

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.



TOTEM DES SCHUTZES



≥ 7

≥ 7 : Alle Abenteurer

ERFOLG:

Regeneriere 2 Gesundheit.
Alle anderen Abenteurer regenerieren 1 Gesundheit.

≥ 20 : Heile doppelte Gesundheit.

≤ 1 : Gegner regenerieren 1 Gesundheit.

Ein Totem erhebt sich aus dem Boden und gibt dir und deinen Verbündeten Kraft.



SCHNEESTURM



≥ 5

≥ 5 : Allen

ERFOLG: Erteile allen Verbündeten, Gegnern und Passanten 1 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden

≤ 1 : Erteile doppelten Schaden.

Mit eiskaltem Atem beschwörst du einen heftigen Schneesturm.



LICHTBOGENBLITZ



≥ 8

≥ 8 : 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.
Du kannst Lichtbogenblitz auf ein neues Ziel senden, wenn dieses in dieser Runde noch nicht mit Lichtbogenblitz attackiert wurde.

≥ 20 : Doppelter Schaden

≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Blitze springen von deiner Waffe auf einen Gegner nach dem anderen...



BÜNDELN



≥ 10

≥ 10 : Selbst

ERFOLG: Spiele zwei Fähigkeiten von deiner Hand.

≥ 20 : +2 auf beide Würfe.

< 10 : Ziehe eine Fähigkeit weniger in der nächsten Runde.

Du fokussierst dein mystisches Wissen und entfesselst eine magische Detonation.



KLONEN



≥ 5

≥ 5 : 1 Abenteurer

ERFOLG: Das Ziel spielt seine erste Fähigkeit erneut.

≥ 20 : Wähle 1 weiteres Ziel.

≤ 1 : Erleide Schaden auf der Gesamtsumme der Gegner Stufen.

Die Luft schimmert mit Vorfreude als sich die Form in zwei teilt.



KÄLTEINBRUCH



≥ 8

≥ 8 : 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.
Das Ziel erleidet 1 Zusatzschaden von allen Fähigkeiten in dieser Runde.

≥ 20 : Erteile 2 Zusatzschaden.

≤ 1 : Erleide 3 Schaden.

Du beschwörst einen beißenden Frost, welcher deine Gegner einfriert.



NEBEL DER VERTEIDIGUNG



≥ 12

≥ 12 : Alle Abenteurer

ERFOLG:

In dieser Runde verursachen Gegner keinen Schaden.

≥ 20 : Alle Abenteurer regenerieren zusätzlich 2 Gesundheit.

≤ 1 : Diese Runde erleiden die Gegner keinen Schaden.

Du hebst beide Hände und beschwörst einen schützenden blauen Nebel.



BRENNENDER STRAHL



≥ 11

≥ 11 : 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.
Das Ziel erleidet 2 Zusatzschaden von allen Fähigkeiten in dieser Runde.

≥ 20 : Erteile 2 Zusatzschaden.

≤ 1 : Erleide 4 Schaden.

Zeit zum Einheizen.



FEUERBALL



≥ 11

≥ 11 : 2

ERFOLG: Erteile 3 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden

< 11 : Erleide 2 Schaden.

Du beschwörst einen flammenden Ball und schleuderst ihn auf deine Feinde.

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game



FROSTSCHACHT



≥ 9

⊕ 2

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

≥ 20: Doppelter Schaden

≤ 1: Erleide 2 Schaden.

Du überträgst die Energie der Hitze von einem zum anderen Ort.



HEILENDER NEBEL



≥ 8

⊕ Alle Abenteurer

ERFOLG: Alle Abenteurer regenerieren 2 Gesundheit.

≥ 20: Regeneriere doppelte Gesundheit.

≤ 1: Gegner regenerieren 2 Gesundheit.

Eine dünne Schicht Nebel umhüllt die Wunden deiner Verbündeten.



EISZAPFEN



≥ 7

⊕ 1

ERFOLG: Erteile 3 Schaden.

≥ 20: Doppelter Schaden

≤ 1: Erleide 3 Schaden.

Eiszapfen materialisieren sich und schießen in Richtung Gegner.



ENTZÜNDEN



≥ 6

⊕ 1

ERFOLG:

Das Ziel erleidet 2 zusätzliche Schaden von allen anderen Fähigkeiten in dieser Runde.

≥ 20:
Doppelter Zusatzschaden

≤ 1: Erleide 2 Schaden.

Du materialisierst Flammen und fokussierst sie auf einen einzelnen Punkt.



TRÄNKEN



≥ 7

⊕ 1 Abenteurer

ERFOLG: +5 auf den ersten Wurf des Ziels in dieser Runde.

≥ 20:
Wende auf 1 zusätzliches Ziel an.

≤ 1: -5 auf deinen nächsten Wurf.

Du sammelst die Elemente in deinem Geist und flößt sie dem kalten Stahl ein.



BLITZSCHLAG



≥ 10

⊕ 1

ERFOLG: Erteile 4 Schaden.

≥ 20:
Das Ziel erleidet die Hälfte seiner aktuellen Gesundheit als Magieschaden.

≤ 1: Erleide 4 Schaden.

Du rufst einen Blitz purer Energie vom Himmel.



MAGISCHES GESCHOSS



≥ 5

⊕ 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

≥ 20: Doppelter Schaden

≤ 1: Erleide 1 Schaden.

Eine mehrfarbige Kristallkugel schießt Lichtgeschosse auf den Gegner.



ENERGIEWAFFE



≥ 7

⊕ 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden mit einer Klasse deiner Wahl.

≥ 20: Doppelter Schaden

≤ 1: Erleide 2 Schaden.

Du beschwörst eine Waffe und attackierst die Schwachstelle deines Gegners.



PHASENSPRUNG



≥ 8

⊕ Selbst

ERFOLG: Regeneriere 2 Gesundheit und nimm in dieser Runde keinen Schaden.

≥ 20: Regeneriere doppelte Gesundheit.

≤ 1: Ein Gegner deiner Wahl erhält 3 Gesundheit.

Das Licht biegt sich um dich herum, während du selbstsicher in eine andere Astralwelt wandelst.

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game



SCHOCKWELLE



≥ 12
 Alle Gegner

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden
 < 12 : Alle Verbündete und Gegner erleiden 1 Magieschaden.

Du treibst deine Waffe in den Grund und Blitze schießen hervor.



SEELENFEUER



≥ 10
 1

ERFOLG:
 Erteile 1 Schaden und 1 Zusatzschaden für jeden Gegner und Verbündeten mit 0 Gesundheit.

≥ 20 : Doppelter Schaden
 ≤ 1 : Du erleidest den Schaden.

Du bündelst die Seelen der Toten in ein lodernes Inferno.



SCHLAG



≥ 7
 1

ERFOLG: Erteile 3 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden
 ≤ 1 : Erleide 3 Schaden.

