How to be a Hero

OPERATION INSEL HOPPER

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Operation Insel Hopper 3
Überblick 3
Szenen 3

OPERATION INSEL HOPPER

Dieses Abenteuer wurde für ein selbst von mir geschriebenes System konzipiert, das dem How To Be A Hero Regelwerk sehr stark ähnelt und sollte somit ohne weiteres übertragbar sein. Es ist für einen Spielabend ausgelegt und somit sehr gut als One-Shot geeignet. Es ist durchaus möglich, dass dieses Abenteuer in einer Katastrophe endet und niemand überlebt, mit Verlusten sollte durchaus zu rechnen sein. Ursprünglich war von mir nicht angedacht, dass die Charaktere danach in einer größeren Kampagne verwendet werden, dies kann aber gerne umgestaltet werden. Ich habe sämtliche Dokumente die zum Spielen benötigt werden unten verlinkt. Viel Spaß beim Spielen und ich Dankeschön für Feedback!

Da ich ich noch Probleme mit der Formatierung habe, ist hier das komplette Abenteuer als Alternative hochgeladen [1] Sollte jemand sich mit der Formatierung besser auskennen, sei ihm freigestellt, das Ganze zu verbessern und gerne auch noch eigne Ideen einfließen zu lassen!

Überblick

Dieses Abenteuer spielt im zweiten Weltkrieg. Die Helden sind ein auf einer geheimen Operationen im Auftrag der Alliierten auf einer kleinen Insel der Philippinensee (Pazifik-Front). Es gilt heraus zu finden was der Feind auf dieser Insel plant. Dabei stoßen sie auf aggressive Ureinwohner, einen sonderbaren Pilz sowie ein uraltes Wurm-Wesen namens Kurm-Apar.

Dieses Abenteuer ist so konzipiert, dass die Helden Informationen sicherstellen müssen. Innerhalb der Gruppe sollten verschiedene Rollen eingenommen werden. **Zwingend notwendig** sind ein Team-Captain sowie ein Pilot.

Szenen

Einleitung

Wir schreiben den 7. November des Jahres des 1941. Der zweite Weltkrieg ist mitten im Gange, eine dunkle und grausige Zeit, die bereits zum jetzigen Zeitpunkt wie eine Bestie, eine Vielzahl von unschuldigen Seelen verschlungen hat und weiterhin hungrig ist. Ausgehend mit dem Überfall auf Polen eroberte Nazi-Deutschland unter der Führung von Adolf Hitler in einem Blitzkrieg nahezu komplett Europa.

Doch auch in anderen Winkel der Welt tobt der unaufhaltsame Krieg wie ein Flächenbrand. Das mit Deutschland verbündete Japan führt in Asien und dem Pazifik einen aggressiven Expansionskrieg. Die Zusammenarbeit der beiden Achsenmächte manifestiert sich in einer zunehmenden Anzahl von gemeinsamen Forschungsprojekten. Um ein Verschmelzen der beiden Kriegsschauplätze und potentiell kriegsentscheidende Forschungsprojekte zu Verhindern haben sich die Alliierten entschlossen eine geheime Mission unter der Führung der noch nicht aktiv am Krieg beteiligten USA zu entsenden.

Südöstlich von Japan in der Philippinensee haben die Achsenmächte begonnen eine kleine unscheinbare Insel als Forschungsanlage für nicht näher identifizierte Forschungsarbeiten zu nutzen. Die abgelegene Lage der Insel lässt nichts Gutes vermuten, aus diesem Grund entsendet man Sie, die Operation Insel-Hopper.

Anschließend

US PAZIFIK-SONDER-OPERATIONS-HQ
PEARL HARBOR
UNITED STATES ARMY
GEHEIMSTUFE 8

Mission-Briefing I: Operation Insel-Hopper 07.11.1941

Ihr Ziel ist eine bisher nicht kartografierte Insel in der Philippinensee südöstlich von Japan, unseren Informationen nach wird die Insel als Forschungs- oder Operationsanlage für ein gemeinsames Projekt der Japaner und Deutschen genutzt.

