

  $\geq 8$

 Propio

ÉXITO: La próxima ronda infliges y recibes el doble de daño.

  $\geq 20$ : Das y recibes el cuádruple de daño.

  $\leq 1$ : Haces daño de forma normal, pero tú recibes el doble.

*Si vas a morir esta noche, ellos también.*

 FURIA SANGRIENTA 

  $\geq 6$

 Propio

ÉXITO: Juega una habilidad de tu mano.

Duplica sus efectos si estás por debajo de  $\frac{1}{2}$  salud.

  $\geq 20$ : Juega la habilidad 2 veces.

  $\leq 1$ : Recibes el doble de daño esta ronda.

*Tan grande es tu furia que ignoras el final de tu turno.*

 SED DE SANGRE 

  $\geq$  TU SALUD

 1

ÉXITO: Infliges 4 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Sufres 4 heridas.

*Hazles sentir tu dolor.*

 CARGA 

  $\geq 9$

 1

ÉXITO: Infliges 5 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $< 9$ : Sufres 3 heridas.

*¡Nadie vive eternamente!*

 CONTRAATAQUE 

  $\geq 8$

 1

ÉXITO: Haces tanto daño como el que recibas de los enemigos esta ronda (sin incluir oleadas, antes de las reducciones).

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes el doble de daño esta ronda.

*Cada uno de sus ataques es una oportunidad de contraatacar.*

 DESESPERACIÓN 

  $\geq 9$

 1

ÉXITO: Infliges tanto daño como tu salud máxima menos tu salud actual.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Tu salud actual se reduce a 0.

*El dolor te hace más fuerte.*

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Magia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game



## FINTA



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 6 \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} < 6$ : Recibes 1 herida.

*Estar donde no está la espada enemiga.*



## SUCESIÓN



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 6 \\ \oplus \text{ Propio} \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Resuelve otra habilidad de tu mano como  $\text{D6} = 15$ .

$\text{D6} \geq 20$ : Resuélvela como  $\text{D6} = 20$ .

$\text{D6} < 6$ : Sufres 4 heridas.

*El enemigo está desequilibrado - rápido, ¡ataca!*



## DAR Y RECIBIR



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 8 \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Recibes tanto daño como tu salud actual. Asestas esa cantidad como daño de Combate.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} \leq 1$ : Sufres 2 heridas.

*Sus ataques han dejado una obertura.*



## ESCARAMUZA



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 5 \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 4 heridas y sufres 2 heridas.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} < 5$ : Sufres 2 heridas.

*Sigue agarrando. No le dejes ir.*



## MAZA DE CARNE



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 7 \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

Dobra los efectos si al menos un aliado o enemigo está a 0 puntos de salud.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} \leq 1$ : Recibes 5 heridas.

*Desmiembras a un enemigo muerto para usarlo de maza.*



## PRESIONAR



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq \text{TU SALUD} \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 1 herida y juegas una habilidad de tu mano.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} \leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Ha llegado su hora de morir.*



## APORREAR



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 10 \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas. Si el objetivo está bajo  $\frac{1}{2}$  de salud, haces 2 heridas extra.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} \leq 1$ : Sufres 3 heridas.

*¡No pares de aporrearle!*



## RABIA



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq 6 \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 8 heridas y recibes 4 heridas.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} < 6$ : Sufres 4 heridas.

*Aprietas la mandíbula y luchas contra el dolor.*



## DESGARRAR



$$\begin{matrix} \text{D6} \geq \text{SALUD DEL OBJETIVO} \\ \oplus 1 \end{matrix}$$

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

$\text{D6} \geq 20$ : Infliges doble daño.

$\text{D6} \leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Atacas con gran fuerza.*

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

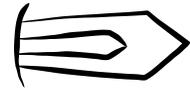
Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game



## TORTAZO



≥ 8  
⚡ 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

≥ 20: Antes, el objetivo sufre daño de Combate equivalente al ½ de su salud actual.

≤ 1: Recibes 2 heridas.

*¡Estampas a tu enemigo contra el suelo!*



## GOLPE DOBLE



≥ 10  
⚡ 2

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

Si el Golpe Doble reduce a 0 la salud del objetivo, puedes asestar 2 heridas más sin tirar.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 2 heridas.

*Dos ataques son mejor que uno.*



## CANTO AFILADO



≥ 9  
⚡ 1

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas.

Si el Canto Afilado reduce a 0 la salud del objetivo, puedes asestar 3 heridas a un objetivo extra.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 3 heridas.

*Ataca una vez, mata dos.*



## TORBELLINO



≥ 7  
⚡ 3

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas a cada objetivo y recibes 3 heridas.

≥ 20: Infliges doble daño.

< 7: Recibes 3 heridas.

*¿Rodeado? No durante mucho tiempo.*



## MARCHA DE BATALLA



≥ 10

⚡ Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros no sufren daño de los enemigos esta ronda.

≥ 20: Además, los aventureros sanan 2 puntos de vida.

≤ 1: Los enemigos no reciben daño durante esta ronda.

*Un potente ritmo de 4 tiempos refuerza a tus aliados.*



## CADENZA



≥ 7

⚡ Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros que dañen a los enemigos durante esta ronda se curan 2 puntos de salud.

≥ 20: Cura el doble de salud.

