



Willkommen bei EPOS - mit diesem Spiel können Du und Deine Mitspieler in die Rolle eines Helden aus antiker Zeit schlüpfen und aufregende und gefährliche Abenteuer erleben - ganz egal ob Ihr euch an der Seite Eures Königs einer übermächtigen feindlichen Armee stellt oder Monate von der Heimat entfernt einen fremden Kontinent erforscht.

## Das Spiel

EPOS ist ein Fantasy-Spiel in einer der Antike nachempfundenen Welt - den zwei Kontinenten. Die Abenteuer von epischer Tragweite entstehen dabei durch Eure Vorstellungskraft. Doch neben dieser Prise Schauspielerei und Erzählerei gehört zu EPOS auch eine ordentliche Portion Strategie und Taktik - denn echte Helden werden natürlich nicht selten in allerlei gefährliche Kämpfe verwickelt, die es zu überstehen gilt.

### HELDEN

Als Spieler übernimmst Du bei EPOS nicht einfach die Rolle eines Bewohners der Spielwelt - Du spielst einen Helden, der dazu ausgewählt ist, Großes zu vollbringen. Bereits zu Spielbeginn gehen die Fähigkeiten eines Helden ein gutes Stück über die eines normalen Sterblichen hinaus - und dieser Unterschied wird sich im Laufe des Spieles noch verstärken, wenn Dein Held Abenteuer um Abenteuer mächtiger wird.

### MEISTER

Ein Held ist kein Held, wenn er keinen Gefahren gegenübersteht, die ihn bis an die Grenzen fordern. Zu diesem Zweck wird ein Spielteilnehmer bei EPOS in das Amt des "Meisters" versetzt. Der

Meister kontrolliert die "Nemeseis" - mächtige Feinde der Helden - und führt sie seinerseits durch die Abenteuer. Wie auch die Helden werden diese Nemeseis mit der Zeit mächtiger und gewinnen neue Fähigkeiten, die sie gegen die Helden einsetzen können. Desweiteren stellt der Meister "Questen" an die Helden - Aufgaben, die überwunden werden müssen, um einen Epos zu einem glücklichen Ausgang zu führen.

### WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT

- Für jeden Spieler einen Heldenbogen
- Einen Meisterbogen und mehrere Heldenbögen für den Meister
- Einen Bodenplan mit Sechseckigen Feldern
- Spielsteine um die Helden und ihre Feinde darzustellen
- Weitere Steine zur Darstellung von "Vergeltungen", am besten Glasmurmeln oder Deko-Material
- Mehrere zwölfseitige Würfel, erhältlich in vielen Spielwarenläden
- eventuell Kopien der Spielkarten aus diesem Buch, um die darauf befindlichen Spielregeln immer griffbereit zu haben

### SPIELEN

Das Spiel beginnt damit, dass sich jeder Spieler nach den in diesem Buch vorgestellten Regeln einen Helden erschafft, welchen er im Spiel verkörpern möchte.

Währenddessen entwirft der Meister nach den für ihn geltenden Regeln die Nemeseis der Helden sowie eine erste Queste - mit allen Herausforderungen und Monstern, denen die Helden gegenüberstehen werden. Während dieser Queste werden die Helden stärker und finden Schätze - beides werden sie brauchen, um die nächsten Questen zu bestehen, auf dem Weg zu einem erinnerungswürdigen Epos.

# Spielstart

# Spielstart und Ablauf



Im Folgenden erklären wir, wie Ihr Euren ersten Epos beginnt und aufbaut. Wir erklären hierbei zunächst nur den alles überspannenden Rahmen - auf konkretere Abläufe wird in den entsprechenden Kapiteln näher eingegangen.

## Das Spiel

Bevor ein Epos beginnen kann, müssen einige Vorbereitungen getroffen werden. Dieser Grundaufbau ist nur einmal notwendig. Danach kann über zahlreiche Abende gespielt werden, bis der komplette Epos abgeschlossen ist.

