



E . P . I . S .

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. September 2026



INHALT

E.P.I.S.	3
Einleitung	3
Allgemeines	3
Spielwelt	4
Module und Regeln	5
Ereignisse/Orte	6
NPCs	7
Gegenstände/Loot	7
Materialien	7
Vorbereitung	11
Anmerkungen	11



E.P.I.S.

E.P.I.S.

Ein Pen and Paper Abenteuer von einem Beginner für Beginner.

EINLEITUNG

"Ihr seid vier gute Freunde, die eines Abends, während des obligatorischen wochenendlichen Biergelages, beschlossen haben wieder einmal eine LAN-Party zu veranstalten, wie ihr es in den guten alten Zeiten schon gemacht habt. Ihr trefft euch zwei Wochen später bei einem von euch zu Hause mit Monitoren, PC-Towern, Tastaturen, Mäusen, Netzkabeln und CD Spindeln bewaffnet und schafft es nach zweistündigen technischen Problemen beim Aufbauen der Computer und dem Einrichten eines neuen Heimnetzwerkes über Windows XP endlich loszulegen. Natürlich müsst ihr zunächst noch eine halbe Stunde diskutieren welches Spiel ihr nun spielen wollt und zwei der Teilnehmer müssen diese noch installieren und mit einem NO-CD-Crack versehen.

Nach zwei Nächten durchzocken und vier Kästen Bier weniger in der Vorratskammer legt ihr euch im Schlafzimmer auf drei Luftmatratzen und einem Bett endlich schlafen. Am nächsten Morgen wacht ihr ziemlich gerädert auf und euch fällt auf, dass ihr alle vier große abdichtete Headsets mit Mikrofonen auf habt. Irgendwas scheint hier seltsam..."

ALLGEMEINES

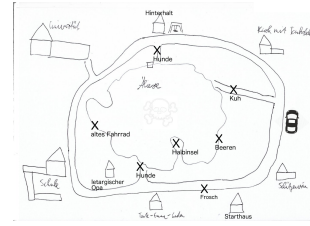
E.P.I.S. ist ein einsteigerfreundliches One-Shot-Abenteuer für maximal vier Spieler, welches in einem fiktiven ländlichen Ort der 2000er Jahre spielt. Das Setting ist womöglich ein wenig ausgefallener als man es von anderen klassischen Fantasy- oder Endzeitabenteuern gewohnt ist. Die Teilnehmer spielen ohne es zu wissen ein Computerspiel. Dies bedeutet damit einhergehend, dass die Spielwelt den Gegebenheiten von Computerspielen der 2000er Jahre nachempfunden sein muss (siehe Punkt Spielwelt). Die Entwicklungen und Ereignisse der Story sind ortsgebunden. Dies bedeutet, dass der Spielleiter prinzipiell die derzeitige Position der Spieler verfolgen muss und je nach ihrer Position Ereignisse einleiten kann, welche im Punkt Orte beschrieben werden.

Das Hauptziel des Abenteuers ist zunächst herauszufinden durch was oder wen der Heimatsort der Spieler verändert wurde und diese Quelle anschließend auszuschalten. Auf dem Weg dorthin werden sie Hinterhalte, Rätsel, NPCs und viele Loot-Gegenstände begegnen. Beim explorieren der Karte sollte darauf geachtet werden, dass die Spieler immer genug Nahrung konsumieren und sich von ihren Strapazen erholen (bzw. schlafen).



SPIELWELT

Die Spielwelt ist eine Open World, die prinzipiell frei begehrbar ist. Die Grenzen der Welt sind jedoch durch das Setting vorgegeben, da die Spieler sich innerhalb eines Computerspiels befinden. Dies bedeutet z.B., dass nicht alle Gebäude begehrbar sind oder die Straßen nicht außerhalb der Karte führen werden. Sollten die Spieler versuchen diese Grenzen der Welt zu überqueren muss das Spielleiter innerhalb der Logik eines Computerspiels argumentieren. Somit sehen z.B. Häuser, die keinen storyrelevanten Ort darstellen, generisch aus und sind mit Brettern verbarriadiert. Spieler die versuchen die Karte zu verlassen können geistigen Malus im Sinne eines Ruckeln (Lag) "bestraft" werden. An diesem überlassen, wie deutlich er die Hinweise zu einem Computerspiel gestaltet. Spieler das Setting durchschauen lassen möchte. Das Ende der Story ist j sodass die Spieler erst an diesem Punkt erfahren, dass sie eigentlich ein C gibt eine lootbare Karte der Spielwelt für die Spieler und eine Version für Ereignisse und Orte gekennzeichnet sind. Diese werden zu einem späteren anschaulicher gestaltet.



