

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. (NOTE: there seems to be a bug in Chrome that may require setting zoom to 150% - double check the cards below before printing!)
- 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.

♥ MISZTIKUS PÁLCA

≥ 7

♣ Minden kalandor

SIKER: Gyógyulsz 2 életerőt. Minden más kalandor 1 életerőt.

≥ 20: Kétszer annyit gyógyulsz.

≤ 1: Minden ellenség gyógyul 1-et.

Egy totem emelkedik ki a földből, erőt adva a szövetségeseinek.

♠ HÓVIHAR

≥ 5

♣ Mindenki

SIKER: Minden kalandor és ellenség sebződik 1 pontot.

≥ 20: Kétszer annyit sebzelsz.

≤ 1: Csak kalandorokat sebez.

Egy hideg lehellettel megidézelsz egy hóvihart.

♠ ÍVES VILLÁM

≥ 8

♣ 1

SIKER: 2 sebzés.

Olyan új célpontra használhatod, akit ebben a körben nem célzott az Íves Villám.

≥ 20: Kétszer annyit sebzelsz.

≤ 1: 2-t sebződsz.

Villám csap ki a fegyveredből egy célpontra, aztán egy másikra...

♠ ÖSZPONTOSÍTÁS

≥ 10

♣ Önmagad

SIKER: Játssz ki két képességet a kezedből.

≥ 20: +2 mindkét dobáshoz.

< 10: Egyel kevesebb képességet húzhatsz a következő körben.

Öszpontosítod az ősi tudásodat egy mágikus csapásba.

♠ KLÓN

≥ 5

♣ 1 kalandor

SIKER: A célpont még egyszer kijátszhatja az első képességét.

≥ 20: Válassz 1 extra célpontot.

≤ 1: Az ellenségek szintjeinek összegével megegyező sebzést kapsz.

A levegő megrezeg, ahogy a forma kettéosztódik.

♠ HIDEG PILLANAT

≥ 8

♣ 1

SIKER: 2 sebzés. A célpont 1 extra sebzést kap minden más képességtől ebben a körben.

≥ 20: Adj 2-t az extra sebzéshez.

≤ 1: 3- sebződsz.

Csípős fagyot idézelsz meg, ami megsebzzi az ellenségedet.

♥ VÉDŐ PÁLCA

≥ 10

♣ Minden kalandor

SIKER: Az ellenségek sebzése feleződik erre a körre (lefelé kerekíts).

≥ 20: Az ellenségek nem okoznak sebzést ebben a körben.

≤ 1: Az ellenségek nem sebződnek ebben a körben.

Mindkét kezéd felemeled, egy védelmező kék ködöt hozva létre.

♠ ÉGETŐ SUGÁR

≥ 11

♣ 1

SIKER: 2 sebzés. A célpont 2 extra sebzést kap minden más képességtől ebben a körben.

≥ 20: Adj 2-t az extra sebzéshez.

≤ 1: 4-et sebződsz.

Ideje begyűjtani.

♠ TŰZLABDA

≥ 11

♣ 2

SIKER: 3 sebzés.

≥ 20: Kétszer annyit sebzelsz.

< 11: Sebződsz 2-t.

Megidézelsz egy perzselő tűzlabdát és a célpontra dobod.

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game



JÉGTÖLCSÉR



≥ 9
⚡ 2

SIKER: 2 sebzés.

≥ 20: Kétszer annyit sebzél.

≤ 1: 2-t sebződsz.

Áthelyezed a hőenergiát egyik helyről a másikra.



GYÓGYÍTÓ KÖD



≥ 8
⚡ Minden kalandor

SIKER: A kalandorok gyógyulnak 2 életerőt.

≥ 20: Kétszer annyit gyógyulsz.

≤ 1: Az ellenségek gyógyulnak 2 életerőt.

Egy vékony köd vonja be a társaid nyílt sebeit.



JÉGSZILÁNK



≥ 7
⚡ 1

SIKER: 3 sebzés.

≥ 20: Kétszer annyit sebzél.

≤ 1: 3- sebződsz.

Jégszilánkok jelennek meg és száguldanak a célpont felé.



HEVÍTÉS



≥ 6
⚡ 1

SIKER: A célpont 2 extra sebzést kap minden más képességtől ebben a körben. Ha nem sebződtek ebben a körben, akkor 1-et sebződnek.

≥ 20: Duplázd meg az extra sebzést.

≤ 1: 2-t sebződsz.

Tüzet idézel meg és egy pontra irányítod.



TÁMOGATÁS



≥ 7
⚡ 1 kalandor

SIKER: +5 a célpont első dobására ebben a körben.

≥ 20: Érvényes 1 extra célpontra.

≤ 1: -5 a következő dobásodhoz.

Az elmédben lévő elemeket hideg acéllá formálod.



VILLÁMCSPAPÁS



≥ 10
⚡ 1

SIKER: 4 sebzés.

≥ 20: A célpont előbb kap a jelenlegi életerejére felével megegyező Varázslat sebzést.

≤ 1: 4-et sebződsz.

Lehívsz egy tiszta elektromos energiát fentről.



VARÁZSLÖVEDÉK



≥ 5
⚡ 1

SIKER: 2 sebzés.

≥ 20: Kétszer annyit sebzél.

≤ 1: 1-et sebződsz.

Egy sokszínű fénygömb száguld a célpont felé.



FÁZIS FEGYVER



≥ 7
⚡ 1

SIKER: Sebezz 2-t egy választott osztályra.

≥ 20: Kétszer annyit sebzél.

≤ 1: 2-t sebződsz.

Megidézél egy fegyvert, és a célpont gyenge pontját támadod vele.



FÁZISVÁLTÁS



≥ 8
⚡ 1

SIKER: Gyógyulj 2 életerőt és okozz 1 sebzést minden kézben tartott képesség típus után.

≥ 20: Kétszer annyit gyógyulsz.

≤ 1: Egy általad választott ellenség gyógyul 3 életerőt.

A fény megtörik körülötted, ahogy határozottan egy másik síkra lépsz.

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game



LÖKÉSHULLÁM



≥ 12
 Minden ellenség

SIKER: 2 sebzés.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

< 12 : Minden kalandor és ellenség kap 1 Varázslat sebzést.

Lecsapod a fegyvered a földre; villámok törnek ki belőle.



LÉLEKTÚZ



≥ 10
 1

SIKER: Okozz 1 sebzést, plusz 1 sebzést minden 0 életerejű kalandor után.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : Te kapod a sebzést.

Az elesettek lelkeit átalakítod a pokol tüzhévé.



ÜTÉS



≥ 7
 1

SIKER: 3 sebzés.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : 3- sebződsz.

Kiosztasz egy gyors balost.