≤ 1: Los enemigos recuperan 3 puntos de salud.

*Un descanso breve ayuda a tus compañeros a deshacerse del cansancio.*



## ENCANTO



≥ TARGET'S HEALTH  
⚡ 1

**ÉXITO:** El objetivo recibe 2 heridas extra del resto de habilidades esta ronda.

≥ 20: Aumenta el daño extra a 4.

≤ 1: Recibes 2 heridas.

*La música es más potente que las palabras.*



## CRESCENDO



≥ 7  
⚡ 1

**ÉXITO:** Una de las habilidades del objetivo afecta a 2 objetivos extra.

≥ 20: Aumenta los objetivos extra a 3.

≤ 1: desencadena una activación enemiga.

*Llenas de energía a tu objetivo con tu música.*



## TRITONO



≥ 10  
⚡ Propio

**ÉXITO:** Roba una carta de botín de nivel 1 inmediatamente.

≥ 20: Roba una carta más.

< 10: Si tienes algún botín de nivel 1, debes descartarte de uno.

*Un acorde átono te ayuda a distraer al enemigo mientras le vacías los bolsillos.*

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game  
Nombre por Don Edgecomb

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

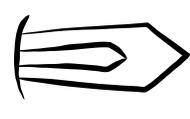
Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Combate



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game



## DIMINUENDO



$\geq 7$

Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros con 1 o más salud no pueden bajar de 1 punto de salud durante esta ronda.

$\geq 20$ : Además, los aventureros no reciben daño durante esta ronda.

$\leq 1$ : Todos los aventureros sufren 1 herida.

*La música disminuye hasta silenciarse.*



## FINALE



$\geq 10$

1

**ÉXITO:** Inflige 6 heridas a un objetivo con 6 puntos de vida o menos.

$\geq 20$ : Escoge 1 objetivo extra.

$\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Cuando la última nota se desvanece en el silencio, tu objetivo se desploma.*



## ARMONÍA



$\geq 10$

Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros pueden escoger el tipo de daño que harán sus habilidades esta ronda.

$\geq 20$ : Además, los aventureros infligen 1 herida extra esta ronda.

$\leq 1$ : Todos los aventureros sufren 1 herida.

*Coordinas los ataques de tu grupo con tu canción.*



## CHISTE



$\geq 9$

Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros ganan +2 a su primera tirada de esta ronda.

$\geq 20$ : +2 extra a la tirada.

$\leq 1$ : Los aventureros sufren un -2 a su siguiente tirada.

*Improvisas una rima obscena sobre tu enemigo; tu grupo se ríe.*



## CADENCIA



$\geq 6$

1

**ÉXITO:** Aumenta el daño infligido por el objetivo esta ronda en 3.

$\geq 20$ : Además, +3 a la siguiente tirada del objetivo.

$\leq 1$ : Todos los aventureros sufren 1 herida.

*Te desenvuelves hermosamente, inspirando a tu objetivo.*



## PIZZICATO



$\geq 7$

1

**ÉXITO:** Haces tanto daño como el que recibas de los enemigos esta ronda (sin incluir oleadas, antes de las reducciones).

$\geq 20$ : Infliges doble daño.

$\leq 1$ : Recibes el doble de daño esta ronda.

*Una carrera de notas estridentes vuelve a tus enemigos los unos contra los otros.*



## POEMA ENÉRGICO



$\geq 6$

1 aventurero

**ÉXITO:** El objetivo puede jugar una segunda habilidad de su mano.

$\geq 20$ : +4 a una tirada del objetivo.

$\leq 1$ : El objetivo no puede utilizar ninguna habilidad el siguiente turno.

*Tu prosa les recuerda sus habilidades y proezas.*



## SOLO MORTAL



$\geq 5$

1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

$\geq 20$ : Infliges doble daño.

$\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Un muro musical se estampa contra tu enemigo.*



## ACCELERANDO



$\geq 7$

Todos los aventureros

**ÉXITO:** Duplica los efectos de todos los botines durante esta ronda.

$\geq 20$ : Triplica los efectos.

$\leq 1$ : No se puede utilizar botón durante esta ronda.

*Aumentas el tempo y la intensidad.*

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game  
Nombre por Fibrián

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game



## DESPERTAR



≥ 12

1 aventurero

**ÉXITO:** El objetivo recupera 6 puntos de salud.

≥ 20: El objetivo recupera toda la salud perdida.

≤ 1: El objetivo recibe 3 heridas.

*Tocas una melodía conmovedora que estimula a tu objetivo.*



## SALOMA



≥ 7

Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros recuperan 2 puntos de salud.

≥ 20: Cura el doble de salud.

≤ 1: Los enemigos recuperan 2 puntos de salud.

*Cantas a voces una canción popular y todos cantan contigo, embravecidos.*



## CANCIÓN HEROICA



≥ 9

Todos los aventureros

**ÉXITO:** Los aventureros infligen 1 herida extra esta ronda.

≥ 20: Aumenta el daño extra a 2.

≤ 1: Todos los aventureros sufren 1 herida.

*Tu canción rememora a tus compañeros a los héroes de una época anterior.*



## CANCIÓN DEL SILENCIO



≥ 11

Todos los enemigos

**ÉXITO:** Los enemigos infligen 4 heridas menos esta ronda.

≥ 20: Además, los aventureros infligen 1 herida extra esta ronda.