Die Aufgabe dieser Mission besteht darin die Anlage zu lokalisieren, sämtliche relevante Informationen über Forschungsarbeiten des Feindes zu sichern und anschließend die Anlage zu neutralisieren.

Bedauerlicherweise sind wir nicht im Besitz über nähere Informationen zur Insel, bisherige erkundete Inseln in diesem Gebiet weisen ein sehr felsiges, mit viel Höhenwechseln versehenes Dschungelterrain auf. Das feuchte, heiße Klima wird Ihnen einiges abverlangen, nehmen Sie sich zudem vor die lokalen Fauna in Acht. Diese sollte genauso wie der Feind nicht unterschätzt werden.

Rechnen Sie mit einer Vielzahl von japanischen Soldaten, dem Feind scheint viel darin zu liegen diesen Ort geheim zu halten. Deutsche Soldaten sind aufgrund der geographischen Distanz nicht zu erwarten.

Sie werden in zwei Fünfer-Teams operieren und sich der Insel von Osten mit einer einmotorigen Maschine nähern und mit Fallschirmen abspringen, die Maschine lassen Sie weiterfliegen und im Ozean abstürzen.

Beide Teams haben ein Ausrüstungspaket welches unter anderem eine ausreichende Menge an Sprengstoff zur Zerstörung der Anlage enthält, vergessen Sie dieses nicht. Sie haben ein Zeitfenster von 8 Stunden länger können wir ihr Extraktions-Team nicht in Bereitschaft halten.

Team Gecko unter Führung von Captain Davis Parker springt im Nordosten der Insel ab, Team Tapir unter Führung von Captain John Price im Südosten. Die Basis des Feindes wird im Westen vermutet, nähern Sie sich vorsichtig, wir haben nur eine Chance.

Machen Sie Ihr Vaterland stolz, viel Erfolg.

General Robert Charles Dickson

CONFIDENTIAL

an alle Spieler aushändigen und

US PAZIFIK-SONDER-OPERATIONS-HQ
PEARL HARBOR
UNITED STATES ARMY
GEHEIMSTUFE 10

Mission-Briefing II: Operation Insel-Hopper 07.11.1941

Captain, die Mission erfordert weitere zusätzliche Informationen die aufgrund ihrer Wichtigkeit nur für Sie bestimmst sind.

Unsere Informanten haben in Erfahrung gebracht, dass es sich bei der Anlage auf der Insel um ein Projekt des berüchtigten deutschen Forschers Doktor Professor Erwin Sauer handelt, ein genauso gefährlicher wie auch genialer Mann.

Wir befürchten, dass der Feind an einer neuen, höchst gefährlichen, vielleicht sogar kriegsentscheidenden Waffe forscht. Sämtliche Hinweise auf Sauers Projekt oder ihn selber haben Vorrang, da uns seine aktuelle Position nicht bekannt sind.

Funksprüche über einen sonderbaren Pilz sowie einen sogenannten Kurum-Apar konnten abgefangen werden, wir hoffen, dass Sie und Ihr Team weitere Informationen dazu in Erfahrung bringen können,

Wenn sie die Mission beendet haben oder die Lage aussichtslos ist, weisen Sie ihren Funker an über die Standard-Frequenz den Code - Escape-Rope - abzusenden, wir werden Sie dann extrahieren.

Beachten Sie, dass das Zeitfenster dafür sehr klein ist. Bis zu diesem Punkt ist keinerlei Kommunikation zur Basis möglich, da die Signalstärke des Funkgeräts über diese Distanz dem Feind Ihre Anwesenheit sowie Position offenbaren würde.

Wir haben nur eine Chance für diese Mission nutzen Sie diese gut.