MEGVADULÁS



≥ 8
 Önmagad

SIKER: A következő körben dupla sebzést okozol és kapsz.

≥ 20 : Fele annyit sebződsz.

≤ 1 : Oszd ki a sebzést, de te a dupláját kapod.

Ha ma meg kell halnod, akkor nekik is.



VÉRDÜH



≥ 6
 Önmagad

SIKER: Játssz ki egy képességet a kezedből.

Duplázd meg a hatását, ha az életerőd fele, vagy kevesebb a maximálisnak.

≥ 20 : Játssz ki kétszer a képességet.

≤ 1 : Ebben a körben duplán sebződsz.

Olyan dühös vagy, hogy nem érdekel, hogy vége a körödnek.



VÉRSZOMJ



\geq ÉLETERŐD
 1

SIKER: 4 sebzés. Ne játszd ki a kudarcot ha 1 életerőd van.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : 4-et sebződsz.

Hadd fájjon csak.



ROHAM



≥ 9
 1

SIKER: 5 sebzés.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

< 9 : Sebződsz 3-at.

Senki sem él örökké!



ELLENTÁMADÁS



≥ 8
 1

SIKER: Annyi sebzést okozol, amennyit kaptál ebben a körben (levonások előtt, a hullámot ne számold bele).

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : Ebben a körben duplán sebződsz.

Minden támadásuk egy lehetőség a visszavágásra.



KÉTSÉGBEESÉS



≥ 9
 1

SIKER: Annyi sebzést okozol, amennyi a maximális életerőd, plusz 1, mínusz az aktuális életerőd.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : Elveszted a jelenlegi életerőd felét (felfelé kerekíts).

A fájdalom csak erősebbé tesz.

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Varázslat



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

SZÍNLELT TÁMADÁS

$$\text{D6} \geq 6$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 2 sebzés.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} < 6$: Sebződsz 1-et.

Ott legyél, ahogy nincs ellenséges penge.

NYOMON KÖVETÉS

$$\text{D6} \geq 6$$
$$\oplus \text{Önmagad}$$

SIKER: Játssz ki egy másik képességet, mintha $\text{D6} = 15$ lenne.

$\text{D6} \geq 20$: Úgy játszd ki, mintha $\text{D6} = 20$ lenne.

$\text{D6} < 6$: Sebződsz 4-et.

Az ellenség kizökkent - gyorsan, támadj!

ADOK-KAPOK

$$\text{D6} \geq 8$$
$$\oplus 1$$

SIKER: Annyit sebződsz, amennyi életerőd hiányzik (nem lehet csökkenteni). Ugyanennyi, plusz 1 Kézi sebzést okozol.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} \leq 1$: 2-t sebződsz.

A támadásuk adott egy lehetőséget.

MEGRAGADÁS

$$\text{D6} \geq 5$$
$$\oplus 1$$

SIKER: Okozz 4 sebzést, és kapj 2-t.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} < 5$: Sebződsz 2-t.

Fogd meg jól. Ne enged el.

HÚS ÜTŐ

$$\text{D6} \geq 7$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 2 sebzés.

Duplázd meg a hatását, ha legalább egy ellenségnek, vagy kalandornak 0 életeréje van.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} \leq 1$: 5-öt sebződsz.

Letéped a halott ellenség végtagját, és azt használod ütőnek.

ELŐRENYOMULÁS

$$\text{D6} \geq \text{ÉLETERŐD}$$
$$\oplus 1$$

SIKER: Okozz 1 sebzést és játsz ki egy képesség kártyát a kezedből. Ne játszd ki a kudarcot, ha 1 életerőd van.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} \leq 1$: 2-t sebződsz.

Ideje meghalniuk.

ÖKÖLCSAPÁS

$$\text{D6} \geq 10$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 3 sebzés. Ha a célpontnak több, mint a $\frac{1}{2}$ élete hiányzik, okozz 2 extra sebzést.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} \leq 1$: 3- sebződsz.

Üsd csak!

DÜH

$$\text{D6} \geq 6$$
$$\oplus 1$$

SIKER: Okozz 8 sebzést és kapsz 3-at.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} < 6$: Sebződsz 3-at.

Összeszorítod az álkapsod, és kikapesolod a fájdalmat.

SZAKÍTÓ CSAPÁS

$$\text{D6} \geq \text{CÉLPONT ÉLETEREJE}$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 2 sebzés. Ne játszd ki a kudarcot, ha 1 életerőd van.

$\text{D6} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$\text{D6} \leq 1$: 2-t sebződsz.

Hatalmas erővel csapsz le.

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kézi




Képesség


EXPEDITION
The roleplaying card game

 **BECSAPÓDÁS** 

 ≥ 8
 1

SIKER: 2 sebzés.

 ≥ 20 : A célpont előbb kap a jelenlegi életerejé felével megegyező Kézi sebzést.

 ≤ 1 : 2-t sebződsz.

Belepszírozod a célpontot a talajba!


 **OSZTOTT ÜTÉS** 

 ≥ 10
 2

SIKER: 2 sebzés.

Ha az Osztott Ütés 0-ra viszi a célpont életerejét, 2 sebzésért cserébe újra kijátszhatod anélkül, hogy dobnod kellene.

 ≥ 20 : Kétszer annyit sebzel.

 ≤ 1 : 2-t sebződsz.

Két támadás jobb, mint egy.


 **BOROTVAÉL** 

 ≥ 9
 1

SIKER: 3 sebzés.

Ha a Borotvaél 0-ra viszi a célpont életerejét, 3-at sebezhetsz egy extra célponton.

 ≥ 20 : Kétszer annyit sebzel.

 ≤ 1 : 3- sebződsz.

Üss egyszer, ölj kétszer.

 **FORGÓSZÉL** 

 ≥ 7
 3



SIKER: Okozz 3 sebzést mindegyik célpontnak és kapsz 2-t.

 ≥ 20 : Duplán sebez a célpontokat.


 < 7 : Sebződsz 3-at.


Körbevettek? Nem sokáig.

 **HARCI MENET** 

 ≥ 10
 Minden kalandor



SIKER: Az ellenség 5-tel kevesebbet sebez ebben a körben.

 ≥ 20 : Emellett a kalandorok is sebeznek +1-et ebben a körben.


 ≤ 1 : Az ellenségek nem sebződnek ebben a körben.


Egy erősítő 2/4-es ritmus támogatja a társaidat.

 **KADENCIA** 

 ≥ 7
 Minden kalandor

SIKER: Azok a kalandorok, akik sebzést okoznak ebben a körben, gyógyulnak 4 életerőt. Ha senki nem okozott sebzést ebben a körben, akkor gyógyulsz 2-t.

 ≥ 20 : Kétszer annyit gyógyulsz.


 ≤ 1 : Az ellenségek gyógyulnak 3 életerőt.


