



Eine Erweiterung von Ryan Miller und Luke Peterschmidt  
für 2 Spieler ab 12 Jahren

## EINFÜHRUNG

*Epic PvP: Fantasy* ist ein Kartenspiel um epische Kämpfe. Ihr schafft euch jeder einen eigenen Charakter, indem ihr jeweils 1 Völkerdeck und 1 Klassendeck zusammenmischt. Anschließend kämpft ihr mit diesen Charakteren, bis nur noch 1 Spieler übrig bleibt.

Diese Erweiterung für *Epic PvP: Fantasy* ist für 2 Spieler eigenständig spielbar. Zusammen mit dem Grundspiel könnt ihr auch mit 4 Spielern in zwei Teams gegeneinander antreten. Die Regeln für das Teamspiel findet ihr auch auf [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de).

## INHALT

*Epic PvP: Fantasy* enthält:

- 2 Völkerdecks (je 20 Karten und 1 Völkerübersicht für Dunkelelf und Ork)
- 2 Klassendecks (je 20 Karten und 1 Klassenübersicht für Barbar und Mönch)
- 20 Spielmarker (4 „Angriffsmarker +1/+3“, 4 „Verteidigungsmarker +1/+3“, 1 „Schadensmarker +1“, 4 „Listmarker“, 3 „Wolfsmarker“, 4 „Wutmarker“)

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.



Angriffsmarker  
(Rückseite +3)



Listmarker  
(nur bei Dunkelfelfen  
in Verwendung;  
siehe Glossar S. 10)



Schadensmarker



Verteidigungsmarker  
(Rückseite +3)

## Völker



Dunkelfelf



Ork



Wolfsmarker  
(nur beim Barbaren  
in Verwendung;  
siehe Glossar S. 11)

## Klassen



Barbar



Mönch



Wutmarker  
(nur beim Barbaren  
in Verwendung;  
siehe Glossar S. 11)

# Spielvorbereitung

1. **Charakter wählen:** Ihr wählt beide jeweils 1 Völkerdeck und 1 Klassendeck. Nehmt die entsprechenden Übersichten und Karten und legt die beiden Übersichten nebeneinander vor euch aus. Mischt alle 40 Karten gründlich und legt sie als **verdecktes Deck** rechts neben beide Übersichten ab. Neben dem Deck benötigt ihr Platz für einen **offenen Ablagestapel** und oberhalb der Übersichten benötigt ihr Platz für einen **verdeckten Aggressionsstapel**, der während des Spiels entsteht. Unterhalb der Übersichten benötigt ihr Platz für permanente Karten.

## Völker- und Klassenübersicht



*Initiative: Die Gesamtinitiative deines Charakters besteht aus beiden Werten der Völker- und Klassenübersicht.*

2. **Lebensstapel vorbereiten:** Entsprechend der Lebenspunkte eures Charakters (auf der Völkerübersicht) zieht ihr eine Anzahl an Karten vom Deck, ohne sie anzuschauen, und legt sie leicht gefächert als **verdeckten Lebensstapel** links neben beide Übersichten.

- Handkarten ziehen:** Ihr zieht beide **5 Karten** von eurem Deck und nehmt sie auf die Hand.
- Startspieler bestimmen:** Schaut nach den Initiativwerten auf euren beiden Übersichten. Derjenige mit der höheren **Gesamtinitiative** beginnt das Spiel mit seinem ersten Zug. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den geringeren Lebenspunkten. Sollte auch dieser Wert gleich sein, werft ihr beide die oberste Karte vom Deck auf den Ablagestapel ab und schaut nach den höheren Kosten dieser Karten. Bei einem erneuten Gleichstand wiederholt ihr diesen Vorgang. (Fähigkeitskarten haben Kosten von 0.)

## Deine vollständige Spielvorbereitung

*Der Gegner sitzt gegenüber*



*Der Kampfbereich –  
hier spielt ihr beide eure Aktionen aus*

*Bereich für deinen Aggressionsstapel*



*Lebensstapel*



*Völkerübersicht*

*Klassenübersicht*



*Deck*

*Bereich für permanente Karten*

# Aktionen und Fähigkeiten

Jedes einzelne Völker- bzw. Klassendeck besteht aus 18 Aktionen und 2 Fähigkeiten. Der Aufbau der Karten ist wie folgt:



## Spielablauf

In *Epic PvP: Fantasy* führt ihr abwechselnd eure Züge durch, bis der Lebensstapel eines Spielers auf 0 reduziert wurde und der andere somit das Spiel gewinnt. Jeder Zug ist sehr einfach: Durchlaufe die folgenden 7 Phasen in der genannten Reihenfolge.