Du verpasst dem Gegner einen flinken Haken.



WUTAUSBRUCH



≥ 8
 Selbst

ERFOLG: Nächste Runde teile und erleide doppelten Schaden.

≥ 20 : Erteile und erleide vierfachen Schaden.
 ≤ 1 : Erteile normalen Schaden, aber erleide doppelten Schaden.

Wenn du heute sterben solltest, werden se es auch.



BLUTIGE RAGE



≥ 6
 Selbst

ERFOLG: Spiele eine Fähigkeit von deiner Hand.

Verdopple die Effekte wenn deine Gesundheit weniger als die Hälfte ist.
 ≥ 20 : Spiele diese Fähigkeit zweimal.
 ≤ 1 : Diese Runde erleidest du doppelten Schaden.

Deine Wut ist so groß, das du sogar das Ende deines Zugs ignorierst.



BLUTLUST



\geq DEINE GESUNDHEIT
 1

ERFOLG: Erteile 4 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden
 ≤ 1 : Erleide 4 Schaden.

Lass sie deinen Schmerz spüren.



ANSTURM



≥ 9
 1

ERFOLG: Erteile 5 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden
 < 9 : Erleide 3 Schaden.

Niemand lebt für immer!



GEGENANGRIFF



≥ 8
 1

ERFOLG: Erteile den erlittenen Schaden vom Gegner in dieser Runde (beinhaltet nicht Gegenschlag vor den Abzügen).

≥ 20 : Doppelter Schaden
 ≤ 1 : Diese Runde erleidest du doppelten Schaden.

Jede Attacke ist eine Gelegenheit zurück zu schlagen.



VERZWEIFLUNG



≥ 9
 1

ERFOLG: Erteile Schaden basierend auf deiner maximalen Gesundheit, abzüglich deiner aktuellen Gesundheit.

≥ 20 : Doppelter Schaden
 ≤ 1 : Deine Gesundheit sinkt auf 0.

Die Schmerzen machen dich nur stärker.

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

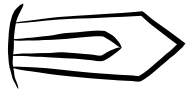
Magie



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

 **VORTÄUSCHEN** 

 ≥ 6
 1



ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden


 < 6 : Erleide 1 Schaden.



Sei da wo die Klinge des Gegners nicht ist.


 **NACHSCHLAG** 

 ≥ 6
 Selbst

ERFOLG:

Führe eine andere Fähigkeit von deiner Hand als  = 15 aus.

 ≥ 20 : Führe diese Fähigkeit als  = 20 aus.

 < 6 : Erleide 4 Schaden.

Der Gegner hat seine Balance verloren - Greif jetzt an!

 **GEBEN UND NEHMEN** 

 ≥ 8
 1

ERFOLG: Erleide den Schaden bis zu deiner aktuellen Gesundheit. Teile diesen als Nahkampfschaden aus.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.


Deren Attacke offenbart eine Schwachstelle.

 **ERGREIFEN** 

 ≥ 5
 1

ERFOLG: Erteile 4 Schaden und erleide 2 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 < 5 : Erleide 2 Schaden.

Halt fest und lass nicht mehr los.

 **FLEISCHKNÜPPEL** 

 ≥ 7
 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

Verdopple den Effekt, wenn mindestens ein Verbündeter oder Gegner 0 Gesundheit hat.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 5 Schaden.

Du reißt einem toten Feind ein Bein aus und benutzt es als Knüppel.

 **VORMARSCH** 

 \geq DEINE GESUNDHEIT
 1

ERFOLG:

Erteile 1 Schaden und spiele eine Fähigkeit von deiner Hand.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Es ist Zeit für sie zu sterben!

 **EINSCHLAGEN** 

 ≥ 10
 1

ERFOLG: Erteile 3 Schaden. Wenn das Ziel weniger als halbe Gesundheit hat, erteile 2 Zusatzschaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 3 Schaden.


Schlag weiter!

 **RAGE** 

 ≥ 6
 1

ERFOLG: Erteile 8 Schaden und erleide 4 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 < 6 : Erleide 4 Schaden.

Du beißt die Zähne zusammen und kämpfst trotz Schmerzen weiter.

 **REISSENDER SCHLAG** 

 \geq GESUNDHEIT DES ZIELS
 1

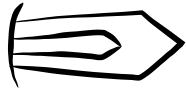
ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Du schlägst mit großer Kraft zu.

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

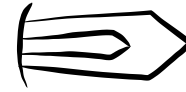
Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf




Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

 **HEFTIGER SCHLAG** 

 ≥ 8
 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

 ≥ 20 : Das Ziel erleidet die Hälfte seiner aktuellen Gesundheit als Nahkampfschaden.

 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Schmettere deinen Gegner in den Boden!

 **SPALTSCHLAG** 

 ≥ 10
 2

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

Wenn der Spaltschuss die Gesundheit des Ziels auf 0 senkt, erleide 2 Schaden und führe den Angriff erneut ohne zu würfeln.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Zwei Angriffe sind besser als einer.

 **GESCHÄRFTE KLINGE** 

 ≥ 9
 1

ERFOLG: Erteile 3 Schaden.

Wenn die geschärfte Klinge die Gesundheit des Ziels auf 0 senkt, erteile 3 Nahkampfschaden an einem weiteren Ziel.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 3 Schaden.

Ein Schlag, zwei Tote.

 **WIRBELWIND** 

 ≥ 7
 3



ERFOLG:
Erteile jedem Ziel 3 Schaden und erleide 3 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden


 < 7 : Erleide 3 Schaden.

Umzingelt? Nicht mehr lange.

 **SCHLACHTMARSCH** 

 ≥ 10
 Alle Abenteurer



ERFOLG: In dieser Runde sind alle Abenteurer immun gegen Schaden durch den Gegner.

 ≥ 20 : Abenteurer regenerieren zusätzlich 2 Gesundheit.


 ≤ 1 : Diese Runde nehmen Gegner keinen Schaden.


Ein kraftvoller 2/4 Takt ermutigt deine Verbündeten.

 **CADENZA** 

 ≥ 7
 Alle Abenteurer

ERFOLG: Alle Abenteurer regenerieren 4 Gesundheit, wenn sie in dieser Runde am Gegner Schaden verursachen.

 ≥ 20 : Regeneriere doppelte Gesundheit.


 ≤ 1 : Gegner erhält 3 Gesundheit.

Ein schnelles und meisterhaftes Zwischenspiel nimmt deiner Gruppe die Müdigkeit.

 **VERZAUBERN** 

 \geq GESUNDHEIT DES ZIELS
 1

ERFOLG: Ein Ziel erleidet 2 Zusatzschaden von allen anderen Fähigkeiten in dieser Runde.

 ≥ 20 : Erhöhe den Zusatzschaden auf 4.


 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.


Musik erschallt lauter als Worte.