Egy gyors, mesteri színet felrázza kicsit a csapatot.

 **BŰVÖLÉS** 

 \geq CÉLPONT ÉLETEREJE
 1

SIKER: A célpont 2 extra sebzést kap minden más képességtől ebben a körben. Ha nem szenvednek el sebzést ebben a körben, akkor a szintjükkel megegyező számú sebzést kapnak.

 ≥ 20 : Növed az extra sebzést 4-re.


 ≤ 1 : 2-t sebződsz.


A zene hangosabb a szavaknál.

 **CRESCENDO** 

 ≥ 7
 1



SIKER: A célpont egyik képessége 2 extra célpontra hat. Ha a képesség kudarc, akkor a következő dobásukhoz adjanak hozzá 2-t.

 ≥ 20 : Növed az extra célpontokat 3-ra.


 ≤ 1 : Elindítasz egy ellenséges hullámot.


Felvillanyozod a célpontod a zenével.

 **TRITÓNUSZ** 

 ≥ 10
 Önmagad

SIKER: Húzz egy 1. szintű zsyákmányt.

 ≥ 20 : Húzz egy extra 1. szintű zsyákmányt.

 < 10 : Ha van 1. szintű zsyákmányod, egyet el kell dobnod.

Egy hangnem nélküli akkord megzavarja az ellenséget annyira, hogy a zsebe közelébe juss.

Kézi



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Kézi



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game



DIMINUENDO



≥ 7

Minden kalandor

SIKER: Az $1 \leq$ életerejű kalandorok életereje nem mehet 1 alá ebben a körben. Ha egyik kalandor sem fejezi be a kört 1 életerejűvel, az ellenségek -1-et sebeznek ebben a körben.

≥ 20 : A kalandorok nem sebződnek ebben a körben.

≤ 1 : Minden kalandor sebződik 1-et.

A zene lassít és nyugtat.



FINÁLÉ



≥ 10

1

SIKER: Sebezz 6-ot egy 6, vagy kevesebb életerejű célpontra.

≥ 20 : Válassz egy extra célpontot.

≤ 1 : 2-t sebzódsz.

Ahogy az utolsó hang is lecseng, a célpont összeesik.



HARMÓNIA



≥ 10

Minden kalandor

SIKER: A kalandorok kiválaszthatják, milyen típusú sebzést okoznak a képességei ebben a körben. Ha más kalandor nem okozott sebzést ebben a körben, sebezz 1-et 1 célpontra.

≥ 20 : Emellett a kalandorok is sebeznek +1-et ebben a körben.

≤ 1 : Minden kalandor sebződik 1-et.

Zene segítségével koordinálsz a csapat támadásait.



LIMERICK



≥ 9

Minden kalandor

SIKER: A többi kalandor kap +2-t az első dobásukhoz ebben a körben ÉS sebeznek 1-et 1 célpontra.

≥ 20 : Extra +2 a dobásokhoz.

≤ 1 : A kalandorok következő dobásából vonj le 2-t.

Improvizálsz egy borzasztó verset az ellenségről; a csapat nevet.



HANGLEJTÉS



≥ 6

1

SIKER: Növeld meg a célpont által okozott sebzést 2-vel ebben a körben, VAGY a célpont képessége még egy célpontra hathat.

≥ 20 : További +4 a célpont következő dobásához.

≤ 1 : Minden kalandor sebződik 1-et.

Hibátlan előadásod inspirálja a célpontodat.



PIZZICATO



≥ 7

1

SIKER: Annyit sebzést okozol, amennyit kaptál ebben a körben (levonások előtt, a hullámot ne számold bele).

≥ 20 : Kétszer annyit sebzelsz.

≤ 1 : Ebben a körben duplán sebzódsz.

Egy éles, ítemes dallam egymás ellen fordítja az ellenségeket.



AZ ÉLETERŐ VERSE



≥ 6

1 kalandor

SIKER: A célpont kijátszhat még egy képességet a kezéből.

≥ 20 : +4 a célpont dobásához.

≤ 1 : A célpont a következő körben nem játszhat ki semmilyen képességet.

A versed emlékezteti őket a képességeikre, és erejükre.



GYILKOS SZÓLÓ



≥ 5

1

SIKER: 2 sebzés.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzelsz.

≤ 1 : 2-t sebzódsz.

Egy hanghullám csapódik az ellenségedbe.



ACCELERANDO



≥ 7

Minden kalandor

SIKER: Játsz ki kétszer egy zsákmányt, VAGY húzz, játsz ki és dobj el egy 1. szintű zsákmányt.

≥ 20 : Háromszor játszhatod ki a zsákmányt.

≤ 1 : Ebben a körben nem használhattok zsákmányt.

Növeld a tempót - és az erőt.

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
the roleplaying card game



ÉBRESZTŐ



≥ 12

1 kalandor

SIKER: A célpont gyógyul 6 életerőt.

≥ 20: A célpont teljesen felgyógyul.

≤ 1: A célpont sebződik 3-at.

Egy lelkesítő dallam élénkíti a célpontot.



MINDENKI EGYÜTT



≥ 7

Minden kalandor

SIKER: A kalandorok gyógyulnak 2 életerőt.

≥ 20: Kétszer annyit gyógyulsz.

≤ 1: Az ellenségek gyógyulnak 2 életerőt.

Belekezdessz egy ismert kocsmai dalba, a többiek veled énekelnek, és felbátorodnak.



HŐSÖK DALA



≥ 9

Minden kalandor

SIKER: A kalandorok 1-gyel többet sebeznek, és +1 jár minden dobásukhoz ebben a körben.

≥ 20: Növekd az extra sebzést és a dobás bónuszt 2-re.

≤ 1: Minden kalandor sebződik 1-et.

Dalod emlékezteti a csapatot a régi idők nagy hőseire.



CSEND DALA



≥ 8

Minden ellenség

SIKER: Az ellenségek 3-mal kevesebbet sebeznek ebben a körben.

≥ 20: Emellett a kalandorok gyógyulnak 2 életerőt.

≤ 1: A kalandorok 4-gyel kevesebbet sebeznek ebben a körben.

A dalod hirtelen abbamarad. A célpontod ideges lesz.



SOSTENUTO



≥ 5

1

SIKER: A célpont nem sebződik ebben a körben.

≥ 20: A kalandorok nem sebződnek ebben a körben.

≤ 1: Ebben a körben duplán sebződsz.

Zenéd hatására egy védőburok veszi körül a célpontot.



ÁTHELYEZÉS



≥ 7

1

SIKER: Használd az egyik zsákmány harci hatását anélkül, hogy eldobnád, VAGY húzz, játszd ki és dobj el egy 1. szintű zsákmányt.

≥ 20: Két zsákmányt játszatsz ki anélkül, hogy eldobnád.