≤ 1: Los aventureros infligen 4 heridas menos esta ronda.

*Tu canción termina abruptamente. Tus objetivos se enervan.*



## SOSTENUTO



≥ 5

1

**ÉXITO:** El objetivo no sufre daño esta ronda.

≥ 20: Los aventureros no sufren daño esta ronda.

≤ 1: Recibes el doble de daño esta ronda.

*Tu música suena formando una aura protectora alrededor del objetivo.*



## TRANSPOSICIÓN



≥ 7

1

**ÉXITO:** Utiliza el efecto de un botín sin descartarlo.

≥ 20: Puedes utilizar dos botines sin descartarte de ellos.

≤ 1: Debes descartarte de un botín o sufrir 2 heridas.

*Un aura musical envuelve el objeto; aparece un duplicado en su lugar.*



## ANTICIPAR



≥ 5

Propio

**ÉXITO:** La próxima ronda, roba una habilidad extra y mira tu mano antes de que empiece la ronda.

≥ 20: Roba una habilidad extra más la de arriba.

≤ 1: No puedes jugar habilidades la siguiente ronda.

*Planeas a largo plazo y anticipas tus futuras acciones.*



## DISPARO EN PARÁBOLA



≥ 8

1

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas.

≥ 20: Infliges doble daño.

≤ 1: Recibes 3 heridas.

*Apuntas bien alto, ajustando según la distancia y el viento.*



## APUNTAR CON CUIDADO



≥ 10

Propio

**ÉXITO:** Juega una habilidad de tu mano. Añade +5 a esa tirada.

≥ 20: Resuelve la habilidad como si = 20

≤ 1: Resuelve la habilidad como si = 1

*Respiras profundamente y apuntas al objetivo...*

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

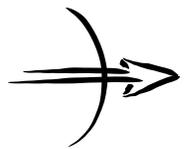
Música



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

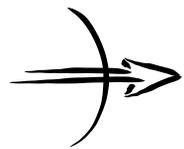
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

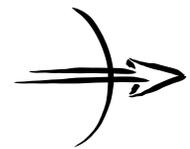
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

 **DISPARO HIRIENTE** 

  $\geq 8$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas. El objetivo recibe 1 herida extra del resto de habilidades esta ronda.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes 3 heridas.

*Disparas una flecha con los cantos aserrados, diseñada para mutilar.*

 **DISPARO SEÑALIZADOR** 

  $\geq 9$   
 1

**ÉXITO:** El objetivo recibe en tu lugar todo el daño que los enemigos te fueran a infligir esta ronda (antes de las reducciones).

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes todo el daño que fueran a recibir el resto de aventureros en su lugar.

*Tu disparo atrae la mirada del enemigo... y sus armas.*

 **ESQUIVAR** 

  $\geq 8$   
 Propio

**ÉXITO:** Recuperas 2 puntos de salud y no recibes daño esta ronda.

  $\geq 20$ : Recuperas el doble de vida.

  $\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Te quitas de enmedio ágilmente.*

 **FLECHA LLAMEANTE** 

  $\geq 9$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 4 heridas.

Si al objetivo le queda 1 punto de vida tras la Flecha Llameante, infliges 1 herida.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes 4 heridas.

*La flecha que disparas está en llamas.*

 **ENFOCAR** 

  $\geq 4$   
 Propio

**ÉXITO:** +4 a tu siguiente tirada.

  $\geq 20$ : +4 extra a la tirada.

  $\leq 1$ : -4 a tu siguiente tirada.

*Hay algo fuera de lugar en la armadura del enemigo...*

 **DISPAROS APRESURADOS** 

  $\geq 5$   
 2

**ÉXITO:** Infliges 1 herida.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $< 5$ : Recibes 1 herida.

*Muchos fallarán, pero unos cuantos harán diana.*

 **APUNTAR** 

  $\geq 7$   
 1

**ÉXITO:** Infliges tanto daño como el nivel de tu objetivo.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Te quedas quieto y apuntas.*

 **MUESCA** 

  $\geq 6$   
 Propio

**ÉXITO:** Recuperas 2 puntos de salud y robas una habilidad extra en la siguiente ronda.

  $\geq 20$ : Recuperas el doble de vida.

  $\leq 1$ : Robas una habilidad menos la siguiente ronda.

*Acanzas tu carcaj y sacas un par de trucos.*

 **A BOCAJARRO** 

  $\geq 6$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas. Recibes 2 heridas cada vez que otro aventurero dañe al objetivo esta ronda.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Acercarse tanto es arriesgado, pero es imposible que falles.*

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

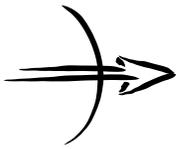
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

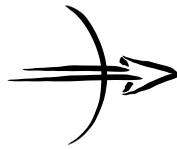
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

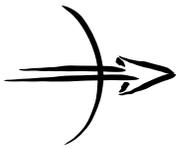
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

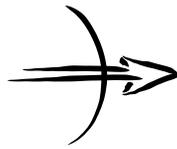
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

 **DISPARO PRECISO** 

  $\geq 11$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 5 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes 5 heridas.