 **CRESCENDO** 

 ≥ 7
 1



ERFOLG:
Eine Fähigkeit eines Ziels wirkt sich auf 2 weitere Ziele aus.

 ≥ 20 : Erhöhe die Anzahl der betroffenen Ziele auf 3.


 ≤ 1 : Aktiviere den Gegendschlag des Gegners.


Du gibst deinem Ziel einen Energieschub.

 **TRITONE** 

 ≥ 10
 Selbst

ERFOLG:
Ziehe sofort eine Stufe 1 Beute.

 ≥ 20 : Ziehe eine zusätzliche Beute.

 < 10 : Wenn du eine Tier 1 Beute besitzt, musst du sie ablegen.

Ein atonaler Akkord lenkt deinen Gegner ab, während du seine Taschen durchwühlst.

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game
Namensgeber Don Edgecomb

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Nahkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game



DIMINUENDO



≥ 7

Alle Abenteurer

ERFOLG:

Alle Abenteurer mit 1 oder mehr Gesundheit, können in dieser Runde nicht unter 1 Gesundheit sinken.

≥ 20 : Diese Runde erleiden die Abenteurer keinen Schaden.

≤ 1 : Alle Abenteurer erleiden 1 Schaden.

Die Musik wird langsamer und verstummt.



FINALE



≥ 10

1

ERFOLG: Erteile 6 Schaden an einem Ziel mit 6 oder weniger Gesundheit.

≥ 20 : Wähle ein zusätzliches Ziel für diese Fähigkeit.

≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Die letzte Note verstummt und dein Ziel bricht zusammen.



HARMONIE



≥ 10

Alle Abenteurer

ERFOLG:

In dieser Runde kann jeder Abenteurer wählen, welche Angriffsart angewendet werden soll.

≥ 20 : Zusätzlich machen alle Abenteurer 1 Zusatzschaden in dieser Runde.

≤ 1 : Alle Abenteurer erleiden 1 Schaden.

Du koordinierst die Angriffe der Gruppe mit deinem Gesang.



LIMERICK



≥ 9

Alle Abenteurer

ERFOLG: Alle Abenteurer addieren +2 auf ihren ersten Wurf in dieser Runde.

≥ 20 : Zusätzlich +2 auf den Wurf.

≤ 1 : Abenteurer erleiden -2 auf ihren nächsten Wurf.

Du improvisierst einen unzüchtigen Reim über deinen Gegner und deine Gruppe lacht.



RHYTHMUS



≥ 6

1

ERFOLG: In dieser Runde erhöhe den erteilten Schaden des Ziels um 3.

≥ 20 : Addiere +3 auf den nächsten Wurf des Ziels.

≤ 1 : Alle Abenteurer erleiden 1 Schaden.

Du spielst den Takt wunderschön und inspirierst dein Ziel.



PIZZICATO



≥ 7

1

ERFOLG: Erteile den erlittenen Schaden vom Gegner in dieser Runde (beinhaltet nicht Gegenschlag vor den Abzügen).

≥ 20 : Doppelter Schaden

≤ 1 : Diese Runde erleidest du doppelten Schaden.

Ein Stück mit scharfen und bebenden Noten sorgt für ein Gemenge zwischen den Gegnern.



GEDICHT DER LEBENSKRAFT



≥ 6

1 Abenteurer

ERFOLG: Das Ziel kann eine weitere Fähigkeit von der Hand ausspielen.

≥ 20 : +4 auf den Wurf des Zieles.

≤ 1 : Nächste Runde kann das Ziel keine Fähigkeit spielen.

Die Prosa erinnert dich an deine eigenen Fertigkeiten und Künste.



KILLER SOLO



≥ 5

1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden

≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Eine Schallwand schmettert in deine Feinde.



ACCELERANDO



≥ 7

Alle Abenteurer

ERFOLG: Verdopple den Effekt aller Beute, welche in dieser Runde eingesetzt wurde.

≥ 20 : Verdreifache die Effekte.

≤ 1 : In dieser Runde kann keine Beute benutzt werden.

Du erhöhst das Tempo und die Intensität.

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game
Namensgeber Fribian

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game



WECKRUF



≥ 12
 1 Abenteurer

ERFOLG:
 Das Ziel regeneriert 6
 Gesundheit.

≥ 20 : Das Ziel regeneriert auf
 volle Gesundheit.

≤ 1 :
 Das Ziel erleidet 3 Schaden.

*Du spielst ein mitreißendes Stück und
 belebst dein Ziel.*



SEEMANNSLIED



≥ 7
 Alle Abenteurer

ERFOLG: Alle Abenteurer
 regenerieren 2 Gesundheit.

≥ 20 : Regeneriere doppelte
 Gesundheit.

≤ 1 : Gegner regenerieren
 2 Gesundheit.

*Du schmetterst ein beliebtes
 Kneipenlied und deine Gruppe
 ermutigt sich mitzusingen.*



HELDENLIED



≥ 9
 Alle Abenteurer

ERFOLG: Alle Abenteurer teilen
 1 Zusatzschaden in dieser Runde
 aus.

≥ 20 : Erhöhe Zusatzschaden
 auf 2.

≤ 1 : Alle Abenteurer erleiden
 1 Schaden.

*Dein Gesang erinnert die Gruppe an
 die Helden der Vergangenheit.*



LIED DER STILLE



≥ 11
 Alle Gegner

ERFOLG: In dieser Runde teilen
 alle Gegner 4 Schaden weniger
 aus.

≥ 20 : Zusätzlich teilen die
 Abenteurer 1 Zusatzschaden in
 dieser Runde aus.

≤ 1 : Abenteurer teilen 4
 Schaden weniger diese Runde aus.

*Dein Lied endet schlagartig. Dein Ziel
 verliert die Fassung.*



SOSTENUTO



≥ 5
 1

ERFOLG: In dieser Runde ist das
 Ziel immun gegen Schaden.

≥ 20 : Diese Runde erleiden
 die Abenteurer keinen Schaden.

≤ 1 : Diese Runde erleidest du
 doppelten Schaden.

*Deine Musik klingt aus und formt eine
 schützende Aura um das Ziel.*



TRANSPOSE



≥ 7
 1

ERFOLG: Nutze den Kampfeffekt
 einer Beute ohne sie abzulegen.

≥ 20 : Du kannst zwei Beute
 benutzen ohne sie abzulegen.

≤ 1 :
 Du musst eine Beute ablegen oder
 erleide 2 Schaden.

*Eine musikalische Aura umgibt den
 Gegenstand und eine exakte Kopie
 erscheint daneben.*



VERHINDERN



≥ 5
 Selbst

ERFOLG:
 Ziehe eine zusätzliche Karte
 in der nächsten Runde und sieh
 dir deine Hand an, bevor die
 Runde beginnt.

≥ 20 : Ziehe eine weitere
 Fähigkeit zusätzlich zur oberen.