≤ 1: Ha nem dobsz el egy zsákmányt, 2-t sebződsz.

Egy zenei aura borítja be a tárgyat; egy másolat jelenik meg mellette.



ELŐRELÁTÁS



≥ 8

Önmagad

SIKER: Tedd ezt a kártyát az egyik ellenségre. A következő hullámnál kijátszhatjátok a képességeiteket a hullám előtt.

≥ 20: Egy további képességet is kijátszatsz a következő körben.

≤ 1: Csak egy képességet húzhatsz a következő körben.

A múlt megfigyeléséből következtetsz a jövőre.



ÍVELT LÖVÉS



≥ 8

1

SIKER: 3 sebzés.

≥ 20: Kétszer annyit sebzelsz.

≤ 1: 3- sebződsz.

Felfelé célzol, figyelembe véve a távolságot és a szelet.



GONDOS CÉLZÁS



≥ 10

Önmagad

SIKER: Játszd ki egy képességet a kezedből. Adj +5-öt a dobásodhoz.

≥ 20: Úgy játsz ki, mintha = 20 lenne.

≤ 1: Játszd ki bármilyen képességet, mintha = 1 lenne.

Mély levegőt veszel, és összpontosítasz a célra...

Zene



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zene



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

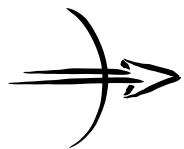
Zene



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

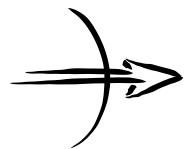
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

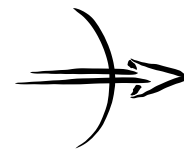
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game



BÉNÍTÓ LÖVÉS



$$\geq 8$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 2 sebzés. A célpont 1 extra sebzést kap minden más képességtől ebben a körben.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : 3- sebződsz.

Kilősz egy roncsolásra tervezett fogazott nyilat.



JELZŐ LÖVÉS



$$\geq 9$$
$$\oplus 1$$

SIKER: Minden sebzést, amit elszenvednél ebben a körben (levonások előtt), a célpont kapja.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : Minden sebzés, amit a többi kalandor kap ebben a körben téged sebez helyettük.

Vonzza az ellenség tekintetét... és oda ütnék, ahova néznek.



KITÉRŐ TÁMADÁS



$$\geq 8$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 1 sebzés és ebben a körben nem tudnak megsebezni.

≥ 20 : Sebezz 3-at.

≤ 1 : 2-t sebződsz.

Fürgén kitérsz az útból, hogy bevigyél egy utolsó sebzést.



TÜZES NYÍL



$$\geq 9$$
$$\oplus 1$$

SIKER: 4 sebzés.

Ha a célpontnak 1 életereje marad a Tüzes Nyíl után, sebez rajta 1 pontot.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : 4-et sebződsz.

A kilőt nyilad lángol.



ÖSZPONTOSÍTOTT TEKINTET



$$\geq 4$$
$$\oplus \text{Önmagad}$$

SIKER: +4 a következő dobásodhoz

≥ 20 : Extra +4 a dobáshoz.

≤ 1 : -4 a következő dobásodhoz.

Valami nem stimmel a célpontod páncéljával...



GYORS LÖVÉSEK



$$\geq 5$$
$$\oplus 2$$

SIKER: 1 sebzés.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 5 : Sebződsz 1-et.

Sok mellé megy, de néhány betalál.



NYUGODT CÉLZÁS



$$\geq 7$$
$$\oplus 1$$

SIKER: A célpont szintjével megegyező számú sebzést okozol.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : 2-t sebződsz.

Nyugodtan állsz, és célzol.



ÍJJAT FESZÍT



$$\geq 6$$
$$\oplus \text{Önmagad}$$

SIKER: Gyógyulj 2 életerőt és húzz egy extra képességet a következő körödben,

≥ 20 : Kétszer annyit gyógyulsz.

≤ 1 : Egyel kevesebb képességet húzhatsz a következő körben.

Benyúlsz a tegezedbe, és előhúzol néhány trükköt.



KÖZVETLEN LŐTÁVOLSÁGBAN



$$\geq 6$$
$$\oplus 1$$

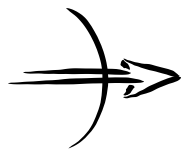
SIKER: 3 sebzés. Elszenvedsz 2 sebzést minden alkalommal, amikor egy másik kalandor megsebz a célpontot ebben a körben.

≥ 20 : Kétszer annyit sebzél.

≤ 1 : 2-t sebződsz.

Ilyen közel menni kockázatos, de így nem hibázhatod el.

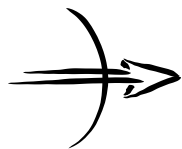
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

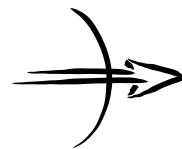
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

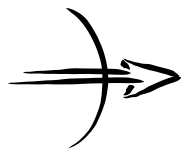
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

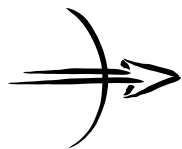
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

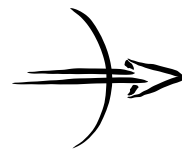
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

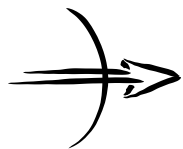
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

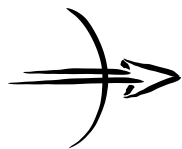
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

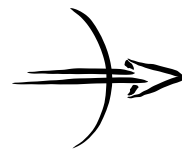
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

 **PONTOS LÖVÉS** 

$d_{20} \geq 11$
 $\oplus 1$

SIKER: 5 sebzés.

$d_{20} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$d_{20} \leq 1$: 5-öt sebződsz.

*Minden ellenségnek van gyenge pontja.
Úgy tűnik találtál egyet...*

 **GYORS LÖVÉS** 

$d_{20} \geq 7$
 $\oplus 1$

SIKER: 2 sebzés, és játszd ki egy képességet a kezedből.

$d_{20} \geq 20$: Kétszer játszhatod ki a képességet.

$d_{20} \leq 1$: 2-t sebződsz.

AZ EGYETLEN MEGOLDÁS: Még több nyílvessző.

 **REFLEX** 

$d_{20} \geq 7$
 $\oplus 1$

SIKER: 2 sebzés.

Legközelebb, ha a célpont sebződik ebben a körben, játszd ki a képesség paklid legfelső lapját.

$d_{20} \geq 20$: Játszd ki a Reflexet újra.

$d_{20} \leq 1$: Egyel kevesebb képességet húzhatsz a következő körben.

Villámgyors reflexekkel reagálsz.

 **HOSSZÚ LÖVÉS** 

$d_{20} \geq 11$
 $\oplus 1$

SIKER: 5 sebzés.