*Todo enemigo tiene un punto débil.  
Crees que has visto uno...*

 **DISPARO RÁPIDO** 

  $\geq 7$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas y juegas una habilidad de tu mano.

  $\geq 20$ : Juega la habilidad 2 veces.

  $\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*LA ÚNICA SOLUCIÓN: más flechas.*

 **REFLEJOS** 

  $\geq 7$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

La próxima vez que el objetivo sea dañado esta ronda, juega la carta superior de tu mazo de habilidades.

  $\geq 20$ : Resuelve Reflejos de nuevo.

  $\leq 1$ : Roba dos habilidades menos la siguiente ronda.

*Reaccionas con reflejos eléctricos.*

 **TIRO LARGO** 

  $\geq 11$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 5 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $< 11$ : Recibes 2 heridas.

*Merece la pena intentarlo.*

 **SENTIR EL VIENTO** 

  $\geq 6$   
 Propio

**ÉXITO:** Roba y juega una habilidad extra la siguiente ronda.

  $\geq 20$ : Además añade +4 a tu siguiente tirada.

  $\leq 1$ : No puedes jugar habilidades la siguiente ronda.

*Guardas tu arma para considerar opciones adicionales.*

 **DISPARO DIVIDIDO** 

  $\geq 9$   
 2

**ÉXITO:** Infliges 2 heridas.

  $\geq 20$ : Infliges doble daño.

  $\leq 1$ : Recibes 2 heridas.

*Apuntas y disparas; el disparo se parte en dos y atraviesa ambos objetivos.*

 **DISPARO TRUCADO** 

  $\geq 9$   
 1

**ÉXITO:** Infliges 3 heridas.

  $\geq 20$ : Daña a 1 objetivo extra.

  $\leq 1$ : Recibes 3 heridas.

*Echas una mirada distraída al suelo y la subes hacia tu objetivo.*

 **RETIRADA** 

  $\geq 7$   
 Propio

**ÉXITO:** Recupera 3 puntos de salud.

  $\geq 20$ : Recuperas el doble de vida.

  $\leq 1$ : Recibes 1 herida.

*Retrocedes para recuperar el aliento.*

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

*Mezclado, no agitado.*

**EL DIPLOMÁTICO ALCOHÓLICO**

**HABILIDADES INICIALES:**

- 3 Música
- 3 Combate

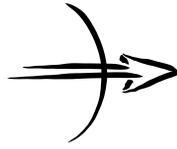
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

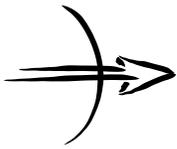
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

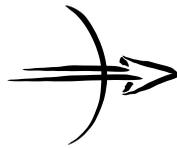
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

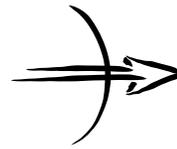
A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia

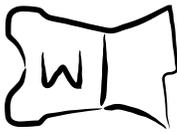


Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

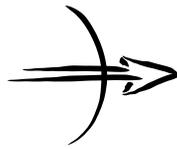
EXPEDITION  
the roleplaying card game

Aventurero



Nombre por Winston Avil

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

A Distancia



Habilidad

EXPEDITION  
the roleplaying card game

## EL JUGLAR MÁGICO

### HABILIDADES INICIALES:

3 Magia  
3 Música

*Armado con cuentos más allá de toda credibilidad.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL CHEF HAMBRIENTO

### HABILIDADES INICIALES:

3 Música  
3 A Distancia

*Ni el infierno tiene la furia de un chef hambriento.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL MONJE IDEALISTA

### HABILIDADES INICIALES:

4 Combate  
2 Magia

*Comprometido con el bien, hasta cuando está mal.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL SOLDADO OBEDIENTE

### HABILIDADES INICIALES:

6 Combate

*Luchando por la reina y el país.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL CAZADOR SALVAJE

### HABILIDADES INICIALES:

4 A Distancia  
2 Magia

*Un rastreador experto, criado en la naturaleza.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL BARDO IRRITABLE

### HABILIDADES INICIALES:

6 Música

*Un inquieto y adorable zoqueño.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL RECLUSO SIGILOSO

### HABILIDADES INICIALES:

6 A Distancia

*El mejor evitando gente y flechas por igual.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL ACUMULADOR COMPULSIVO

### HABILIDADES INICIALES:

2 A Distancia  
2 Combate  
2 Magia

*No acapara con todo, se prepara para cualquier cosa.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## EL MAGO PERPLEJO

### HABILIDADES INICIALES:

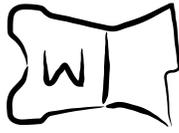
6 Magia

*Un tipo extraño, aunque experto en los elementos.*

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



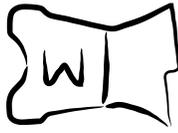
**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



Nombre por: Ross Flynn

**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



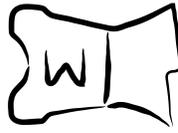
**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



Nombre por: Devon Greatwolf

**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



**EXPEDITION**  
The roleplaying card game

**Aventurero**



**ATRACADOR**  10

Bandido de Nivel I  
+1 herida de 

**OLEADA:** No recibe daño de habilidades de Combate esta ronda.

Manténe sus armas en buenas condiciones.

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

**VETERANO**  15

Bandido de Nivel II  
+1 herida de 

**OLEADA:** El Veterano sana 4 puntos de salud.

Una cruel cicatriz cruza toda su cara.