General Robert Charles Dickson

TOP SECRET

nur an den Team-Captain, darauf achten, dass diese Informationen geheim bleiben.!

Szene I: Im Flugzeug, Anflug auf die Insel

Irgendwo oberhalb der Phillippensee fliegt eure kleine einmotorige Daihatsu -Maschine, unter euch tobt ein erbarmungsloses Unwetter, welches euch und die Maschine heftig durchschüttelt. Die Umstände machen es schwierig sich durch die Wolken zu navigieren. Irgendwo hinter dieser düsteren Wolken muss sich die Insel befinden. Die Spieler befinden sich in einer kleinen einmotorigen Maschine (japanisches Modell) und nähren sich der Insel von Osten aus und Fliegen durch ein Unwetter. Die andere Maschine fliegt zu ihrem Landepunkt ist aber noch zu sehen. Die Maschine wird heftig durchgeschüttelt.

Der bisherige Flug verlief ohne besondere Ereignisse, bisher scheint es aufzugehen bei schlechtem Wetter mit einer kleinen Maschine vergleichsweise tief zu fliegen, die Maschinen müssen sich durch einen Sturm navigieren. Für einen Moment fallen sämtliche Bordinstrumente und auch der Motor aus und in den Köpfen aller Spieler erklingt der Ruf „Kurum Apar“. Haben die Spieler den Sturm überstanden ist die Insel in der Ferne sichtbar. Capatin Davis Parker, Captain von Team Gecko meldet sich über Funk und tauscht mit dem anderen Captain noch einige Informationen aus. Er meldet sich einige Zeit später nochmal und berichtet, dass sie entdeckt wurden und von einem japanischen Jagdflugzug (Zero) verfolgt werden. Kurz darauf ist nur noch zu hören wie die Maschine abgeschossen wird und abstürzt. Kurze Zeit später nimmt das japanische Jagdflugzug auch das Flugzeug der Spieler ins Visier. Sollten die Spieler getroffen werden stürzt die Maschine eventuell auch ab, ansonsten springen die Spieler wie geplant per Fallschirm ab.

Hier eine Karte der Insel



Szene II: Ankunft auf der Insel

Je nachdem wie die Spieler auf der Insel ankommen landen sie entweder per Fallschirm, ihre Maschine stürzt ab oder irgendeine Mischung daraus. Auf der Insel angekommen sind die Geräusche aus dem Dschungel unüberhörbar. Die felsige und mit Dschungel überwucherter Landschaft macht eine Sicht in jegliche Richtung schwer. Ansonsten erstreckt sich der Blick über das Wasser, so weit man schaut. → Intro je nach Ausgang der vorherigen Szene. (Absturz, Trennung, Bruchlandung im Dschungel/Wasser, vorzeitiger Absprung)

Die Spieler können je nach Situation benommen oder verletzt sein. Eventuell auch im Wasser oder Wrack der Maschine. Ein Krokodil/Panther nähert sich dem abgestürzten Wrack oder eine Hai im Wasser. Je nach Situation ist das Ausrüstungspaket der Spieler nicht mehr auffindbar. Nach einiger Zeit meldet sich **Captain Davis Parker** über Funk und gibt einen Statusbericht und berichtet, dass sie zwei Tote sowie einen Verletzen zu beklagen haben. Er bittet sich seiner Position im Nord-Osten der Insel zu nähern, bis dahin sichert er diese ab.

Werte eines Hais/Panther/Alligator

```
LP 90, Klauen/Beißen 60%, 1W+20
```

Szene III: Auf dem Weg zu Captain Davis Parker

Ihr navigiert euch im weiter durch den Dschungel, auf dem schnellsten Weg gen Norden zu Captain Parkers Position. Überall um euch Sinn die Geräusche von Tieren und Insekten zu hören. Dichtes Gestrüpp macht euch den Weg schwer.