≤ 1 : Nächste Runde kannst du
 keine Fähigkeit spielen.

*Du planst deine weiteren Optionen im
 Voraus.*



BOGENSCHUSS



≥ 8
 1

ERFOLG: Erteile 3 Schaden.

≥ 20 : Doppelter Schaden

≤ 1 : Erleide 3 Schaden.

*Du zielst in den Himmel, um für die
 Entfernung und den Wind zu
 kompensieren.*



VORSICHTIG ZIELEN



≥ 10
 Selbst

ERFOLG: Spiele eine Fähigkeit
 von deiner Hand. Addiere +5 auf
 deinen Wurf.

≥ 20 : Führe die Fähigkeit
 als = 20 aus.

≤ 1 : Führe diese Fähigkeit
 als = 1 aus.

*Du atmest tief ein und konzentrierst
 dich auf das Ziel...*

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

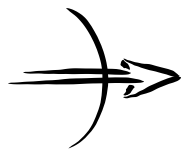
Musik



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

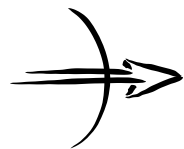
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

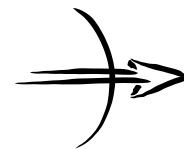
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game



LÄHMENDER SCHUSS



≥ 8
⚔ 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden. Das Ziel erleidet 1 Zusatzschaden von allen Fähigkeiten in dieser Runde.

≥ 20: Doppelter Schaden
 ≤ 1: Erleide 3 Schaden.

Du schießt einen Pfeil mit gezackten Kanten, mit dem einzigen Zweck das Ziel zu zerfleischen.



SIGNALSCHUSS



≥ 9
⚔ 1

ERFOLG: Jeder Schaden des Gegners, welchen du erleiden würdest (vor Abzügen) wird stattdessen das Ziel erleiden.

≥ 20: Doppelter Schaden
 ≤ 1: Jeder Schaden welchen die anderen Abenteurer in dieser Runde erleiden würden wird dir zugefügt.

Dein Geschoss zieht die Blicke der Gegner an.... und ihre Waffen.



AUSWEICHEN



≥ 8
⚔ Selbst

ERFOLG: Regeneriere 2 Gesundheit und erleide keinen Schaden in dieser Runde.

≥ 20: Regeneriere doppelte Gesundheit.
 ≤ 1: Erleide 2 Schaden.

Du weichst geschickt aus.



FLAMMENDER PFEIL



≥ 9
⚔ 1

ERFOLG: Erteile 4 Schaden.
Wenn das Ziel 1 Gesundheit nach dem Flammenden Pfeil hat, erteile 1 Schaden.

≥ 20: Doppelter Schaden
 ≤ 1: Erleide 4 Schaden.

Dein abgeschossener Pfeil brennt.



FOKUSSIERTER BLICK



≥ 4
⚔ Selbst

ERFOLG:
+4 auf deinen nächsten Wurf.

≥ 20:
+4 zusätzlich auf den Wurf.
 ≤ 1:
-4 auf deinen nächsten Wurf.

Irgendwas stimmt nicht mit der Rüstung deines Gegners...



HASTIGER SCHUSS



≥ 5
⚔ 2

ERFOLG: Erteile 1 Schaden.

≥ 20: Doppelter Schaden
 < 5: Erleide 1 Schaden.

Viele verfehlen ihr Ziel, aber ein paar treffen das Ziel.



RUHIG ZIELEN



≥ 7
⚔ 1

ERFOLG: Erteile den Schaden, basierend auf der Stufe des Ziels.

≥ 20: Doppelter Schaden
 ≤ 1: Erleide 2 Schaden.

Du stehst regungslos und beginnst zu zielen.



KLOPFER



≥ 6
⚔ Selbst

ERFOLG: Regeneriere 2 Gesundheit und ziehe eine weitere Fähigkeit in der nächsten Runde.

≥ 20: Regeneriere doppelte Gesundheit.
 ≤ 1: Ziehe eine Fähigkeit weniger in der nächsten Runde.

Du greifst in deinen Köcher und ziehst ein paar Tricks heraus.



DIREKTER SCHUSS



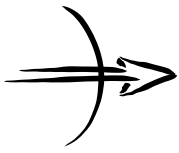
≥ 6
⚔ 1

ERFOLG: Erteile 3 Schaden. Jedes mal, wenn ein anderer Abenteurer das Ziel angreift, erleide 2 Schaden.

≥ 20: Doppelter Schaden
 ≤ 1: Erleide 2 Schaden.

Es ist riskant, so nah an das Ziel zu gehen, aber dafür ist es unmöglich, dass du mit diesem Schuss verfehlst.

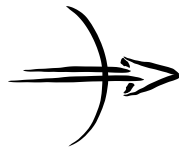
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

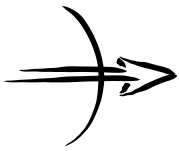
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

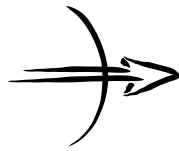
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

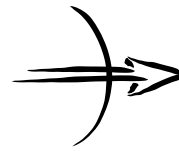
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

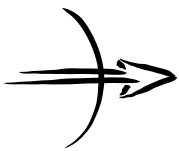
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

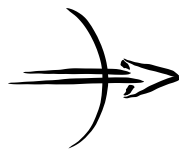
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

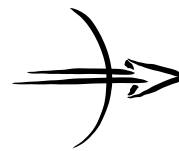
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

 **PRÄZISIONSSCHUSS** 

 ≥ 11
 1

ERFOLG: Erteile 5 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 ≤ 1 : Erleide 5 Schaden.


*Jeder Gegner hat eine Schwachstelle.
Du glaubst eine zu sehen....*

 **SCHNELLFEUER** 

 ≥ 7
 1

ERFOLG:

Erteile 5 Schaden und spiele eine Fähigkeit von deiner Hand.

 ≥ 20 :

Spiele diese Fähigkeit zweimal.

 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

***DIE EINZIGE MÖGLICHKEIT:** Mehr Pfeile!*


 **REFLEX** 

 ≥ 7
 1

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

Wenn das Ziel in dieser Runde weiteren Schaden erleidet, spiele die oberste Karte deines Fähigkeitenstapels.

 ≥ 20 : Führe Reflex erneut aus.

 ≤ 1 : Ziehe zwei Fähigkeiten weniger in der nächsten Runde.

Du reagierst mit blitzschnellen Bewegungen.

 **LANGER SCHUSS** 

 ≥ 11
 1



ERFOLG: Erteile 5 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden

 < 11 : Erleide 2 Schaden.


Einen Versuch ist es wert.


 **FÜHLE DEN WIND** 

 ≥ 6
 Selbst

ERFOLG:

Ziehe und spiele eine zusätzliche Fähigkeit nächste Runde.

 ≥ 20 : Addiere +4 auf deinen nächsten Wurf.