Karte der Spieltwelt für den Spielleiter

nen mit einem körperlichen und
Stelle ist dem Spielleiter
n möchte und inwiefern er die
doch auf einen Twist ausgelegt,
computerspiel gespielt haben. Es
den Spielleitern, in der sämtliche
n Zeitpunkt überarbeitet und



Karte der Spieltwelt für die Spieler

Extraterrestrial Psychic Insanity Signal (EPIS)

Ein Teil der Story beinhaltet ein konstantes Störungssignal, welches menschliches und tierisches Leben in verschiedenen Stadien in den Wahnsinn treibt. Das Signal kommt durch zwei verschiedene Komponenten zu Stande. Zum einen wird das Signal durch einen Sender (siehe Punkt "Äliesee") in die Umwelt transportiert, zum anderen wurden den betroffenen Lebewesen ein Empfänger eingepflanzt. Dies ist bei jedem Lebewesen durch einen feinen Schnitt hinter dem Ohr zu erkennen, welcher durch fortschrittliche Technik so sauber durchgeführt wurde, dass nur wenige Ärzte auf der Erde einen Schnitt in dieser Form durchführen könnten. Die Stufen verlaufen wie folgt:

1. Kopfschmerzen, Schwindel, womöglich Ohrengeräusche
2. starke Verwirrung und Desorientierung
3. Unkontrollierte Gewaltausbrüche – vermutlich ausgelöst durch Einspielung visueller Bilder in die Gedanken
4. Kämpfe bis zum Tod, selbstzerstörende Tendenzen



Das Signal kann durch einen Gehörschutz (Headset, Ohrstöpsel, etc.), wie es beispielsweise bei den Spielern der Fall ist, unterbrochen werden. Somit sind für den Spielleiter diese drei Aspekte im Auge zu behalten: Implantierter Chip, Gehörschutz und der Sender. Wird der Chip entfernt oder ein Gehörschutz aufgesetzt so leiden die betroffenen Individuen nicht am Signal. Sollte der Chip weiterhin verpflanzt sein, jedoch kein Gehörschutz vorhanden sein (verrutscht, verloren, entfernt, usw.) werden Menschen und Tiere die vier Stadien des Signals durchlaufen müssen.

MODULE UND REGELN

E.P.I.S. basiert auf der ersten Version des How to be a Hero Regelwerks, welches im ersten Teil von Morriton Manor zum Einsatz kam (somit wurde der Punkt "Geisteblickpunkte" nicht berücksichtigt). Da in diesem Abenteuer noch keine Kämpfe vorgesehen waren wurde das System dahingehend modifiziert, dass Waffen Werte eines Grundschadens zugeordnet werden und der Wurf auf die jeweilige Attacke entscheidet, ob man trifft oder nicht. Bei kritischen Treffern wird der Schaden nach oben modifiziert, bei kritischen Misserfolgen möglicherweise storytechnische Elemente improvisiert (z.B. unabsichtlicher Schuss auf Mitspieler, usw.).

Charaktererstellung

Die Charaktererstellung folgt ebenfalls dem System von How to be a Hero. Den Spielern wird ein leerer Charakterbogen und ein Muster ausgehändigt, welches das System erläutert und ein Beispiel vorgibt, an dem man sich orientieren kann. Die vorgeschlagenen Talente auf dem Muster sind der Story und dem Setting angepasst, um den Spielern die Erstellung eines Charakters, der in die Spielwelt passt, zu erleichtern.

E.P.I.S. Charakterbogen

Name: _____

Titel: _____

Charakteristika:

Stärke: _____

Intelligenz: _____

Charakter: _____

Stärke	Intelligenz	Charakter
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

Ein Name: _____

Ein Titel: _____

Ein Charakter: _____

Leerer Charakterbogen

E.P.I.S. Leerer Charakterbogen

Name: _____

Titel: _____

Charakteristika:

Stärke: _____

Intelligenz: _____

Charakter: _____

Stärke	Intelligenz	Charakter
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

Ein Name: _____

Ein Titel: _____

Ein Charakter: _____

Mustercharakterbogen

Seite 1

E.P.I.S. Mustercharakterbogen

Name: _____

Titel: _____

Charakteristika:

Stärke: _____

Intelligenz: _____

Charakter: _____

Stärke	Intelligenz	Charakter
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