Zur Erklärung dieses Grundablaufes müssen wir vorher einige Begriffe zumindest grob erläutern - eine genauere Erklärung folgt dann in späteren Kapiteln.

**Held:** Jeder Spieler hat genau einen Helden. Er führt diesen durch den Epos und stellt ihn gegen das Böse.

**Nemesis:** Der Meister lenkt die Nemeseis. Diese sind den Helden sehr ähnlich, kämpfen aber für das Böse.

**Bauer:** Ein Bauer ist eine unwichtige Spielfigur, meist gehört er zur Anhängerschaft eines Helden oder einer Nemesis. Die Soldaten eines Königs oder ein Wolfsrudel sind typische Bauern.

**As:** Ein As kann zwar nicht mit einem Helden oder einer Nemesis mithalten, ist aber weit mächtiger als ein Bauer. Asse sind Figuren, die während eines kleinen Teilabschnittes eines Epos eine Bedeutung haben, nicht aber während des kompletten Spieles. Der

Offizier mit dem seltsamen Wappen auf dem Schild oder der Leitwolf mit der Narbe über dem linken Auge sind typische Asse. **Stufe:** Jede Spielfigur hat eine Stufe. Je höher die Stufe, desto mächtiger die Figur. Die Stufe von Bauern und Assen ist fixiert, Helden und Nemeseis können während des Spieles Stufen aufsteigen.

**Vergeltung:** Die Vergeltungen sind die wichtigste Währung des Spieles. Sie stellen eine Art Gleichgewicht zwischen Gut und Böse her, das beide Seiten zu durchbrechen versuchen. Die praktischste Methode zur Darstellung von Vergeltungen sind Glassteine. Zur Übersicht kann man den Steinen auch noch unterschiedliche Wertigkeiten zuordnen. Wir empfehlen Grün = 1, Blau = 5, Rot = 20 und Gelb = 1/2.

**Hexameter:** Ein Hexameter ist sozusagen eine Spielrunde. Die Figuren haben während eines Hexameters unterschiedliche Möglichkeiten, bevor dieser von der *Regeneration* abgeschlossen wird.

**Regeneration:** Jedesmal, wenn die Helden eine längere Pause einlegen, während der sie ihre Wunden verbinden und schlafen können, nennen wir dies eine Regeneration.

### 1.) AUFGABENVERTEILUNG

Als erstes muss festgelegt werden, welcher Spielteilnehmer während des Epos die Aufgabe des **Meisters** übernimmt. Alle anderen Teilnehmer werden im folgenden als **Spieler** bezeichnet.

## 2.) HELDEN UND NEMESEIS

Als nächstes erschafft sich jeder Spieler einen **Helden**. Die genauen Regeln hierzu findest Du in Kapitel 1. Der Meister bekommt derweil pro Held, der an dem Epos teilnimmt, fünf Vergeltungen. Nun kann der Meister seinerseits **Nemeseis** ins Spiel bringen, die nach den gleichen Regeln erstellt werden, wie die Helden. Eine neue Nemesis zu erschaffen kostet ihn fünf Vergeltungen. Er muss keineswegs alle Vergeltungen für Nemeseis ausgeben, sondern kann (und sollte) auch einige für das Spiel aufheben.

### Spielziel

Das Ziel der Spieler ist es nun, mit ihren Helden die Nemeseis zu besiegen und damit den Epos zu einem guten Ende zu führen. Das Gute hat - zumindest für den gespielten Epos - gesiegt, wenn alle Nemeseis aus dem Spiel sind.

Anders als die Helden kann das Böse niemals den endgültigen Sieg erringen. Die Spieler können nach jedem Rückschlag einen neuen Anlauf nehmen und es wieder versuchen. Der Job des Meisters ist es dabei, ihnen den Weg zum Ziel so schwer wie möglich zu machen und seine Nemeseis so lange wie möglich im Spiel zu behalten.