$d_{20} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$d_{20} < 11$: Sebződsz 2-t.

Megér egy próbát.

 **ÉREZD A SZELET** 

$d_{20} \geq 6$
 \oplus Önmagad

SIKER: A következő körben húzz és játszd ki egy extra képességet.

$d_{20} \geq 20$: Emellett adj +4-et a következő dobásodhoz.

$d_{20} \leq 1$: Nem játszhatod ki a képességet a következő körben.

Leereszted a fegyvered és megfontolod a további lehetőségeket.

 **OSZTOTT LÖVÉS** 

$d_{20} \geq 9$
 $\oplus 2$

SIKER: 2 sebzés.

$d_{20} \geq 20$: Kétszer annyit sebzél.

$d_{20} \leq 1$: 2-t sebződsz.

Célsz és tüzelsz; a nyílvessző kettéhasad és mindkét célpontot átszúrja.

 **TRÜKKÖS LÖVÉS** 

$d_{20} \geq 9$
 $\oplus 1$

SIKER: 3 sebzés.

$d_{20} \geq 20$: Sebezz 1 extra célpontot.

$d_{20} \leq 1$: 3- sebződsz.

Lepillantasz a földre, majd fel a célpontodra.

 **VISSZAVONULÁS** 


$d_{20} \geq 7$
 \oplus Önmagad

SIKER: Gyógyulj 3 életerőt.

$d_{20} \geq 20$: Kétszer annyit gyógyulsz.

$d_{20} \leq 1$: 1-et sebződsz.

Visszavonulsz, hogy levegőhöz juss.

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

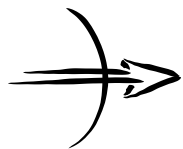
Felfűzva, nem keverve.

KEZDŐ KÉPESSEGEK:

3 Zene
3 Kézi

AZ ALKOHOLISTA DIPLOMATA

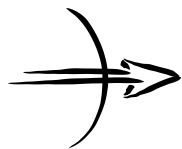
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

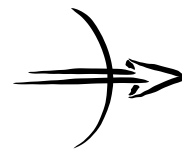
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

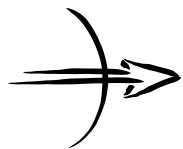
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

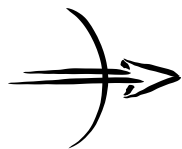
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

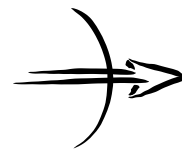
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Távolsági



Képesség

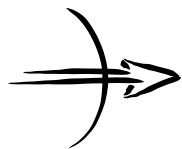
EXPEDITION
The roleplaying card game

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



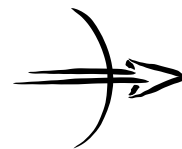
Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

Távolsági



Képesség

EXPEDITION
The roleplaying card game

A VARÁZSLATOS VÁNDORMUZSIKUS

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

3 Varázs
3 Zene

Felfegyverkezve ihhbetelen szerencséről szóló történetekkel.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

AZ ÉHES SZAKÁCS

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

3 Zene
3 Távolsági

A pokolnak sincs akkora dílhe, mint az éhes szakácsnak.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

AZ IDEALISTA SZERZETES

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

4 Kézi
2 Varázs

Ragaszkodik a jóhoz, akkor is ha rossz.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A KÖTELESSÉGTUDÓ KATONA

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

6 Kézi

A királynőért és a hazáért harcol.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A VAD VADÁSZ

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

4 Távolsági
2 Varázs

Egy profi nyomkövető, aki a valódban nevelkedett.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A BOSSZÚS BÁRD

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

6 Zene

Idéges, indulniváló kölyök.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A LOPAKODÓ REMETE

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

6 Távolsági

Egyaránt jól kerli az embereket és a nyílheesszőket.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A HARÁCSOLÓ

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

2 Távolsági
2 Kézi
2 Varázs

Ő nem harácsol, csak felkészt mindenre.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A MEGZAVARODOTT MÁGUS

KEZDŐ KÉPESSÉGEK:

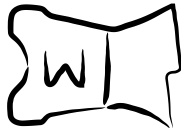
6 Varázs

Egy furu szerzet, de az elemek mestere.

🔖 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



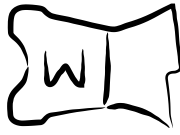
EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



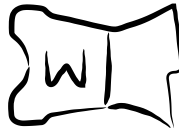
EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



EXPEDITION
The roleplaying card game

Kalador



HARAMIA

Szint Bandita I
+ I SEBZÉS ETTŐL: ✂
HULLÁM: Nem sebzik a Kézi képességek ebben a körben.

A fegyvereket jól karbantartják.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VETARÁN

Szint Bandita II
+ I SEBZÉS ETTŐL: 🏹
HULLÁM: A Veterán gyógyul 4 életerőt.

Isonyú sebhely csíftija el az arcukat.

0 1 2 3 4 5 6 7

ÉJELLI GYLKOS

Szint Bandita III
HULLÁM: Minden kalandor dupla sebzést kap ebben a körben.

A török főnök sápadt fényben játszik.

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

ÚTONÁLLÓ

Szint Bandita I
+ I SEBZÉS ETTŐL: 🏹
HULLÁM: -2 minden dobásra ebben a körben.

Rendszeresen rajtaít a vándor kereskedőkön.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ZSIVÁNY

Szint Bandita II
+ I SEBZÉS ETTŐL: 🏹
HULLÁM: Minden kalandor, akinél van legalább 1 zsákmány, sebződik 2-t.

Rendkívül gyorsak.

0 1 2 3 4 5 6

SZÁLLÁSMESTER

Szint Bandita II
HULLÁM: Hízz egy 1. szintű zsákmányt, és tedd ez alá (max kettő lehet). Megkapod a zsákmány(oka)t, ha nyertél.

Semmilyen törvény nem állítja meg.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TOLVAJ

Szint Bandita I
HULLÁM: A csapatnak el kell dobnia egy zsákmányt, vagy mind sebződnek 2-t.

Egyértelműen egy sunny karakter.

0 1 2 3 4 5 6 7 8

NYILAS

Szint Bandita I
+ I SEBZÉS ETTŐL: 🏹
HULLÁM: A legmagyobb életerejű kalandor(ok) sebződnek 2-t.

Egy fíjat használó törvényen kívüli.

0 1 2 3 4 5 6 7 8

RABLÓ

Szint Bandita II
+ I SEBZÉS ETTŐL: ✂
HULLÁM: Minden kalandornak el kell dobnia egy zsákmányt, ha van nála.

Gyátrán látható, ahogy ellovaagol a zsákmányoddal.