0 1 2 3 4 5 6 7

**CUCHILLA NOCTURNA**  20

Bandido de Nivel III

**OLEADA:** Los aventureros reciben doble daño de sus enemigos esta ronda.

Sus dagas emiten una tenue luz pálida.

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

**BANDOLERO**  10

Bandido de Nivel I  
+1 herida de 

**OLEADA:** -2 a las tiradas esta ronda.

Embosca a mercaderes ambulantes con frecuencia.

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

**PÍCARO**  14

Bandido de Nivel II  
+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros con al menos un botín sufren 2 heridas.

Va increíblemente rápido a pie.

0 1 2 3 4 5 6

**INTENDENTE**  18

Bandido de Nivel II

**OLEADA:** Roba un botín de nivel I y ponlo bajo esta carta (máximo dos). Recibirás este botín si vences.

Ninguna ley les parará.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**LADRÓN**  8

Bandido de Nivel I

**OLEADA:** El grupo debe descartar un botín o todos los aventureros reciben 2 heridas.

Definitivamente un tipo sombrio.

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

**ARQUERO**  8

Bandido de Nivel I  
+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros con la salud al máximo sufren 2 heridas.

Un rufián armado con un arco.

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

**SALTADOR DE CAMINOS**  16

Bandido de Nivel II  
+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros deben descartar un botín si tienen alguno.

Se le suele ver huyendo a caballo con tu Botín.

0 1 2 3 4 5 6 7 8

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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## 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

# Bandido



## I

## LOBO SALVAJE

Bestia de Nivel I

+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros tiran un dado. El que tire más bajo recibe 4 heridas.

	8
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1
	0

*Los lobos rara vez viajan solos...*

## HOMBRELOBO

Bestia de Nivel II

+1 herida de 

-2 heridas de 

**OLEADA:** Todos los aventureros reciben tantas heridas como número de lobos haya en juego.

*Medio hombre, medio lobo. Realmente temible en combate.*

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

## RATA GIGANTE

Bestia de Nivel III

**OLEADA:** Todos los aventureros deben descartar un botón si tienen alguno.

	15
	14
	13
	12
	11
	10
	9
	8
	7

*¡Un roedor de tamaño inusual!*

	6
	5
	4
	3
	2
	1
	0

## VÍBORA ÁSPID

Bestia de Nivel I

**OLEADA:** Cualquier aventurero que ataque a la Víbora Áspid esta ronda recibe 4 heridas.

	6
	5
	4
	3
	2
	1
	0

*Una larga serpiente venenosa de cabeza triangular.*

## ARAÑA

Bestia de Nivel I

+1 herida de 

-1 herida de 

**OLEADA:** Todas las habilidades Mágicas hacen 2 heridas menos esta ronda.

*Un arácnido peludo y negro, grande como un escudo.*

	9
	8
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1
	0

## LOBO TERRIBLE

Bestia de Nivel II

+1 herida de 

-1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros que hayan jugado habilidades de Combate reciben 2 heridas.

*En la cima de la depredación, es líder de su manada.*

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

## CAPTÁN

Bandido de Nivel IV

-2 heridas de 

**OLEADA:** Añade un Bandido aleatorio de nivel I al combate y actualiza la suma de niveles.

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

*Alcanzó su posición mediante traiciones.*

## OSO SALVAJE

Bestia de Nivel I

+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros tiran un dado. El que tire más bajo recibe 2 heridas.

*Una bestia moradora de las cavernas con un pelaje lanudo.*

	10
	9
	8
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1
	0

## ARAÑA GIGANTE

Bestia de Nivel II

+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros reciben tantas heridas como número de arañas haya en juego.

*Del tamaño de un caballo, y mucho menos agradable.*

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

Bestia



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

Bestia



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

Bestia



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

Bestia



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

Bestia



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

Bestia



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

Bestia



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

Bestia



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

Bandido



IV

**DUENDE**  7

Feérico de Nivel I  
+1 herida de   
-1 herida de 

**OLEADA:** Durante esta ronda, todo el daño de Combate será Mágico.

*Una diminuta persona verde alada con dientes afilados.*

6  
5  
4  
3  
2  
1  
0

**TROLL**  26

Bestia de Nivel IV  
**OLEADA:** El Troll recupera 6 puntos de salud.

*Lascas en sus colmillos es lo todo que queda de rivales pasados.*

0  
1  
2  
3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

**MATRIARCA OSA**  20

Bestia de Nivel III  
**OLEADA:** Todos los aventureros con alguna habilidad de Combate o A Distancia en sus barajas reciben 2 heridas.

*No dudará en destripar aquello que crea comestible.*

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

**HONGO MÁGICO**  6

Feérico de Nivel I  
+1 herida de 

**OLEADA:** -4 a todas las tiradas durante esta ronda.

*Morado y cubierto de zarcillos, exuda un olor nauseabundo.*

5  
4  
3  
2  
1  
0

**HADA FANTASMAL**  6

Feérico de Nivel I  
+1 herida de   
-1 herida de 

**OLEADA:** Durante esta ronda, todo el daño de Combate será Mágico.

*Una hada voladora, propensa a estallar en llamas azules.*

5  
4  
3  
2  
1  
0

**ELFO KORRIGAN**  7

Feérico de Nivel I  
**OLEADA:** No sufre daño por habilidades durante esta ronda.