- 1 – Aggression erhöhen
- 2 – Karten ziehen
- 3 – Aktionen spielen
- 4 – Verteidigung zuweisen
- 5 – Verteidigen
- 6 – Angriffsschaden erleiden
- 7 – Schlussphase



## 1 – Aggression erhöhen

Nimm, ohne sie anzuschauen, die obersten 2 Karten von deinem Deck. Lege sie leicht gefächert verdeckt **auf deinen Aggressionsstapel**, so dass du durch die Fächerung die Anzahl der Karten siehst. Die Anzahl der Karten in deinem Aggressionsstapel bestimmt die Menge an Aggression, die dir zum Spielen von Aktionen zur Verfügung steht.

## 2 – Karten ziehen

Du darfst eine beliebige Anzahl an Karten **von deinem Aggressionsstapel** ziehen und **auf die Hand** nehmen. Du ziehst dabei immer die obersten Karten des Aggressionsstapels. Du **MUSST** die genaue Anzahl ankündigen, **BEVOR** du die Karten ziehst. Denke daran, dass du durch jede gezogene Karte deinen Aggressionsstapel reduzierst und so weniger Aggression zum Spielen von Aktionen hast!

## 3 – Aktionen spielen

Du darfst beliebig viele Aktionen deiner Wahl **aus deiner Hand** spielen, solange deren Kosten insgesamt gleich oder geringer als deine Aggression sind. Du benötigst lediglich eine entsprechende Anzahl an Karten in deinem Aggressionsstapel. **Du gibst diese Karten zum „Bezahlen“ der Kosten NICHT ab!** Du darfst auch auf das Spielen von Aktionen verzichten.

*Beispiel: Besitzt du eine Aggression von 2 (also 2 Karten im Aggressionsstapel), hast du folgende Möglichkeiten: Du darfst 1 Aktion mit Kosten von 1 oder 2 ausspielen oder 2 Aktionen mit Kosten von jeweils 1 oder gar keine Aktionen.*

Du legst die ausgespielten Aktionen derart in den Kampfbereich, dass der Verteidigungswert zu deinem Gegner zeigt.

Im Gegensatz zu Aktionen besitzen **Fähigkeiten** keine Kosten, Angriffs- und Verteidigungswerte. **Du darfst Fähigkeiten zu dem Zeitpunkt spielen, der im fettgedruckten oberen Kartentext angegeben ist.** Zeige deinem Gegner die Fähigkeit und führe sie aus. Anschließend wirfst du die Karte offen auf deinem Ablagestapel ab, außer der Kartentext fordert etwas anderes.

## 4 – Verteidigung zuweisen

Du darfst deine Aktionen zur Verteidigung der gegnerischen Angriffe verwenden, die dein Gegner während seines Zugs in den Kampfbereich gespielt hat. **Du darfst jedem Angriff nur 1 Aktion als Verteidigung zuweisen.** Der Verteidigungswert muss dabei gleich oder höher als der Angriffswert sein. Außerdem darfst du 1 Verteidigung nicht auf mehrere Angriffe verteilen.

## 5 – Verteidigen

Nun verteidigst du dich. Alle deine gespielten Aktionen bleiben im Kampfbereich liegen!

## 6 – Angriffsschaden erleiden

Wenn du nicht alle gegnerischen Angriffe im Kampfbereich verteidigt hast, erleidest du nun für jeden nicht verteidigten Angriff 1 Schaden. Jeder dieser Angriffe fügt nur 1 Schaden zu, NICHT einen Schaden entsprechend des Angriffswertes. Für jeden erlittenen Schaden musst du die oberste Karte deines Lebensstapels aufdecken und offen auf deinen Ablagestapel abwerfen.

Durch einige Kartentexte kannst du auch Schaden außerhalb dieser Phase erleiden. Folge einfach den entsprechenden Anweisungen .