Die Spieler navigieren durch den Dschungel und stoßen auf eine verlassene Ansammlung von heruntergekommenen Holzhütten. Zudem lässt sich ein verschütteter Höhleneingang finden. Bei der Häuseransammlung handelt es sich um eine Siedlung von früheren spanischen Entdeckern, die vor 400 Jahren die Insel entdecken.

In einigen der Hütten sowie versteckt im Unterholz lassen sich die Skelette der früheren Konquistadoren finden. Zu erkennen an Amuletten der spanischen Krone und den typischen spanischen Helme. Zu dem lässt sich ein Tagebuch eines spanischen Missionars neben einem Skelett finden, gemeinsam mit seinem Kruzifix. Das Tagebuch berichtet von der Erkundungsmission, aggressiven, grotesk aussehenden Einheimischen. Einer seltsamen Pilzpflanze die in den Höhlen der Insel wächst sowie den abscheulichen

nicht zuordenbaren Geräuschen eines abscheulichen Wurms im Höhlensystem. An dieser Stelle

Tagebuch von Missionar Francesco Cornetti

03.06.1499: Aufbruch in Pontevedra, die Princesa del Lago segelt mit vollen Segeln zunaechst am Kontinent Afrika vorbei und dann durch den indischen Ozean Richtung Japan, auf der Suche nach neuen Kolonien und Waren fuer den Handel.

01.07.1499: Heute beginnt unsere lange Etappe ueber den indischen Ozean. Capitano Segaro erzaehlt das man direkt nach Japan reisen moechte um dort auf Befehl der Krone einige Geschaefte zu erledigen. Bisher verlief die Reise ohne besondere Ereignisse.

13.07.1499: Ueberall nichts als Meer, die Maenner an Bord langweilen sich und auch ich weiss nicht so recht hin wohin mit meiner Zeit. Als naechstes passieren wir die Inselgruppen Malaysia, Indonesien sowie die Philippinen. Anschliessend werden wir Japan erreichen.

26.07.1499: Wir sind in ein heftiges Unwetter geraten, das Holz der Princesa knarzt furchterregend und der heftige Wellengang schuettelt meinen Magen und mich heftig durch. Ich hoffe nur, dass wir dieses Unwetter bald ueberstanden haben.

27.07.1499: Dieses furchtergende Unwetter ist endlich ueberstanden. Als wir wieder freie Sicht hatten, erblickte der Ausguck eine kleine Insel am Horizont. Der Capitano hat entschieden diese anzusteuern und zu landen. Eigentlich sollten wir direkt nach Japan weitersegeln, aber ich denke ein kleiner Landgang wird keinem schaden.

27.07.1499: In dem Moment als wir in die Beiboote stiegen, schien auf einmal die gesamte Erde zu beben und die sonst ruhige See schlug auseinmal hohe Wellen, fast so wie es mir als wuerde ich eine Stimme in meinem Kopf hoeren. Symptone einer Seekrankheit wahrscheinlich.

27.07.1499: Sind auf der Insel angekommen, die Fauna an diesem Ort ist einzigartig, so viele Pflanzen, welche ich noch nie gesehen habe, der Capitano hat sich entschieden ueber Nacht an diesem Ort zu bleiben.

28.07.1499: Der Capitano scheint sich in kuerzester Zeit in diesen Ort verliebt zu haben. Er hat angeordnet Baeume zu faellen und Huetten zu errichten. Trupps werden ausgesendet um die Umgebung naeher zu erkunden. Unweit unserer Lagerstaette haben wir zudem einen Hoehleneingang gefunden.

aushändigen. (ingame ist das Tagebuch auf **spanisch**!)

Nach einiger Zeit meldet sich **Captain Parker** und berichtet, dass sie Geräusche im Unterholz wahrnehmen, die sich um seine Position zu umkreisen scheinen. Die Spieler sollen sich beeilen, kurz darauf berichtet er panisch wie sie angegriffen werden, in der Ferne sind Schussgeräusche zu hören.