*Una criatura con la nariz gancheda e intenciones enfermizas.*

6  
5  
4  
3  
2  
1  
0

**DUERGAR**  14

Feérico de Nivel II  
+1 herida de   
-1 herida de 

**OLEADA:** Todas las Magias de esta ronda también afectan al aventurero que las utiliza.

*Un Enano corrompido por energías oscuras.*

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

**MORADOR DEL VACÍO**  13

Feérico de Nivel II  
+1 herida de   
-1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aventureros reciben 1 herida. El Morador del Vacío sana tantos puntos de salud como daño generado.

*Sus ojos son pozos de oscuridad, hace señas con una garra.*

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

**FUEGO FATUO**  6

Feérico de Nivel I  
+1 herida de 

**OLEADA:** Todos los aliados y enemigos reciben 3 heridas, incluyendo el Fuego Fato.

*Un orbe fosforescente que flota suavemente.*

5  
4  
3  
2  
1  
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

Feérico



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

Feérico



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

Feérico



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

Feérico



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

Feérico

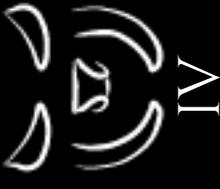


I

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

Bestia



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

Feérico



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

Feérico



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

Bestia



III

## VIAJERO DIMENSIONAL

20

Feérico de Nivel IV

-2 heridas de cualquier fuente

**OLEADA:** Los aventureros reciben también todo el daño que infligian durante esta ronda.

*La realidad se distorsiona alrededor de un ente de energía.*

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

## CALavera FLOTANTE

8

No-Muerto de Nivel I

+1 daño de  $\rightarrow$

**OLEADA:** Si está a 0 puntos de salud, revive con  $\frac{1}{2}$  salud.

*Una calavera chillona sin cuerpo, deja un rastro de neblina azul.*

0

## ESQUELETO ESPADACHÍN

15

No-Muerto de Nivel II

+1 herida de  $\rightarrow$

**OLEADA:** Recupera 1 punto de salud por cada No-Muerto que haya en juego (incluyendo los que estén a 0 puntos de salud).

*Un esqueleto reanimado, entrenado en artes mortales.*

0 1 2 3 4 5 6

## CAMBIIFORMAS

10

Feérico de Nivel III

-2 heridas de  $\rightarrow$

**OLEADA:** Pon una Bestia de nivel 1 sobre el Cambiaformas, modificando el nivel del combate. Tras derrotarlo, sigue luchando contra el Cambiaformas.

*Su forma desafía toda explicación.*

0

## RATA ESQUELÉTICA

6

No-Muerto de Nivel I

**OLEADA:** Si está a 0 puntos de salud, revive con  $\frac{1}{2}$  salud.

*Un azulado vaho fantasmal envuelve el esqueleto de una rata.*

0

## VIKINGO NO-MUERTO

12

No-Muerto de Nivel II

+1 herida de  $\rightarrow$

**OLEADA:** Si está a 0 puntos de salud, revive con  $\frac{1}{2}$  salud.

*Un fiero aventurero, ha vuelto de entre los muertos.*

0 1 2 3

## SÁTIRO

20

Feérico de Nivel III

**OLEADA:** Todos los aventureros tiran un dado. La próxima tirada de quien tenga el peor resultado será  $\rightarrow = 1$ .

*Una mágica criatura pelirroja con pezuñas de cabra.*

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

## MANO ZOMBIE

6

No-Muerto de Nivel I

**OLEADA:** Si está a 0 puntos de salud, revive con  $\frac{1}{2}$  salud.

*Una mano disecada se acerca hacia ti.*

0

## ZOMBI

8

No-Muerto de Nivel I

+1 herida de  $\rightarrow$

**OLEADA:** Si está a 0 puntos de salud, revive con  $\frac{1}{2}$  salud.

*Le faltan algunas partes importantes del cuerpo.*

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

No-Muerto



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

No-Muerto



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

Feérico



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

No-Muerto



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

No-Muerto



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

Feérico



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

No-Muerto



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

No-Muerto



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

Feérico



III

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

## ESQUELETO MAGO

No-Muerto de Nivel III

**OLEADA:** Todos los aventureros reciben 1 herida por cada No-Muerto que haya en juego (incluyendo los que estén a 0 puntos de salud).

*Antaño fue un mago, ahora solo queda la furia y la magia.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



## VAMPIRO

No-Muerto de Nivel III

**OLEADA:** Todos los aventureros reciben 1 herida. El Vampiro sana tantos puntos de salud como daño generado.

*Con capa y colmillos, y muy sediento de sangre.*

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



## LA CRATURA

No-Muerto de Nivel II

Immune al daño.