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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



III

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



I

VAD FARKAS

Szint Bestia I

+1 SEBZÉS ETTŐL: ♣

HULLÁM: Minden kalandor dobjon egy kockával. Aki a legkevesebbet dobta, kap 4 sebzést.

A farkasok ritkán vándorolnak magányosan...

0 1 2 3 4 5 6 7 8

FARKASEMBER

Szint Bestia II

+1 SEBZÉS ETTŐL: ♣

-2 SEBZÉS ETTŐL: ♠

HULLÁM: Minden kalandor sebződik annyit, ahány farkas játékban van.

Féltg ember, féltg farkas. Harcba viszont egészen féltelmes.

0 1 2 3 4 5 6 7

ÓRIÁS PATKÁNY

Szint Bestia III

HULLÁM: Minden kalandornak el kell dobni a zsákmányt, ha van nála.

Egy sokatlan méretű rágcsáló!

0 1 2 3 4 5 6

ÁSPIS VIPERA

Szint Bestia I

HULLÁM: Minden kalandor, aki az Áspis Vipérát támadja ebben a körben, kap 4 sebzést.

Egy széles, hátronszög alakú fejű, mérgező kígyó.

0 1 2 3 4 5 6

PÓK

Szint Bestia I

+1 SEBZÉS ETTŐL: ♣

-1 SEBZÉS ETTŐL: ♠

HULLÁM: Minden Varázslat képesség 2-vel kevesebbet sebez ebben a körben.

Egy kisebb puhas méretű, szőrös, fekete pók.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

RÉMFARKAS

Szint Bestia II

+1 SEBZÉS ETTŐL: ♣

-1 SEBZÉS ETTŐL: ♠

HULLÁM: Minden kalandor, aki Kézi képességet játszott ki ebben a körben, sebződik 2-t.

Egy csikaragadozó, és a farkasvadász.

0 1 2 3 4 5 6 7 8

KAPTÁNY

Szint Bandita IV

-2 SEBZÉS ETTŐL: ♠

HULLÁM: Húzz egy 1. szintű Banditát és add hozzá a csatához, majd frissítsd a harc színjét.

Amúgy útján szerették a pozíciójüket.

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

VAD MEDVE

Szint Bestia I

+1 SEBZÉS ETTŐL: ♣

HULLÁM: Minden kalandor dobjon egy kockával. Aki a legkevesebbet dobta, kap 2 sebzést.

Egy bozontos bundájú, barlangi bestia.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ÓRIÁS PÓK

Szint Bestia II

+1 SEBZÉS ETTŐL: ♣

HULLÁM: Minden kalandor sebződik annyit, ahány pók játékban van.


Akkora, mint egy ló, csak sokkal kellenebb társaság.

0 1 2 3 4 5

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandita



IV

IMP ♡ 7

Szint Magikus Lény I
+1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
-1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
HULLÁM: Ebben a körben minden Kézi sebzés Varázslatnak számít.

0
1
2
3
4
5
6

Egy apró, szárnys lény, borotvátlan fogakkal.

VARÁZS GOMBA ♡ 6

Szint Magikus Lény I
+1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
HULLÁM: -4 minden dobáshoz ebben a körben.

0
1
2
3
4
5

Indás, lilá és tró bitlős.

DUERGAR ♡ 14

Szint Magikus Lény II
+1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
-1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
HULLÁM: Minden Varázslat, amit ebben a körben használhatk hat a kalandorra is, aki használta.

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

Egy sötét energia által megrontott törp.

TROLL ♡ 26

Szint Bestia IV
HULLÁM: A Troll gyógyul 6 életerőt.

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

Csak az agyvarain lévő pár csfát maradt az előző prédációból.

KÉKSAPKÁS TÜNDÉR ♡ 6

Szint Magikus Lény I
+1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
-1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
HULLÁM: Ebben a körben minden Kézi sebzés Varázslatnak számít.

0
1
2
3
4
5

Egy repülő tündér, akiből jellemzően kék tűzcsova tör ki.

ÜRES IMP ♡ 13

Szint Magikus Lény II
+1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
-1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
HULLÁM: Minden kalandor sebződik 1-et. Az Üres Imp az így okozott sebzések összegével megvezető életerőpontot gyógyul.

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

A szemei fekete türegek. A karnáival feléd int.

ANYAMEDVE ♡ 20

Szint Bestia III
HULLÁM: Minden kalandor, akinek van Kézi, vagy Távolsági képesség a paklijában, sebződik 2-t.

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

Mindent szét tép, ami elérőnek tűnik.

KORRIGAL ELF ♡ 7

Szint Magikus Lény I
HULLÁM: Képességek nem sebzik ebben a körben.

0
1
2
3
4
5
6

Egy rossz szándékú, kampó orru lény.

LIDÉRCFÉNY ♡ 6

Szint Magikus Lény I
+1 SEBZÉS ETTŐL: ♠
HULLÁM: Minden ellenség és kalandor sebződik 3-at, a Lidércfényel együtt.


0
1
2
3
4
5

Egy finoman lebegő, foszforeszkáló gömb.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény




II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Bestia




IV

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Mágikus Lény



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the displaying card game

Bestia



III

HASADÉKVÁNDOR

Szint Mágikus Lény IV

-2 SEBZÉS ETTŐL: all sources

HULLÁM: A sebzés, amit a kalandorok okoznak ebben a körben hat rájuk is.

Egy energiából álló lény, aki torzítja a valóságot.

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

♡ 20

19

18

17

16

15

14

13

12

ALAKVÁLTÓ

Szint Mágikus Lény III

-2 SEBZÉS ETTŐL: ➡

HULLÁM: Tegyél egy véletlenszerű 1. szintű Bestiát az Alaktélvóra, és frissítsd a harc szintjét. Miután élete 0-ra esett, folytasd a harcot az Alakváltóval.

Leírhatatlan alakja van.

♡ 10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

SZATRÍR

Szint Mágikus Lény III

HULLÁM: Minden kalandor dobjon egy kockával. A legkevesebbet dobó(k)nak a következő dobása automatikusan 🎲 = 1.

Egy vörös szőrtű, patás, varázsitalos teremtmény.

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

♡ 20

19

18

17

16

15

14

13

12

LEBEGŐ KOPONYA

Szint Élőholt I

+1 SEBZÉS ETTŐL: ➡

HULLÁM: Ha 0 életerege van, visszatér ½ étellel.

Egy ivóvíz, teljesen koponyva, aminek csikort híz maga mögött.

♡ 8

7

6

5

4

3

2

1

0

OSONTVÁZ PATKÁNY

Szint Élőholt I

HULLÁM: Ha 0 életerege van, visszatér ½ étellel.

Egy kísérletes kék köd lepi be a halott patkány csontjait.