Szene IV: Parkers Position

Ihr betretet eine Lichtung, mitten im Dschungel. Captain Parker wählte die Position zurecht von hier hat man einen guten Blick in die Tiefen des Dschungels. Das Bild, dass sich euch bietet ist schrecklich. Blut tränkt den Boden, Pfeile und Kugeln sowie die drei leblose Körper sind die Spuren eines Kampfes.

Die Spieler erreichen Parkers Position zu spät die Eingeborenen haben die Männer bereits nieder gemacht.

Einer der Männer ist noch schwer verwundet am Leben (der vom Absturz bereits verletzte), er berichtet wie Sie von dunkelhäutigen, maskieren Männern umkreist wurden und dann niedergemacht wurde. Die Körper der Männer wiesen groteske Mutationen auf und sie waren unmenschlich stark. Zudem stanken sie abartig, ein beißender Geruch der in direkter Nähe fast benommen macht. Parker und der andere Soldat wurden zunächst von Pfeilen getroffen und dann anschließend im Nahkampf auseinander genommen, Parkers Kopf ist nicht mehr zu finden. Auch ansonsten fehlen ihnen Gliedmaßen. Den Soldaten ist gelungen einen der Einheimischen zur Strecke zu bringen, dies hat aber eine ungewöhnlich hohe Anzahl an Schüssen benötigt. Der Soldat ist schwer verletzt und bietet entweder um Hilfe oder einen Gnadentod. Das Ausrüstungspaket von Parkers Team liegt noch an ihrer Absturzstelle. Die Ureinwohnern zogen sich ins Unterholz vermutlich in Richtung Westen zurück. Einen Moment später beginnt die gesamte Erde zu wackeln und in den Köpfen der Spieler ertönt wieder der Ruf „Kurum Apar“

Szene V: Auf der Fährte der Ureinwohner:

Die Spieler können von der Position des Überfalls aus einer Fährte in Richtung Westen folgen welche die Gruppe tiefer in den Dschungel und hoch in die felsige Landschaft führt. Mückenschwärme machen ihnen das Leben schwer.

Pfälle mit Schädeln sind in den Boden gerahmt und Skelette hängen von den Bäumen Ein Spieler eine Falle, Fuß schlinge die den Spieler nach oben zieht, kurz darauf treten drei Ureinwohner aus dem Unterholz die sich auf der Jagd befinden. Die Ureinwohner sind mit Speeren und Bögen bewaffnet und den Spielern feindlich gesinnt. Sie sprechen eine unbekannte Stammessprache, wodurch eine Konversation schwierig ist. Sie warten erst ab und sind von den Waffen der Spielern erstaunt und neugierig aber sehr aggressiv. Ihre Gliedmaßen sind teilweise verkrüppelt und mutiert zudem ist ihr gesamter Körper von seltsamen Flechten und kleine Pilzen übersät und sie haben diesen beißenden Gestank. Die Ureinwohner schrecken nicht vor einem Angriff zurück. Nach dem Kampf sind einige Schussgeräusche zu hören, welche die Spieler zum Dorf führt.

Werte der Ureinwohner: LP 110, Speer 2W20 + 10; Bogen 1W20 + 10 Speer 60%, Bogen 60%, Faustkampf 60% sehr schnell, kämpfen bis zum Tod, beißender Geruch, Mutationen an sämtlichen Gliedmaßen,Flechten und Pilze zieren den gesamten Körper

Szene VI: Dorf der Ureinwohner

Es wirkt fast surreal, mit in den Tiefen des Dschungels auf einer kleiner Insel im nirgendwo. Auch hier pulsiert das Leben, vor euch liegt ein kleines Dorf auf einem felsigen Plateau im Dickicht des Dschungels. Mehr als ein dutzend Hütten. Die Ureinwohner wirken alles andere als agressiv und gehen wie jeder andere ihren täglichen Geschäften nach.