### Der Hexameter

Wie schon erwähnt ist ein Epos ist in sogenannte **Hexameter** unterteilt. Alle Helden und Nemeseis (sowie ihre Untergebenen) handeln während eines Hexameters frei nach ihren Möglichkeiten, jedoch sind bestimmte Optionen während eines einzelnen Hexameters nicht unbegrenzt verfügbar.

Jeder Held und jede Nemesis kann nach Belieben ankündigen, dass er nun in die **Regenerationsphase** eintritt. In diesem Moment ist der Hexameter für ihn beendet. Alle anderen Helden und Nemeseis können noch Handlungen durchführen, bis sie ihrerseits in die Regenerationsphase eintreten.

Erst wenn alle Helden und alle Nemeseis die Regenerationsphase ausgerufen haben, ist der Hexameter abgeschlossen. Es folgt nun die **Regeneration**, dann die **Heldenentwicklung** und anschließend der **Vergleich**. Danach beginnt der nächste Hexameter.

Der Übersichtlichkeit wegen empfiehlt es sich, am Ende eines Spielabends auch immer den Hexameter zu schließen und bei der nächsten Sitzung mit dem neuen zu beginnen.

### REGENERATION

Sobald alle Helden und Nemeseis die Regeneration ausgerufen haben, wird der Hexameter geschlossen. Eine Regeneration bedeutet, dass der Held in eine längere Erholung eintritt (sich also in einem Lazarett verbinden lässt, oder aber auch einfach nur zu Bett geht). Während der Regeneration können die Spielfiguren ihre Verletzungen kurieren (siehe "Erschöpfung und Verletzung" in Kapitel 2), allerdings kann auch ein kerngesunder Held in die Regenerationsphase eintreten, einfach weil der Spieler den Hexameter abschließen und im nächsten weiterspielen möchte.

Während der Regenerationsphase werden **Vergeltungen** erzeugt: Jeder Held, der regeneriert, erzeugt eine Vergeltung für den Meister. Jede regenerierende Nemesis verschafft hingegen den Spielern eine Vergeltung. Hat eine der beiden Seiten noch weitere Bauern oderASSE im Spiel, die verletzt sind, erzeugen diese ebenfalls Vergeltungen, sind aber deutlich günstiger: Eine einzelne Vergeltung deckt die Regeneration für **alle** Bauern undASSE einer kompletten Seite ab.

### HELDENENTWICKLUNG

Am Ende eines jeden Hexameters verbraucht jeder Spieler eine Zahl an Vergeltungen gleich der Stufe seines Helden. Hierfür bekommt er 10 Heldenpunkte mit denen er den Helden weiter entwickeln kann. Die Entwicklung wird in Kapitel 2 näher erklärt.

Sind während einer Regenerationsphase nicht genug Vergeltungen vorhanden, um jeden Spieler bedienen zu können, entscheidet die Gruppe selbst, wer für diese Phase leer ausgeht (und dafür bei der nächsten Regeneration bevorzugt werden sollte).

## VERGLEICH

Nachdem nun jeder Spieler seinen Anteil an Vergeltungen umgesetzt hat, werden die beiden Vergeltungsvorräte miteinander verglichen. Hat der Meister genau so viele oder sogar mehr Vergeltungen als die Helden, geschieht nichts und das Spiel geht unverändert mit dem nächsten Hexameter weiter.

Haben die Spieler hingegen zu diesem Zeitpunkt mehr Vergeltungen als der Meister, so muss der Meister Vergeltungen abgeben - und zwar die Differenz zwischen seinem Vorrat und dem der Spieler.

**Beispiel:** Es kommt zu einer Regenerationsphase. Jeder Spieler hat bereits eine Zahl an Vergeltungen entsprechend der Stufe seines Helden aus dem Vorrat genommen und zu Heldenpunkten gemacht. Trotzdem haben die Spieler noch immer 13 Vergeltungen, der Meister nur 9. Der Meister muss nun zusätzlich noch die Differenz (13-9=4) abgeben und fällt dadurch auf 5 Vergeltungen ab.