 ≤ 1 : Nächste Runde kannst du keine Fähigkeit spielen.

Du senkst deine Waffe und ziehst zusätzliche Optionen in Betracht.

 **SPALTSCHUSS** 

 ≥ 9
 2

ERFOLG: Erteile 2 Schaden.

 ≥ 20 : Doppelter Schaden


 ≤ 1 : Erleide 2 Schaden.

Du zielst undfeuerst; Der Schuss spaltet sich in der Mitte und bohrt sich in beide Ziele.

 **TRICKSCHUSS** 

 ≥ 9
 1



ERFOLG: Erteile 3 Schaden.

 ≥ 20 : Schädige 1 zusätzliches Ziel.

 ≤ 1 : Erleide 3 Schaden.


Du hebst einen Pfeil vom Boden auf und versenkst ihn in deinem Gegner.

 **RÜCKZUG** 

 ≥ 7
 Selbst


ERFOLG:

Regeneriere 3 Gesundheit.

 ≥ 20 : Regeneriere doppelte Gesundheit.

 ≤ 1 : Erleide 1 Schaden.

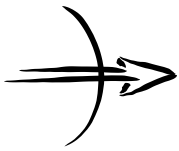
Du ziehst dich zurück, um durchzuatmen.

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Geschüttelt, nicht gerührt.

DER ALKOHOLISIERTE DIPLOMAT

STARTFÄHIGKEITEN:
3 Musik
3 Nahkampf

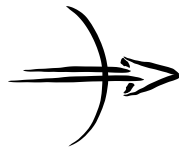
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

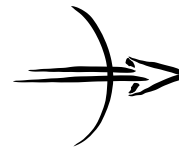
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

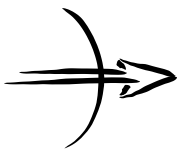
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

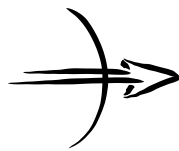
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

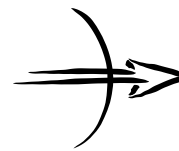
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

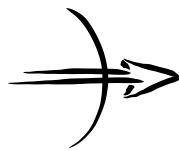
EXPEDITION
the roleplaying card game

Abenteurer



Namensgeber Winston Avil

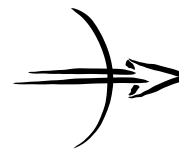
Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fernkampf



Fähigkeiten

EXPEDITION
the roleplaying card game

DER MAGISCHE MUSIKANT

STARTFÄHIGKEITEN:

3 Magie
3 Musik

Bewaffnet mit Geschichten des Glücks, jenseits der Vorstellungskraft.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER HUNGRIGE KOCH

STARTFÄHIGKEITEN:

3 Musik
3 Fernkampf

Nicht einmal die Hölle hat mehr Wut als ein hungriger Koch.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER IDEALISTISCHE MÖNCH

STARTFÄHIGKEITEN:

4 Nahkampf
2 Magie

Dem Recht verpflichtet, selbst wenn es falsch ist.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER PFLICHTBEWUSSTE SOLDAT

STARTFÄHIGKEITEN:

6 Nahkampf

Kämpft für Königin und Vaterland.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER WILDE JÄGER

STARTFÄHIGKEITEN:

4 Fernkampf
2 Magie

Ein erfahrener Fährtenleser, aufgewachsen in der Wildnis.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER UNRUHIGE BARDE

STARTFÄHIGKEITEN:

6 Musik

Ein nervöser, lebenswirdiger Tölpel.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER SCHLEICHENDE EINSIEDLER

STARTFÄHIGKEITEN:

6 Fernkampf

Gut im Vermeiden von Menschen und Pfeilen.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER SAMMELWÜTTIGE

STARTFÄHIGKEITEN:

2 Fernkampf
2 Nahkampf
2 Magie

Er harnstert nicht, er ist vorbereitet auf alles.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DER VERWIRRTE MAGIER

STARTFÄHIGKEITEN:

6 Magie

Ein seltsames Individuum, aber ein Meister der Elemente.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



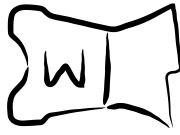
EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



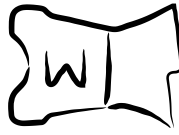
EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



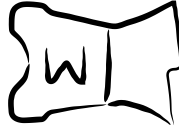
EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer



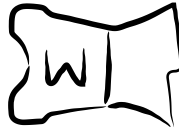
EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer




EXPEDITION
The roleplaying card game

Abenteurer




Namensgeber Ross Flynn

Namensgeber Devon Greatwolf

STRASSENRÄUBER  10


Stufe Bandit I

+1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: In dieser Runde immun gegen Nahkampfangriffe.

Seine Waffe ist stets in gutem Zustand.

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

VETERAN  15


Stufe Bandit II

+1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Der Veteran erhält 4 Gesundheit.

Eine schlimme Narbe verläuft durch sein Gesicht.

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


NACHTKLINGE  20

Stufe Bandit III


GEGENSCHLAG: In dieser Runde erleiden alle Abenteuerer durch den Gegner doppelten Schaden.

Ihre Klinge erstrahlt in einem matten Glanz.

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

RÄUBER  10


Stufe Bandit I

+1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: -2 auf alle Würfe in dieser Runde.

Lauert regelmäßig fahrenden Händlern auf.

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

SCHURKE  14


Stufe Bandit II

+1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Abenteuerer, mit mindestens einer Beute, erleiden 2 Schaden.

Ungewöhnlich flink mit den Fingern.

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


QUARTIERMEISTER  18

Stufe Bandit II

GEGENSCHLAG: Ziehe eine Stufe I Beute und platziere es unter dieser Karte (Max. zwei). Du erhältst diese Beute, wenn du siegreich bist.

Kein Gesetz kann ihn aufhalten.

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


DIEB  8

Stufe Bandit I


GEGENSCHLAG: Die Gruppe muss eine Beute ablegen oder alle Abenteuerer nehmen 2 Schaden.

Definitiv eine zweifelhafte Person.

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

BOGENSCHÜTZE  8


Stufe Bandit I

+1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: Alle Abenteuerer, mit der höchsten Gesundheit, erleiden 2 Schaden.

Ein Verbrecher mit einem Bogen.

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

WEGELAGERER  16

Stufe Bandit II

+1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Abenteuerer müssen eine Beute ablegen, wenn sie welche besitzen.


Man sieht ihn oft zu Pferd mit der eigenen Beute.

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

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

WILDER WOLF ↻ 8

Stufe Biest I

+1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer würfeln. Der niedrigste Wurf erleidet 4 Schaden.


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

Wölfe reisen selten alleine...

WOLFSMANN ↻ 16

Stufe Biest II

+1 Schaden von 

-2 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer nehmen 1 Schaden basierend auf der Anzahl der Wilden Wölfe im Spiel.