♡ 6

5

4

3

2

1

0

ZOMBI KÉZ

Szint Élőholt I

HULLÁM: Ha 0 életerege van, visszatér ½ étellel.

Egy kiscsártradt kéz, igyekszik feléled.

♡ 6

5

4

3

2

1

0

OSONTVÁZ KARDFORGATÓ

Szint Élőholt II

+1 SEBZÉS ETTŐL: ➡

HULLÁM: Minden játékban lévő Élőholt után (beleértve azokat, akiknek életerejük 0), gyógyul 1-et.

Egy típvaészteret csontváz, aki halállos kiképzést kapott.

♡ 15

14

13

12

11

10

9

8

7

0 1 2 3 4 5 6

ÉLŐHOLT VIKING

Szint Élőholt II

+1 SEBZÉS ETTŐL: ➡

HULLÁM: Ha 0 életerege van, visszatér ½ étellel.

Egy halálból visszatért, vad kalandor.

♡ 12

11

10

9

8

7

6

5

4

0 1 2 3

ZOMBI

Szint Élőholt I

+1 SEBZÉS ETTŐL: ➡

HULLÁM: Ha 0 életerege van, visszatér ½ étellel.

Hányzók nélküly fontos testrésze.

♡ 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 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt

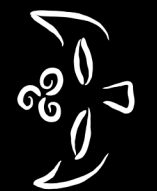


I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágikus Lény



IV

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt

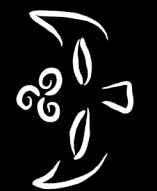


I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágikus Lény



III

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt




I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágikus Lény



III

OSONTVÁZ MÁGUS

Szint Élőholt III

HULLÁM: Minden kalandor sebződik I-et minden játékban lévő Élőholt után (beleértve azokat, akiknek életerejük 0).

Régen varázsló volt, most már csak düh és mágia.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

VÁMPÍR

Szint Élőholt III

HULLÁM: Minden kalandor sebződik I-et.

A Vámpír az így okozott sebzések összegével megegyező életerőpontot gyógyul.

Képenyes, hegyes szemfőgű, és imádja a vért.

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

ÉLŐHOLT

Szint Élőholt II

Immunitás a sebzésre

HULLÁM: Ebben a körben nem immunitás a sebzésre.

Az Élőholt rejtvé marad, amíg készen nem áll arra, hogy lecsapjon.

0 1 2 3 4 5 6



17

16

15

14

13

12

11

10

9



21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

♥ Életerő / Életerő gyógyulás

🎲 Egy D20-as dobás

🎯 Egyedi célpont(ok)

🦋 Sebzés / Támadás

👁️ Kézi képességek

🏹 Távolsági képességek

👋 Varázs képességek

🎵 Zene képességek

🃏 Húzás / Lapok kijátszása

I/II/III/IV Szint

♥ Életerő / Életerő gyógyulás

🎲 Egy D20-as dobás

🎯 Egyedi célpont(ok)

🦋 Sebzés / Támadás

👁️ Kézi képességek

🏹 Távolsági képességek

👋 Varázs képességek

🎵 Zene képességek

🃏 Húzás / Lapok kijátszása

I/II/III/IV Szint

LIDÉRC

Szint Élőholt IV

-2 SEBZÉS ETTŐL: 🎯

HULLÁM: Húzz egy 1. szintű Élőholtat és add hozzá a csatához, majd frissítsd a harc színjét.

A hullái csak egy apró kellemetlenség ennek az előkészítő léleknek.

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



19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

♥ Életerő / Életerő gyógyulás

🎲 Egy D20-as dobás

🎯 Egyedi célpont(ok)

🦋 Sebzés / Támadás

👁️ Kézi képességek

🏹 Távolsági képességek

👋 Varázs képességek

🎵 Zene képességek

🃏 Húzás / Lapok kijátszása

I/II/III/IV Szint

♥ Életerő / Életerő gyógyulás

🎲 Egy D20-as dobás

🎯 Egyedi célpont(ok)

🦋 Sebzés / Támadás

👁️ Kézi képességek

🏹 Távolsági képességek

👋 Varázs képességek

🎵 Zene képességek

🃏 Húzás / Lapok kijátszása

I/II/III/IV Szint

♥ Életerő / Életerő gyógyulás

🎲 Egy D20-as dobás

🎯 Egyedi célpont(ok)

🦋 Sebzés / Támadás

👁️ Kézi képességek

🏹 Távolsági képességek

👋 Varázs képességek

🎵 Zene képességek

🃏 Húzás / Lapok kijátszása

I/II/III/IV Szint

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt



III

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

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt



III

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

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt



II

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

Segítő



EXPEDITION
the roleplaying card game

Segítő



EXPEDITION
the roleplaying card game

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Élőholt



IV

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

Segítő



EXPEDITION
the roleplaying card game

Segítő



EXPEDITION
the roleplaying card game


Segítő





EXPEDITION
the roleplaying card game


 Életerő / Életerő gyógyulás


 Egy D20-as dobás


 Egyedi célpont(ok)

 Sebzés / Támadás

 Kézi képességek

 Távolsági képességek

 Varázs képességek

 Zene képességek

 Húzás / Lapok kijátszása

I/II/III/IV Szint

JÉGSZILÁNK

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

1 célpont kap 3 Varázslat sebzést.

Egy veszélyesen éles jégcsap.

TALIZMÁN

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

+5 a következő dobásodhoz.

Egy mintás fém ékszer, isteni szerencsével megbűvölve.

BLACKBRIAR SÖR

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

VÁLASSZ EGYET:
1 célpont gyógyul 4 életerőt.
VAGY
Minden kalandor gyógyul 1 életerőt.

Ennek a vízszerű, lilás italnak kellemes, édes illata van.

MÉZSÖR

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**



VÁLASSZ EGYET:
+2 minden kalandor következő dobásához.
VAGY
Minden kalandor 1 extra sebzést okoz ebben a körben.

Sárgás, méz szerű alkohol.

ALKU FŐZET

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

Dobj egy kockával.

 ≥ 7 : Gyógyulsz 5 életerőt.
 ≤ 7 : Veszítesz 1 életerőt.

Az normális, hogy kis barna foltok úszkálnak benne?

VARÁZS LANT

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

VÁLASSZ EGYET:
+4 a következő dobásodhoz.
VAGY
2 célpont kap 2 Zene sebzést.

Megbűvölt húrjai bénítóan gyönyörű dallamokat játszanak.

VADHÚS

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

1 célpont gyógyul 5 életerőt.

Sós és fenséges.

SZÁRÍTOTT HÚS

**Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható**

VÁLASSZ EGYET:
1 célpont gyógyul 4 életerőt.
VAGY
1 célpont kap 4 Távolsági sebzést.

Az íze olyan, mint egy régi zokninak, de legalább ehető.