### SONDERFALL: INSOLVENZ

Müsste der Meister nach dem Vergleich mehr Vergeltungen abgeben, als er besitzt, so wird sein Vergeltungsvorrat zunächst auf 0 gesetzt. Außerdem erhält eine seiner Nemeseis (die er selbst auswählen kann) ein sogenanntes **Kreuz**. Entsprechender Raum zum markieren der Kreuze ist auf dem Meisterbogen vorhanden. Sollte eine Nemesis im Spiel jemals mehr Kreuze angesammelt haben, als ihre Stufe beträgt, verwandelt sie sich in ein As und verliert alle mit dem Status als Nemesis verbundenen Privilegien, wie zum Beispiel die Möglichkeit Heldenpunkte zu sammeln und Stufen aufzusteigen. Da das Spiel vorbei ist, wenn der Meister keine Nemeseis mehr hat, sollte er einen solchen Fall tunlichst vermeiden.

### SONDERFALL: NEMESIS-ENTWICKLUNG

Auch der Meister darf seine Vergeltungen benutzen, um den Nemeseis zusätzliche Heldenpunkte zu verschaffen. Er ist dabei aber nicht an die Entwicklungsphase am Ende des Hexameters gebunden. Eine Nemesis kann mit so vielen (oder so wenigen) angesammelten Vergeltungen aus dem Vorrat des Meisters verbessert werden, wie dieser wünscht.

Der Meister hat zwar so die Möglichkeit, Vergeltungen anzusammeln, jedoch darf er am Ende eines Vergleiches niemals mehr Vergeltungen haben, als das Doppelte der Summe aller Heldenstufen. Sollte dies einmal der Fall sein, muss er umgehend Vergeltungen zu Heldenpunkten für Nemeseis machen, um wieder unter diese Grenze zu kommen.

### SONDERFALL: NEUE NEMESEIS IM SPIEL

Wie sich bereits aus den Vergeltungen zu Spielbeginn ergibt, kann der Meister am Anfang eines Epos nicht mehr Nemeseis im Spiel haben, als es Helden gibt. Dieses Maximum stellt aber nicht nur die Grenze bei Spielstart dar, sondern darf auch während eines Epos nicht überschritten werden. Erst, wenn **zwei** Nemeseis durch die Helden aus dem Spiel genommen wurden, erhält der Meister die "Lizenz" für **eine** neue Nemesis. Auf diese Art und Weise sinkt die Zahl der Nemeseis mit fortlaufendem Spiel langsam ab, bis dann auch die letzte geschlagen ist.

Der Meister kann jedoch jederzeit während des Spieles freiwillig einen noch unbelegten Platz für eine Nemesis permanent auslöschen und dafür eine bereits aktive Nemesis alle bisher erhaltenen Kreuze abwerfen lassen. Ein derart ausgelöschter Platz gilt für das weitere Spiel als tote Nemesis, sprich: Zwei ausgelöschte Plätze (oder ein gelöschter Platz und eine tote Nemesis) schaffen demnach wieder einen freien, der seinerseits mit einer Nemesis belegt oder gelöscht werden kann.

**Anmerkung:** Bei geraden Spielerzahlen kann es vorkommen, dass der Meister nur noch zwei Nemeseis hat und für deren Tod noch einen weiteren freien Platz für eine Nemesis erhalten würde. Diesen darf er aber nicht mehr verwenden, da das Spiel mit dem Tod der letzten Nemesis ja beendet ist.

Die einzige Ausnahme ist eine Spielrunde, an welcher nur zwei Helden teilnehmen. Hier bekommt der Meister bereits nach dem Tod seiner ersten Nemesis einen neuen freien Platz, erhält aber während des ganzen Epos keinen weiteren mehr.