Half Mensch, die andere Hälfte Wolf. Absolut furchterlich im Kampf.

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

RIESIGE RATTE ↻ 15

Stufe Biest III

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer müssen eine Beute ablegen, wenn sie welche besitzen.

Ein ungewöhnlich großes Nagetier!

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

ASPIVIPER ↻ 6

Stufe Biest I


GEGENSCHLAG: Jeder Abenteurer, welcher die Aspispiper in dieser Runde attackiert, erleidet 4 Schaden.


Eine giftige Schlange mit einem breiten Kopf, in der Form eines Dreiecks.

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

SPINNE ↻ 9

Stufe Biest I

+1 Schaden von 

-1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: In dieser Runde machen alle Magie Fähigkeiten 2 Schaden weniger.


Eine schwarze haarige Spinne, so groß wie ein Schild.

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

SCHATTENWOLF ↻ 17

Stufe Biest II

+1 Schaden von 

-1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: In dieser Runde erleiden alle Abenteurer 2 Schaden, wenn sie Nahkampffähigkeiten ausspielen.

Ein gerissener Jäger und Leiter des Rudels.

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

KAPTÄN ↻ 22

Stufe Bandit IV

-2 Schaden von 


GEGENSCHLAG: Fluge einen zufälligen Stufe 1 Bandit zum Kampf hinzu und passe die Stufe an.

Seine Position erarbeitete er sich durch Verrat.

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

WILDER BÄR ↻ 10

Stufe Biest I

+1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer würfeln. Der niedrigste Wurf erleidet 2 Schaden.

Eine Höhlenkreatur mit langem Fell.

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

RIESENSPINNE ↻ 14

Stufe Biest II

+1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer nehmen 1 Schaden basierend auf der Anzahl der Spinnen im Spiel.


So groß wie ein Pferd und wesentlich weniger anschnlich.

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

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

Biest 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

Biest 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

Biest 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

Biest 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

Biest 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

Biest 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

Biest 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

Biest 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

Bandit IV



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

KOBOLD  7

Stufe Fee I

+1 Schaden von 


+1 Schaden von 

-1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: In dieser Runde wird jeder Nahkampf in Magieschaden umgewandelt.

Ein kleines grünes Männchen mit Filzeln und messerscharfen Zähnen.

6	7
5	6
4	5
3	4
2	3
1	2
0	1

VERWUNSCHENER PILZ  6


Stufe Fee I

+1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: -4 auf alle Würfe in dieser Runde.


Seine lilanen Ranken verströmen einen widerlichen Geruch.


5	6
4	5
3	4
2	3
1	2
0	1

ZWERC  14

Stufe Fee II

+1 Schaden von 


+1 Schaden von 

-1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Magie in dieser Runde wird auf den Abenteurer angewendet der sie ausspielt.

Ein Zwerg - verdorben von der dunklen Macht.

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

TROLL  26

Stufe Bliest IV

GEGENSCHLAG: Der Troll erhält 6 Gesundheit.


0

1


2 *Fetzen an seinen Haaren sind alles was seinem letzten Gegner übrig sind.*

3


4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

BLAUKÖPFIGE ELFE  6

Stufe Fee I

+1 Schaden von 


+1 Schaden von 

-1 Schaden von 


GEGENSCHLAG: In dieser Runde wird jeder Nahkampf in Magieschaden umgewandelt.


Eine fliegende Fee. Auf ihrem Kopf flammt ein blaues Feuer.


5	6
4	5
3	4
2	3
1	2
0	1

SCHATTENKOBOLD  13

Stufe Fee II

+1 Schaden von 


+1 Schaden von 

-1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer erleiden 1 Schaden. Der Schattenkobold erhält die Gesamtmenge an Schaden als Gesundheit.

Seine Augen sind schwarze Mulden, während es mit den Klauen winkt.

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


KAMPFBÄR  20

Stufe Bliest III

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer mit Nahkampf- oder Fernkampf-fähigkeiten im Stapel erleiden 2 Schaden.

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

Er zerfleischt alles was essbar erscheint.


KORRICANISCHE ELFE  7

Stufe Fee I


GEGENSCHLAG: Nimmt in dieser Runde keinen Schaden durch Fähigkeiten.

Eine Kreatur mit Hakennase und bösaartigen Absichten.

6	7
5	6
4	5
3	4
2	3
1	2
0	1

IRRLICHT  6

Stufe Fee I

+1 Schaden von 

GEGENSCHLAG: Alle Verbündeten und Gegner erleiden 3 Schaden, inklusive des Irrlichts.


Eine schwebende phosphoreszierende Kugel.

5	6
4	5
3	4
2	3
1	2
0	1

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

Fee




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

Fee




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

Fee




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

Fee




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

Fee




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

Biest




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

Fee




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

Fee




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

Biest



III

WELTENWANDERER

Stufe Fee IV

-2 Schaden von allen Arten

GEGENSCHLAG: Schaden, welchen die Abenteurer dem Gegner zufügen, erleiden sie selbst.

Die Realität biegt und fließt um dieses Energiewesen.

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

20

19

18

17

16

15

14

13

12

FORMWANDLER

Stufe Fee III

-2 Schaden von ➡

GEGENSCHLAG: Lege eine zufällige Bestie Stufe 1 auf den Formwandler und passe die Stufe an. Sobald die Gesundheit auf 0 sinkt, kämpfe wieder gegen den Formwandler weiter.

Seine Form widerspricht jeglicher Vorstellungskraft.

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

20

19

18

17

16

15

14

13

12

Ein rothaariges magisches Wesen mit Ziegenfüßen.

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

SCHWEBENDER SCHÄDEL

Stufe Untot I

+1 Schaden von ➡

GEGENSCHLAG: Wiederbelebung auf halbe Gesundheit, wenn Gesundheit auf 0 ist.

Ein kreisender und körperloser Schädel in einem blauen Nebel gehüllt.

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

20

19

18

17

16

15

14

13

12

Eine abgetrennte Hand krabbelt in deine Richtung.

ZOMBIE HAND

Stufe Untot I

GEGENSCHLAG: Wiederbelebung auf halbe Gesundheit, wenn Gesundheit auf 0 ist.

0

1

2

3

4

5

6

20

19

18

17

16

15

14

13

12

RATTENSKELETT

Stufe Untot I

GEGENSCHLAG: Wiederbelebung auf halbe Gesundheit, wenn Gesundheit auf 0 ist.

Ein schauriger blauer Nebel umhüllt das Gerippe der toten Ratte.

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

Es fehlen einige wichtige Körperteile.

ZOMBIE

Stufe Untot I

+1 Schaden von ➡

GEGENSCHLAG: Wiederbelebung auf halbe Gesundheit, wenn Gesundheit auf 0 ist.