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

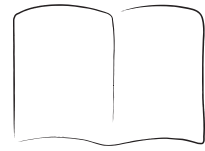
Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Segítő



EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

ŐSI RÚNA

Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:

Megakadályozod egy ellenség
hullám tulajdonságát.

VAGY

1 célpont kap 4 Varázslat sebzést.

*A rúna ugrik a kötől a célpontra,
és körülveszi.*

TÚZLABDA TEKERCS

Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:

1 célpont kap 3 Varázslat sebzést.

VAGY

3 célpont kap 1 Varázslat sebzést.

*Egy ősi varázs tekercs, ami
háborzongató erejű tüzet
összpontosít.*

ENERGIASZILÁNK

Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható

1 célpont kap 2 általad választott
típusú sebzést.

*Egy tiszta energiából álló
kristály.*

ISMÉTLÉS TEKERCSE

Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható

Egy sikeres képesség VAGY
szerepjáték cselekvés
automatikusan sikerül egy másik
célponton is.

Hirtelen rádtör a déja vu...

IGAZLÁTÁS TEKERCSE 3

Szint Zsákmány I 2
3x használható 1
Körönként egyszer
használható

Vedd figyelmen kívül egy
célpont sebzés módosítóit
ebben a körben.

*Keresztül látsz az álruhán és
páncélon.*

VILLÁMLÓ BOT

Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható

1 célpont kap 1 Varázslat sebzést.
Minden Varázslat sebzés átirányul
a célpontra.

*Egy fém bot, amit megbűvöltek,
hogy vonzza a mágikus energiát.*

ERŐS KÖTÉL

Szint Zsákmány I
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:

Csökkentsd az ellenségek által
okozott sebzést 2-vel.

VAGY

Húzz és játsz ki egy extra
képességet.

*Egy hosszú, erős kötél. Hasznos,
ha ki kell húznod magad a
csávából.*

SZIKRÁZÓ KŐ 3

Szint Zsákmány II 2
3x használható 1
Körönként egyszer
használható

1 célpont kap 2 Varázslat
sebzést.

*Egy megbűvölt kő, ami hatalmas
energiát bocsát ki.*

VILLANÓ KRISTÁLY

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:

A kalandorok nem sebződnek
ebben a körben

VAGY

+10 a következő szerepjátékos
dobásodhoz.

*Egy kis fekete kristály, kb.
akkora, mint az öklöd.*

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

HŐSI FŰZET

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:
1 célpont gyógyul 6 életerőt.
VAGY
Megakadályozod egy ellenség
hullám tulajdonságát.

*Az üveg opálos, és hűgyszagú.
Hmm.*

NADRAGULYA

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

1 célpont kap 4 Kézi sebést.
Duplázsz meg a sebést, ha a
célpont életeréje 8 vagy
kevesebb.

*Egy üveg yárgás lötyty. Inkább
nem szagolod meg.*

REJTÉLYES DROG

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

Új képességet tanulsz. Dobj egy
kockával.

≥ 16: Kijátszhatod a
képességet azonnal, mintha $\text{d}20 = 20$ lenne.

10-15: Kijátszhatod a
képességet azonnal.

≤ 9: Azonnal ki **KELL**
játsszanod a képességet magadra.

*Egy sunyi utcai árus azt mondta,
ez a legjobb minőség...*

TAGADÁS TEKERCSE

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:
Megakadályozod egy ellenség
hullám tulajdonságát.
VAGY
Semlegesítesz egy hatást,
támadást, sebést vagy
képességet 1 célponton.

*Egy varázslatos ráolvasás,
amitől visszakerül minden a régi
kerékvágásba.*

ESÉLY TEKERCSE

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

Forgass át egy $\text{d}1 \leq 1$ -t $\text{d}20 = 20$ -
ra.

*A matek sehogy nem jön ki, de
furán magabiztos vagy a
dolgoddal kapcsolatban.*

KRISTÁLYGÖMB

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:
Duplázsz meg egy képesség által
okozott sebést.

VAGY
Következő körben minden
kalandor húzhat és megnézheti a
képességeit a kör előtt.

*Mágikus köd gomolyog a gömb
belsejében.*

POROS KÖNYV

Szint Zsákmány II
Egyszeri használat
Bármikor használható

Minden kalandor eldobhat egy
képességet a képesség paklijából,
hogy új képességet tanuljon
ugyanabból a pakliból.

*Egy ősi könyv, amit évek óta nem
poroltak le, mégis meglepően
aktuális a mai napig.*

VÉGZET KAPSZULÁJA 20

Szint Zsákmány II 19
Egyszeri használat 18
Bármikor használható 17

AZONNAL: Dobj és 16
jegyezd fel az eredményt. 15
HASZNÁLAT: Cseréld le 14
bármelyik dobás értékét a
korábban eltároltra.. 13

12
11
10
9
A DOBOZON A LEÍRÁS AZT 8
MONDJA: "az idő energiái". 7
Bármit is jelentsen... 7

1 2 3 4 5 6

WEY KŐ

Szint Zsákmány III
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:
Írányíts át egy kéességet vagy
hatást egyik célponttól a másikra. 14
VAGY

Távolíts el egy célpontot a
harcból (max 3. szintűt).

*Egy lyukacsos kő, amin mágikus
jelek vannak.*

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



III

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Zsákmány




II

EXPEDITION
the roleplaying card game

MÁGIKUS MÜTYÜR

Szint Zsákmány III
Egyszeri használat
Bármikor használható

Forgass bármilyen szerepjáték
dobást  = 20-ra.

*Kerek, sima, és rendkívül zavaró,
ha használják.*

HAJLÍTÓ GYÉMÁNT

Szint Zsákmány III
3x használható
Körönként egyszer

használható
Egy képesség annyit további
célpontra is hat, ahányszor
használható még a Hajlító
Gyémánt. (3, aztán 2, végül 1).

*Ez a gyémánt csodás színekre
töri a közeli fényt, és kicsit
halványul minden használat
után.*

ELIXIR

Szint Zsákmány III
Egyszeri használat
Bármikor használható

VÁLASSZ EGYET:
1 célpont gyógyul 10 életerőt.
VAGY
Minden kalandor gyógyul 3
életerőt..

*Egy erős, elektromos kék ital,
amely elég erős ahhoz, hogy
felébressze a halottakat.*

EGYENSÚLY GYÉMÁNT

Szint Zsákmány III
Egyszeri használat
Bármikor használható

Csökkentsd vagy növeld 1
célpont életerejét a felére.

*A részei egyenként felvillannak,
ahogy forgatod a kezében.*

Zsákmány



III

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zsákmány



III

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zsákmány



III

EXPEDITION
The roleplaying card game

Zsákmány



III

EXPEDITION
The roleplaying card game