**OLEADA:** No es immune al daño durante esta ronda.

*La Criatura se mantiene oculta hasta el momento de atacar.*



0 1 2 3 4 5 6

## LICHE

No-Muerto de Nivel IV

-2 damage from

**OLEADA:** Añade un No-Muerto aleatorio de nivel 1 al combate y actualiza la suma de niveles.

*La Muerte era solo una inconveniencia para esta alma ligada.*

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



Salud / Recupera salud

Tira un dado D20

Objetivo(s) único(s)

Daño / Ataque

Habilidades de Combate

Habilidades A Distancia

Habilidades Mágicas

Habilidades Musicales

Robar / jugar cartas

I/II/III/IV de Nivel

Salud / Recupera salud

Tira un dado D20

Objetivo(s) único(s)

Daño / Ataque

Habilidades de Combate

Habilidades A Distancia

Habilidades Mágicas

Habilidades Musicales

Robar / jugar cartas

I/II/III/IV de Nivel

Salud / Recupera salud

Tira un dado D20

Objetivo(s) único(s)

Daño / Ataque

Habilidades de Combate

Habilidades A Distancia

Habilidades Mágicas

Habilidades Musicales

Robar / jugar cartas

I/II/III/IV de Nivel

Salud / Recupera salud

Tira un dado D20

Objetivo(s) único(s)

Daño / Ataque

Habilidades de Combate

Habilidades A Distancia

Habilidades Mágicas

Habilidades Musicales

Robar / jugar cartas

I/II/III/IV de Nivel

Salud / Recupera salud

Tira un dado D20

Objetivo(s) único(s)

Daño / Ataque

Habilidades de Combate

Habilidades A Distancia

Habilidades Mágicas

Habilidades Musicales

Robar / jugar cartas

I/II/III/IV de Nivel

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

**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**No-Muerto**



III

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

**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**No-Muerto**



III

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

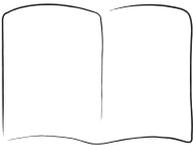
**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**No-Muerto**



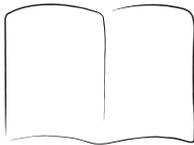
II

**Ayuda**



**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**Ayuda**

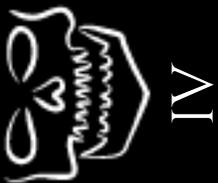


**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

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

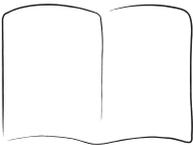
**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**No-Muerto**



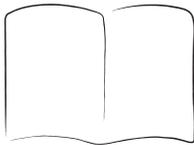
IV

**Ayuda**



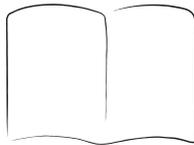
**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**Ayuda**



**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

**Ayuda**



**EXPEDITION**  
the roleplaying card game

 Salud / Recupera salud

 Tira un dado D20

 Objetivo(s) único(s)

 Daño / Ataque

 Habilidades de Combate

 Habilidades A Distancia

 Habilidades Mágicas

 Habilidades Musicales

 Robar / jugar cartas

I/II/III/IV de Nivel

## ESQUIRLA DE HIELO

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

Inflige 3 heridas de Magia a un objetivo.

*Un carámbano peligrosamente afilado.*

## AMULETO DE DICHA

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

+4 a tu siguiente tirada.

*Una baratija metálica grabada, encantada con una suerte divina.*

## CERVEZA NEGRA

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

**ELIJE UNO:**

1 objetivo recupera 4 puntos de salud.

O

Todos los aventureros recuperan 1 punto de salud.

*Esta bebida acuosa tiene un agradable y dulce olor.*

## HIDROMIEL

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

**ELIJE UNO:**

+2 a la siguiente tirada de todos los aventureros.

O

Todos los aventureros infligen 1 herida extra esta ronda.

*Una bebida alcohólica amarillenta como la miel.*

## POCIÓN BARATA

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

Tira un dado.

  $\geq 7$ : Recuperas 5 puntos de salud.

  $\leq 7$ : Pierdes 1 punto de salud.

*¿Se supone que debe tener cositas marrones flotando?*

## LAÚD MÁGICO

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

**ELIJE UNO:**

+5 a tu siguiente tirada.

O

2 objetivos reciben 2 heridas de Música.

*Cuerdas encantadas producen una impactante bella melodía.*

## VENADO

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

1 objetivo recupera 5 puntos de salud.

*Salado y delicioso.*

## PAN DURO

Botín de Nivel I

Uso único

Úsalo cuando quieras

**ELIJE UNO:**

1 objetivo recupera 4 puntos de salud.

O

1 objetivo recibe 4 heridas a Distancia.

*Sabrá a calcetín sudado, pero al menos es comestible.*

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

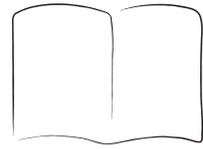
Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Ayuda



EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  
the roleplaying card game

### **RUNA ANTIGUA**

**Botín de Nivel I**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
Cancela una oleada enemiga.  
O  
1 objetivo recibe 4 heridas de Magia.

*La runa salta de la piedra y rodea al objetivo.*

### **PERGAMINO ÍGNEO**

**Botín de Nivel I**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
1 objetivo recibe 3 heridas de Magia.  
O  
3 objetivos reciben 1 herida de Magia.

*Un antiguo pergamino mágico diseñado para canalizar el fuego.*

### **LASCA DE ENERGÍA**

**Botín de Nivel I**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

1 objetivo recibe 2 heridas del tipo que escojas.

*Un cristal hecho de energía en su totalidad.*

### **TOMO REPETITIVO**

**Botín de Nivel I**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

Una habilidad o acción rolera exitosa vuelve a tener éxito automáticamente contra otro objetivo.

