

Récompense



Faites un jet sur la table des **Récompense** de votre livre d'expédition.

Les Rippers trouvent quelque chose de valeur !

Obstacle insurmontable



Si cette carte ne peut pas être défaussée par le jet de **Survie hebdomadaire**, ajoutez une semaine à la durée de l'expédition.

Une barrière intimidante apparaît.

Obstacle insurmontable



Si cette carte ne peut pas être défaussée par le jet de **Survie hebdomadaire**, ajoutez une semaine à la durée de l'expédition.

Une barrière intimidante apparaît.

Folie d'expédition



Dépensez une *Carte de matériel* ou faites un jet sur la table de folie de l'expédition.

Les rigueurs du voyage sont trop lourdes pour quelqu'un.

Folie d'expédition



Dépensez une *Carte de matériel* ou faites un jet sur la table de folie de l'expédition.

Les rigueurs du voyage sont trop lourdes pour quelqu'un.

Conjonction d'événements



Tirez deux nouvelles cartes et combinez les résultats. Si le groupe a obtenu une **Prouesse** à son jet de **Survie (orientation)**, il peut défausser une des deux cartes, mais pas celle-ci.

Fatigue



Chaque *Joker* et groupe d'*Extras* doit faire un jet de **Vigueur** ou subir un niveau de **Fatigue** qui ne peut être éliminé qu'en **Montant le camp**.

Un sentier difficile.

Fatigue extrême



Chaque *Joker* et groupe d'*Extras* doit faire un jet de **Vigueur** à -2 ou subir un niveau de **Fatigue** qui ne peut être éliminé qu'en **Montant le camp**.

Un temps rude et un terrain difficile se combinent.

Danger



Faites un jet sur la table **Danger**.

L'environnement devient dangereux.

Danger



Faites un jet sur la table **Danger**.

L'environnement devient dangereux.

Obstacle



Faites un jet sur la table **Obstacle**.

Une barrière d'une nature ou d'une autre bloque le chemin de l'expédition.

Obstacle



Faites un jet sur la table **Obstacle**.

Une barrière d'une nature ou d'une autre bloque le chemin de l'expédition.

Ennemi



Faites un jet sur la table **Ennemi**.

Une menace apparaît !

Ennemi



Faites un jet sur la table **Ennemi**.

Une menace apparaît !

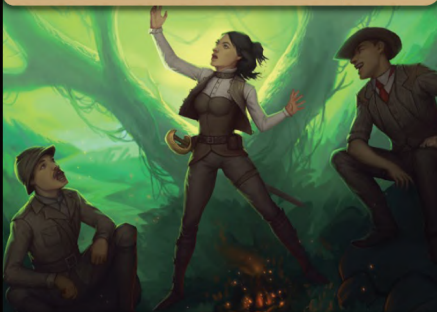
Embuscade



Faites un jet sur la table **Ennemi**, les créatures bénéficient de la **Surprise**.

Des créatures ou des ennemis tendent une embuscade !

Histoires autour du feu



Lancez un **Interlude**.

Un moment de calme au bivouac pour échanger des récits et faire des révélations.