Ein Name: _____

Ein Titel: _____

Ein Charakter: _____



EREIGNISSE/ORTE

Starthaus

Nachdem die vier Spieler aufgewacht sind bemerken sie, dass sie schalldichte und mit Mikrofonen bestückte Headsets tragen. Diese fungieren als Intercom-Möglichkeit und haben eine Reichweite von ungefähr 50 Metern. Der Spielleiter muss den Spielern an dieser Stelle genug Zeit zum Herausfinden der Funktionsweise einräumen und darauf achten, dass sobald jemand das Headset entfernt sofort die erste Phase des E.P.I.S. mit starken Kopfschmerzen und Schwindelgefühl durchlaufen wird. Schauen die Spieler aus dem Fenster des Schlafzimmers sehen sie eine leere Straße und mit Holzlatten verbarrikadierte Nachbarhäuser. Der Himmel ist grau und beim Anblick dieser Szenerie überkommt die Spieler ein unangenehmes Unbehagen.

Betrachten die Spieler ihre Freunde genauer und untersuchen explizit die seitliche Stelle ihres Kopfes, welche unter dem Headset versteckt ist, fällt ihnen eine kleine Schnittwunde auf hinter dem der Chip eingesetzt wurde (jeder der Spieler besitzt diesen Schnitt). An dieser Stelle wäre ein Probe auf ein Talent wie beispielsweise "Auffassungsgabe" möglich.

Die Spieler haben die Möglichkeit sich in der Wohnung mit Gegenständen einzudecken, die ihnen möglicherweise im Abenteuer eine Hilfe sein könnten. Verlassen sie das Schlafzimmer stellen sie fest, dass die Wohnung zum größte Teil geplündert und verwüstet wurde. Spieler mit herausragender Auffassungsgabe (Wert > 80) haben die Möglichkeit die versteckten Items schneller zu finden. Im Wohnzimmer bietet sich z.B. folgender Anblick: Umgeschmissene Tische, kaputte PC-Bildschirme, Kabel liegen lose herum und die Wohnzimmerschränke sind zertrümmert. Ein ähnlicher Anblick findet sich in der Küche und im Badezimmer wieder, da Schränke zertrümmert, Waschbecken und Spiegel aus der Wand gerissen und zahlreiche Gegenstände gestohlen wurden.

Findbare Gegenstände:

Küche (Unterschrank und Schublade) --> Topf, Brotmesser, Schneidemesser

Wohnzimmer --> Kabel (nicht als Karte vorhanden)

Schützenverein

Frosch auf dem Gehweg

Tante-Emma-Laden

Auto am Straßenrand

Hippie /Inkognito Alien

Wilde Hunde

lethargischer Opa



Kuh

Tankstelle

Die erste Nacht

Halbinsel

Hinterhalt

Schule

Kirche

Universität

Älisee

Credits und Ende

NPCs

Simone

Pascal

Karl-Heinz alias "Kalle"

Hausmeister

Kuh

Angler

Aliens

GEGENSTÄNDE/LOOT

Waffenwerte

MATERIALIEN



Weltkarten



Karte für die Spieler
(lootbar)



Karte für den Spielleiter

Charakterbögen

[illegible]

Leerer Charakterbogen

[illegible]

Mustercharakterbogen
Seite 1

[illegible]

B.P. L.G. E. Mullerling

O.P.I.S. E-Mail: osip@osip.ru

U.P.I.G. Forschungen

Pt 30 1 G **Gains over**

U.P.I.G.	Zeitungsmaschine
----------	------------------



Itemkarten



Spielkarten 1



Spielkarten 2



Spielkarten 3



Spielkarten 4 (mit Leerkarten)



Spielkarten 5 (mit Leerkarten)



NPC und Waffenliste

[illegible]

-

NPC- und Waffenliste

VORBEREITUNG

ANMERKUNGEN

Leider hat sich ein Logikfehler in das Abenteuer eingeschlichen. Da das Abenteuer Anfang der 2000er Jahre spielt ist zu diesem Zeitpunkt der siebte Teil von Harry Potter noch nicht erschienen, jedoch als Gegenstand im Spiel lootbar und Teil eines Rätsels. Entweder muss über diesen Fehler großzügig hinweggesehen werden oder der Gegenstand sowie das Rätsel muss möglicherweise angepasst werden.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. E.P.I.S. – <https://howtobeahero.de/index.php?title=E.P.I.S.&oldid=4183>