*De repente tienes esa extraña sensación de déjà vu...*

### **TOMO DE VISIÓN** 3

**Botín de Nivel I** 2  
**3 usos** 1  
**Úsalo cuando quieras**

Ignora los modificadores al daño de un objetivo durante esta ronda.

*Visión a través de camuflaje y armadura.*

### **VARA ELÉCTRICA**

**Botín de Nivel I**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

Redirige todo el daño mágico de esta ronda a 1 objetivo.

*Una varita metálica encantada para atraer las energías mágicas.*

### **SOGA RESISTENTE**

**Botín de Nivel I**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
Reduce el daño infligido por los enemigos en 2 durante esta ronda.  
O  
Roba y juega una habilidad extra.

*Una soga larga y duradera. Útil para salir de situaciones difíciles.*

### **PIEDRA TRUENO** 3

**Botín de Nivel II** 2  
**3 usos** 1  
**Una vez por ronda**

1 objetivo recibe 2 heridas de Magia.

*Una piedra encantada capaz de descargar una energía inmensa.*

### **CRISTAL DE LUZ**

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
Los aventureros no reciben daño durante esta ronda.  
O  
+10 a tu siguiente acción rolera.

*Un pequeño cristal negro del tamaño de tu puño.*

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  the roleplaying card game

Botín



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

## POCIÓN HERÓICA

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
1 objetivo recupera 6 puntos de salud.  
O  
Cancela una oleada enemiga.

*La botella es opaca y huele fuertemente a orina. Hmm.*

## DULCAMARA

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

1 objetivo recibe 4 heridas de Combate. Duplica el daño si el objetivo está a 8 de salud o menos.

*Una botella con un líquido amarillento. Prefieres no olerlo.*

## DROGA MISTERIOSA

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

Aprendes una habilidad. Tira un dado.

**≥ 16:** Puedes jugar la habilidad inmediatamente con  $\text{d}20 = 20$ .

**10-15:** Puedes jugar la habilidad inmediatamente

**≤ 9:** Debes jugar la habilidad inmediatamente contigo como objetivo.

*Aquel vendedor callejero dijo que era de la mejor calidad...*

## NEGACIÓN

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
Cancela una oleada enemiga.  
O  
Cancela un efecto, ataque, herida o habilidad en 1 objetivo.

*Un conjuro mágico que para un objeto en su trayectoria.*

## TOMO DE SUERTE

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

Cambia un  $\text{d}6 \leq 1$  en  $\text{d}6 = 20$ .

*Los números no te acompañan, pero tú crees que puedes con ello.*

## BOLA DE CRISTAL

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
Duplica el daño infligido por una habilidad.  
O

Los aventureros pueden robar y mirar sus habilidades antes de que empiece la siguiente ronda.

*Una niebla mágica se arremolina en el interior de la bola.*

## TOMO POLVORIENTO

**Botín de Nivel II**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

Cada aventurero puede descartar una habilidad de su baraja y aprender una nueva habilidad del mismo mazo.

*Un antiguo libro que ha sobrevivido al paso de las eras, aun es muy relevante.*

## CÁPSULA DEL SINO 20

**Botín de Nivel II 19**  
**Uso único 18**  
**Úsalo cuando quieras 17**

**INMEDIATAMENTE:** Tira y almacena el resultado. 16  
**USAR:** Reemplaza el resultado de cualquier tirada por el almacenado. 15  
14  
13

12  
11  
10  
9  
*La descripción de la caja dice que emana "energías temporales". A saber que significa eso...* 8  
7

1 2 3 4 5 6

## PIEDRA ANGULAR

**Botín de Nivel III**  
**Uso único**  
**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**  
Redirige el efecto de una habilidad de un objetivo a otro.  
O  
Elimina a un objetivo del combate (nivel 3 máximo).

*Una piedra porosa con runas mágicas talladas.*

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



III

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game  
Nombre por Uriah Brown

Botín



II

EXPEDITION  
the roleplaying card game

### **ADORNO MÁGICO**

**Botín de Nivel III**

**Uso único**

**Úsalo cuando quieras**

Convierte cualquier tirada de roleo en  = 20.

*Redondo, liso y muy distractor cuando se utiliza.*

### **GEMA DIFRACTANTE**

**Botín de Nivel III**

**Uso único**

**Úsalo cuando quieras**

Tu siguiente habilidad puede afectar a cualquier número de objetivos.

*La gema parte la luz que la atraviesa en colores brillantes.*

### **ELIXIR**

**Botín de Nivel III**

**Uso único**

**Úsalo cuando quieras**

**ELIJE UNO:**

1 objetivo recupera 10 puntos de salud.

O

Todos los aventureros recuperan 3 puntos de salud.

*Una potente bebida azul con fuerza suficiente para levantar a los muertos.*

### **GEMA DEL BALANCE**

**Botín de Nivel III**

**Uso único**

**Úsalo cuando quieras**

Reduce o recupera a la mitad de la vida a 1 objetivo.

*Facetas singulares se iluminan de una en una según la mantienes en la mano.*

Botín



III

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



III

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



III

EXPEDITION  
the roleplaying card game

Botín



III

EXPEDITION  
the roleplaying card game