## 7 – Schlussphase

Drehe alle deine Aktionen, so dass deren Angriffe zum Gegner zeigen. Abschließend wirft dein Gegner alle seine Aktionen im Kampfbereich ab, sowohl die verteidigten Angriffe als auch diejenigen, die Schaden zugefügt haben. Zu diesem Zeitpunkt bist du der einzige, der Aktionen im Kampfbereich liegen hat.



## Kartentexte, Marker und Ermüdung der Charaktere

Viele Aktionen und alle Fähigkeiten besitzen Kartentexte. Wenn nicht anders beschrieben, gelten die folgenden Spielregeln:

**Karten ziehen:** von deinem Deck auf deine Hand,

**Karte abwerfen:** von deiner Hand auf deinen Ablagestapel,

**Aggression erhalten:** Karten von deinem Deck auf deinen Aggressionsstapel legen,

**Leben erhalten:** Karten von deinem Deck auf deinen Lebensstapel legen.

Auf den Karten findet ihr 3 verschiedene Symbole, die anzeigen, wann bestimmte Kartentexte aktiviert werden.



Dieser Kartentext wird in deinem Zug aktiviert.



Dieser Kartentext wird im gegnerischen Zug aktiviert.



Dieser Kartentext reagiert auf andere Effekte im Spiel.

Durch einige Kartentexte erhalten eure Aktionen zusätzliche **Angriffsmarker** oder **Verteidigungsmarker**. Jeder dieser Marker erhöht den jeweiligen Wert um 1. (Die Rückseiten zeigen den Wert 3, so dass ihr mit ihnen zur besseren Übersicht höhere Werte auf den Karten anzeigen könnt.) Auf diese Weise werden die Angriffe schwerer zu verteidigen bzw. können die Verteidigungen mächtigere Angriffe parieren.



Besitzt eine Aktion zusätzliche Schadensmarker und ihr verteidigt deren Angriff nicht, erleidet ihr entsprechend mehr Schaden. Für jeden dieser Schadensmarker müsst ihr 1 zusätzliche Karte vom Lebensstapel aufdecken und abwerfen.



Falls ihr in seltenen Fällen mehr von diesen 3 Markersorten benötigt, als im Spiel beiliegen, müsst ihr andere Plättchen oder Marker als Ersatz verwenden.

Wenn sich diese Anleitung und Kartentexte widersprechen, haben die Kartentexte immer Vorrang. Handelt immer alle Aktionen einer Phase ab, bevor ihr zur nächsten Phase wechselt.

**Beispiel:** „Vor Aktionen spielen“ ist nach „Nach Karten ziehen“.

Manchmal werden mehrere Kartentexte **gleichzeitig aktiviert**. Wenn ein Spieler alle betroffenen Karten selber kontrolliert, entscheidet er über deren Reihenfolge. Führt den Kartentext einer Karte immer vollständig aus, bevor ihr mit der nächsten Karte weitermacht. Wenn in seltenen Fällen beide Spieler Karten kontrollieren, entscheidet der Spieler am Zug über die Reihenfolge der bereits gespielten Karten, anschließend folgen Karten, die von euch neu gespielt werden.

Eure **Charaktere ermüden** während des Kampfs. Jedes Mal, wenn ihr 1 Karte von eurem Deck ziehen müsst und das Deck leer ist, erleidet ihr **1 Schaden**. Ihr müsst 1 Karte von eurem Lebensstapel aufdecken und offen auf den Ablagestapel abwerfen. Anschließend mischt ihr euren Ablagestapel und legt ihn als neues verdecktes Deck bereit, bevor ihr die benötigte Karte zieht.

Ihr dürft einige Karten **permanent** ins Spiel bringen. Diese Karten nennen jeweils den Grund, wann und wie sie permanent ins Spiel kommen. Tritt dieser Fall ein, legt ihr diese Karten **unter** eure Völker- und Klassenübersichten, so dass ihr die Effekte jederzeit sehen

und im Spiel verwenden könnt. Nur wenn euch ein Kartentext dazu auffordert, müsst ihr permanente Karten abwerfen. Eine permanente Karte gilt nicht mehr als Aktion!



Der Kartentext unterhalb dieser Linie beschreibt den Effekt der Karte, wenn sie permanent im Spiel liegt. Ansonsten gilt der Text nicht.

## Spielende

Sobald der Lebensstapel eines Spielers auf 0 reduziert wird, endet das Spiel, und der andere Spieler gewinnt den Kampf!