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

UNTOTER WIKINGER

Stufe Untot II

+1 Schaden von ➡

GEGENSCHLAG: Wiederbelebung auf halbe Gesundheit, wenn Gesundheit auf 0 ist.

Ein grimmiger Abenteurer, aufstanden von den Toten.

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

EXPEDITION
the roleplaying card game
Untot

 II

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

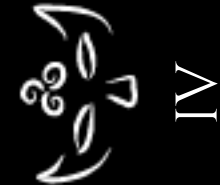
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Untot

 I

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

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Fee

 IV

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

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Untot

 II

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


10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Untot

 I

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

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Fee

 III

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

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Untot

 I

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


10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Untot

 I

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

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

EXPEDITION
the roleplaying card game
Fee

 III

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

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

SKELTTMAGIER

Stufe Untot III

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer erleiden 1 Schaden für jeden Untoten im Spiel (Schließt jene mit 0 Gesundheit ein).

Einmal ein Zauberer, jetzt nur noch eine Hülle gefüllt mit Magie und Wut.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



VAMPIR

Stufe Untot III

GEGENSCHLAG: Alle Abenteurer erleiden 1 Schaden. Der Vampir erhält die Gesamtmenge an Schaden als Gesundheit.

Ein Kavaller mit spitzen Zähnen und einem Verlangen nach Blut.

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



KREATUR

Stufe Untot II

Immune gegen Schaden

GEGENSCHLAG: In dieser Runde nicht immun gegen Schaden.

Die Kreatur bleibt im Verborgenen, bis es eine Gelegenheit sieht.



0 1 2 3 4 5 6

♥ Gesundheit / Erhalte Gesundheit

🎲 Ein D20 Wurf

🎯 Ziel(e)

🦷 Schaden / Attacke

👁 Nahkampffähigkeiten

🏹 Fernkampffähigkeiten

👋 Magiefähigkeiten

🎵 Musikfähigkeiten

🃏 Ziehen / Spielen von Karten

I/II/III/IV Stufe

♥ Gesundheit / Erhalte Gesundheit

🎲 Ein D20 Wurf

🎯 Ziel(e)

🦷 Schaden / Attacke

👁 Nahkampffähigkeiten

🏹 Fernkampffähigkeiten

👋 Magiefähigkeiten

🎵 Musikfähigkeiten

🃏 Ziehen / Spielen von Karten

I/II/III/IV Stufe

LICH

Stufe Untot IV

-2 Schaden von 🎲

GEGENSCHLAG: Flige einen zufälligen Stufe 1 Untoten zum Kampf hinzu und passe die Stufe an.

Der Tod ist eine Unannehmlichkeit für diese verdammte Seele.



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

♥ Gesundheit / Erhalte Gesundheit

🎲 Ein D20 Wurf

🎯 Ziel(e)

🦷 Schaden / Attacke

👁 Nahkampffähigkeiten

🏹 Fernkampffähigkeiten

👋 Magiefähigkeiten

🎵 Musikfähigkeiten

🃏 Ziehen / Spielen von Karten

I/II/III/IV Stufe

♥ Gesundheit / Erhalte Gesundheit

🎲 Ein D20 Wurf

🎯 Ziel(e)

🦷 Schaden / Attacke

👁 Nahkampffähigkeiten

🏹 Fernkampffähigkeiten

👋 Magiefähigkeiten

🎵 Musikfähigkeiten

🃏 Ziehen / Spielen von Karten

I/II/III/IV Stufe

♥ Gesundheit / Erhalte Gesundheit

🎲 Ein D20 Wurf

🎯 Ziel(e)

🦷 Schaden / Attacke

👁 Nahkampffähigkeiten

🏹 Fernkampffähigkeiten

👋 Magiefähigkeiten

🎵 Musikfähigkeiten


🃏 Ziehen / Spielen von Karten

I/II/III/IV Stufe

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Untot III




10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Untot III




10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

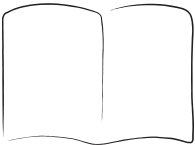
Untot II



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

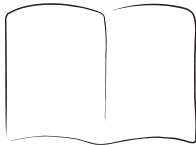
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Helfer



EXPEDITION
the roleplaying card game

Helfer



EXPEDITION
the roleplaying card game

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

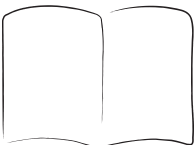
Untot IV



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

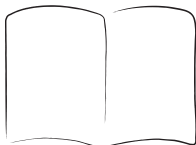
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Helfer



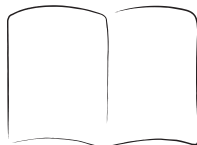
EXPEDITION
the roleplaying card game

Helfer




EXPEDITION
the roleplaying card game


Helfer




EXPEDITION
the roleplaying card game


 Gesundheit / Erhalte
Gesundheit


 Ein D20 Wurf


 Ziel(e)

 Schaden / Attacke

 Nahkampffähigkeiten

 Fernkampffähigkeiten

 Magiefähigkeiten

 Musikfähigkeiten

 Ziehen / Spielen von Karten

I/II/III/IV Stufe

EISZAPFEN

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Füge einem Ziel 3 Magieschaden
zu.

*Ein unheimlich spitzer
Eiszapfen.*

GLÜCKSBRINGER

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

+4 auf deinen nächsten Wurf.

*Ein metallisches Schmuckstück,
verzaubert mit Gottes Glück.*

BROMBEERBIER

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
1 Ziel regeneriert 4 Gesundheit.
ODER
Alle Abenteurer regenerieren
1 Gesundheit.

*Ein wässriges lilafarbenes
Getränk mit einem angenehm
süßlichen Geruch.*

MET

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar



WÄHLE ZWISCHEN:
+2 auf den nächsten Wurf aller
Abenteurer
ODER
Alle Abenteurer teilen
1 Zusatzschaden in
dieser Runde aus

*Honigwein mit einem
goldgelben Schimmer.*

TRUNK DES HANDELS

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Würfel einmal

 ≥ 7 : Du regenerierst 5
Gesundheit.
 ≤ 7 : Du verlierst 1
Gesundheit.

*Sollen diese braunen Flöckchen
da drin sein?*

MAGISCHE LAUTE

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
+5 auf deinen nächsten Wurf
ODER
2 Ziele erleiden 2 Musikschaden

*Die verzauberte Saiten
verströmen eine betäubend
schöne Melodie.*

WILDFLEISCH

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

1 Ziel regeneriert
5 Gesundheit

Salzig und lecker.

ZWIEBACK

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
1 Ziel regeneriert 4 Gesundheit
ODER
1 Ziel erhält 4 Fernkampfschaden

*Es schmeckt zwar wie eine alte
Socke, aber wenigstens ist es
essbar.*

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

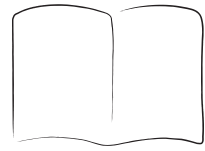
Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Helfer



EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

ANTIKE RUNE

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
Unterbreche den Gegenschlag
eines Gegners
ODER
1 Ziel erleidet 4 Magieschaden.