# GLOSSAR

Eure **Völker- und Klassenübersichten** bieten euch ebenfalls machtvolle Fähigkeiten, die ihr während des Spiels entsprechend verwenden dürft.

## Die Völker



**Dunkeelfen:** Als böse Verwandtes der Hochelfen zählen die Dunkeelfen zu den hinterlistigsten und unangenehmsten Kämpfern. Sie besitzen die Fähigkeit, ihre beliebtesten Fähigkeiten immer und immer wieder zu verwenden. Und achtet mal auf ihre überraschend elegante Kleidung!



**Dunkelelf & Aus Schmerzen lernen:** Du erhältst zu Spielbeginn 2 Listmarker. Jedes Mal, wenn du *Aus Schmerzen lernen* spielst, erhältst du 1 weiteren Listmarker. Im Spiel liegen 4 Listmarker bei. Falls du in seltenen Fällen mehr benötigst, musst du andere Plättchen oder Marker als Ersatz verwenden.



**Dunkle Aura:** Wenn du Karten deines Gegners ziehst, darfst du sie genau wie deine eigenen Karten spielen und für dich einsetzen. Musst du diese Karten wieder abwerfen, wirfst du sie auf den Ablagestapel deines Gegners.



**Stahl-Derwisch:** Diese Karte besitzt 3 Verteidigungen, mit denen du bis zu 3 Angriffe auf einer oder mehreren Aktionen verteidigen kannst. Wenn du durch eine Aktion dieser Karte 1 Verteidigungsmarker hinzufügst, musst du diesen 1 der 3 Verteidigungen zuordnen, so dass nur diese verstärkt wird. Erhältst du mehrere Verteidigungsmarker, darfst du natürlich alle 3 Verteidigungen verstärken.



**Orks:** Sie benötigen ein wenig mehr Anlauf, sind aber leicht zu verärgern. Orks verwenden sicherlich die wenigsten Buchstaben in ihren Namen als alle anderen Völker in *Epic PvP: Fantasy*. Dank ihrer furchteinflößenden Kriegsbemalung und erschreckendem Verhalten sind sie nur schwer zu besiegen.

## Die Klassen



**Barbaren:** Die Barbaren halten immer Ausschau nach einem guten Kampf, und auch bei den schlechten sind sie natürlich dabei. Der Barbar findet immer heraus, was am besten funktioniert. Und dann wiederholt er dies so oft es nur geht. Und dann beginnt er damit noch einmal von vorne.



**Barbar:** Du erhältst jedes Mal 1 Wutmarker, wenn du Schaden erleidest. Im Spiel liegen 4 Wutmarker bei. Falls du in seltenen Fällen mehr benötigst, musst du andere Plättchen oder Marker als Ersatz verwenden.



**Wolfsverbündete:** Spielst du *Wolfsverbündete*, erhältst du 3 Wolfsmarker. Diese Anzahl ist limitiert und du kannst während des Spiels keine neuen Wolfsmarker erhalten.



**Mönche:** Wenn du dieses Deck aus meinen Händen nimmst, darfst du Teil der Mönchsklasse werden. Oder nimm es einfach, wenn keiner hinschaut. Trotz ihrer friedlichen Art sind Mönche Meister in schnellsten, mehrfachen Angriffen, die alle zur gleichen Zeit beim Gegner einschlagen.



**Eiserner Griff:** Als Beispiel besitzt dein Gegner eine Aggression von 7. Er spielt seine erste Aktion für 2 Aggression. Nun muss er den Eisernen Griff durch 2 Aggression lösen, bevor er mit den restlichen 3 Aggression weitere Aktionen spielen darf.

# IMPRESSUM

**Autoren:** Ryan Miller und Luke Peterschmidt

**Grafische Leitung und Design:** Jay Hernishin

**Grafik:** Javier Bolado, Riccardo Rullo, Nate Lovett

**Team AEG:** Nicolas Bongiu, John Goodenough, Dave Lepore,  
Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser.

**Die Person, die eine Menge wichtiger Dinge erledigt hat:**

Jordan Martin

**Spielertester:** Rob Noss, Rose Peterschmidt, Mike Mullins, und ca.  
100 andere Menschen, deren Namen vergessen wurden.

## Deutsche Ausgabe

**Satz und Layout:** Ralf Berszuck

**Übersetzung & Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group  
(AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele.  
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung.