*Die Inschrift entspringt der Rune
und umhüllt das Ziel.*

FEUERBALL SCHRIFTROLLE

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
1 Ziel erleidet 3 Magieschaden
ODER
3 Ziel erleidet 1 Magieschaden

*Eine antike, magische
Schriftrolle mit der Fähigkeit die
gespenstischen Feuer zu
bündeln.*

ENERGIEKRISTALL

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

1 Ziel erleidet 2 Schaden von
einer Angriffsform deiner Wahl

Ein Kristall aus reiner Energie.

SCHRIFTROLLE DER WIEDERHOLUNG

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Eine erfolgreiche Fähigkeit oder
Rollenspielaktivität ist
automatisch bei einem
anderen Ziel erneut erfolgreich

*Plötzlich überkommt dich das
seltsame Gefühl eines Déjà vu...*

SCHRIFTROLLE DER WAHREN SICHT

Stufe Beute I 3
3 Anwendungen 2
Jederzeit anwendbar 1

Ignoriere den Schadens-
multiplikator von einem
Gegner in dieser Runde.

*Siehe durch jede Tarnung und
Rüstung.*

BLITZABLEITER

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Jeder Magieschaden in dieser
Runde wird auf ein Ziel geleitet.

*Ein verzauberter Metallstab,
welcher magische Energie
anzieht.*

STABILES SEIL

Stufe Beute I
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
Reduziere den Schaden von
Gegnern um 2 in dieser Runde.
ODER
Ziehe und spiele eine
zusätzliche Fähigkeit.

*Ein langes und stabiles Seil. Sehr
hilfreich in brenzligen
Situationen.*

FUNKENSTEIN

Stufe Beute II 3
3 Anwendungen 2
Einmal anwendbar pro 1
Runde

1 Ziel erleidet
4 Magieschaden.

*Ein magischer Stein, fähig einen
immensen Energiestoß
abzugeben.*

BLITZKRISTALL

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
Alle Abenteurer nehmen in
dieser Runde keinen Schaden.
ODER
+10 auf deinen nächsten
Rollenspiel Wurf.

*Ein kleiner schwarzer Kristall.
Gerade einmal so groß wie deine
Faust.*

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Beute



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

HELDENTRANK

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
1 Ziel regeneriert 6 Gesundheit.
ODER
Unterbreche den Gegenschlag
eines Gegners.

*Die Flasche ist undurchsichtig
mit einem beißenden Geruch
von Urin. Hmm.*

NACHTSCHATTEN

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

1 Ziel erleidet 4 Nahkampfschaden.
Wenn die Gesundheit des Ziels
8 oder weniger beträgt, füge dem
Ziel doppelten Schaden zu.

*Eine Flasche mit gelber
Flüssigkeit. Du entscheidest,
nicht daran zu riechen.*

MYSTERIÖSE MEDIZIN

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Du erlernst eine Fähigkeit. Würfel
einmal.

≥ 16: Du kannst diese
Fähigkeit sofort als $\text{d}20 = 20$
spielen.

10-15: Du kannst diese
Fähigkeit sofort spielen.

≤ 9: Du musst diese Fähigkeit
sofort spielen und auf dich selbst
richten.

*Ein zwielichter Straßenhändler
sagte, dass es von höchster
Qualität ist...*

SCHRIFTRÖLLE DER VERHANDLUNG

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
Unterbreche den Gegenschlag
eines Gegners.
ODER
Unterbreche einen Effekt, einen
Angriff oder eine Fähigkeit auf
ein Ziel.

*Eine magische
Beschwörungsformel, welche
alles in ihrem Weg stoppt.*

SCHRIFTRÖLLE DER MÖGLICHKEITEN

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Ändere $\text{d}20 \leq 1$ zu $\text{d}20 = 20$.

*Mathematisch macht es keinen
Sinn, aber seltsamerweise bist du
sehr zuversichtlich.*

WAHRSAGERKUGEL

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
Verdopple den Schaden von
irgendeiner einzigen Fähigkeit.
OR
In der nächsten Runde können
alle Abenteurer ihre Karten
ziehen
und ihre Fähigkeiten ansehen,
bevor die Runde startet.

*Magischer Nebel wirbelt in der
Glaskugel umher.*

STAUBIGER WÄLZER

Stufe Beute II
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

Jeder Abenteurer kann eine
Fähigkeit von seinem Stapel
ablegen und eine neue Fähigkeit
von dem gleichen Stapel erlernen.

*Ein antikes Buch, welches seit
Ewigkeiten nicht mehr entstaubt
wurde, dennoch ist es relevant
wie nie.*

KAPSEL DES SCHICKSALS⁰

Stufe Beute II 19
Einmalige Anwendung 18
Jederzeit anwendbar 17

SOFORT: Würfel und
vermerke das Ergebnis. 16
ANWENDUNG: Ersetze das
Ergebnis eines beliebigen
Wurfs mit dem vermerkten
Ergebnis. 15
14
13
12

*Die Beschreibung auf der Box
sagt, "Strahlende Energie der
Zeit". Was auch immer das
bedeutet...* 11
10
9
8
7

1 2 3 4 5 6

WAAGSTEIN

Stufe Beute III
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar

WÄHLE ZWISCHEN:
Leite eine Fähigkeit oder einen
Effekt von einem Ziel auf ein
anderes Ziel.
ODER
Entferne ein Ziel aus dem Kampf
(max Stufe 3)

*Ein poröser Stein, auf dem
magische Symbole eingraviert
sind.*

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game
Namensgeber Uriah Brown

Beute




II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

**MAGISCHE
WEIHNACHTSKUGEL**

**Stufe Beute III
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar**

Drehe einen
Rollenspiel Wurf auf  = 20.

*Rund, glatt und lenkt stark ab,
wenn man es einsetzt.*

EDELSTEINPRISMA

**Stufe Beute III
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar**

Deine nächste Fähigkeit
kann eine beliebige Anzahl
von Zielen betreffen.

*Dieser Edelstein bricht das Licht
in glänzende Farben.*

ELIXIR

**Stufe Beute III
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar**

WÄHLE ZWISCHEN:

1 Ziel regeneriert
10 Gesundheit.

ODER

Alle Abenteurer
regenerieren 3 Gesundheit.

*Bläulich-elektisierendes
Getränk, welches die Toten
auferstehen lässt.*

FACETTIERTER EDELSTEIN

**Stufe Beute III
Einmalige Anwendung
Jederzeit anwendbar**

Reduziere oder regeneriere
die Gesundheit eines Ziels
auf die Hälfte.

*Einzelne Facetten erleuchten
eine nach dem anderen während
man ihn in der Hand dreht.*

Beute



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Beute



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game