Versteckt im Dickicht und hochgelegenen umrandet von einigen Felsen liegt das Dorf der Ureinwohner. Bestehend aus mehreren Hütten, gibt es hier einige Felder auf den die Bewohner verschiedene Dinge anbauen. Zudem halten sie einige Schweine. Es sind sowohl Frauen, Männer als auch Kinder zu erkennen.

Einige Ureinwohner kommen mit Körben aus dem Höhleneingang, in den Körben befinden sich sonderbare aussehende schwarze Pilze. Die Spieler überblicken die Lage nach einiger Zeit kommt eine Gruppe von Ureinwohnern aus dem Dschungel zurück ins Dorf. Sie schleppen zwei Männer mit sich, die schwarze Uniformen nach. Der Kleidung nach handelt es sich um Männer der Nazis. Einer der Männer versucht sich zu wehren und loszureißen, der andere, eine dünner junger Mann wehrt sich nicht. Plötzlich reißt der andere Mann sich los und versucht zurück in den Dschungel zu rennen. Die Ureinwohner reagieren sofort und werfen einen Speer nach dem Mann, welcher ihn durchbohrt. Der andere Mann wird in eine Hütte in der Nähe der Spieler am Rande des Dschungels gebracht und die Ureinwohner gehen vorerst ihren Tätigkeiten nach.

Die Gruppe kann versuchen sich der Hütte zu nähern.

Ein Stammesbewohner hält vor der Hütte Wache. Bei dem Mann handelt es sich um einen jungen Forscher der von den Nazis für Sauers Forschungsprojekt eingezogen wurde, er ist kein Soldat. Er ist gefesselt und reagiert erstaunt als er US-Soldaten trifft, da die USA nicht aktiv am Krieg beteiligt sind. Er stellt sich als Fritz Fuchs vor, sein wirklicher Name ist Samuel Goldberg und er ist Jude. Er wird den Spielern für die Rettung danken und erzählt ihnen, dass Sauer sich auf der Insel befindet und er Teil von dessen Forschungsteam ist. Das Forschungsprojekt dient der Entdeckung der Fähigkeiten der seltsamen Pilze auf der Insel und ihrer Kraft. Sauer plant sie als eine Art Kampfdroge zu nutzen um die deutschen Soldaten stärker zu machen und als Nervengift gegen die Alliierten zu verwenden. Er war Sauer auf Suche nach weiteren Pilzen, sie wurden dann aber von den Ureinwohnern überfallen. Sauer und einige seiner Männer flohen zurück zur Basis. Samuel floh gemeinsam mit den anderen Soldaten in den Dschungel. Zudem ließ Sauer andeuten, dass er etwas Altes, sehr mächtiges in den Höhlensystem der Insel vermutet, dass auch der Ursprung für die Pilze sind. Über die Pilze kann er berichten, dass sie nur im Höhlensystem wachsen und außergewöhnliche Stärke und Zähigkeit verliehen, Sauer ist bereits seit einer Woche dabei Experimenten mit Testpersonen durchzuführen. Die meisten sterben bei Sauers versuchen und bekommen zuvor Panikattacken und beginnen Stimmen zu hören. Zudem setzen die seltsamen Mutationen ein. Samuel kann den Spielern den Weg zur Forschungsanlage im Westen weisen. Sollten die Spieler entdeckt werden, machen die Ureinwohner Jagd auf sie. Zudem können sie die Leichen der zuvor getöteten Jäger finden.

Werte der Ureinwohner:

```
LP 110, Speer 2W20 + 10; Bogen 1W20 + 10
Speer 60%, Bogen 60%, Faustkampf 60%
sehr schnell, kämpfen bis zum Tod, beißender Geruch, Mutationen an sämtlichen Gliedmaßen,
Flechten und Pilze zieren den gesamten Körper
```

Werte von Samuel Goldberg:

```
Schusswaffen 40%, Faustkampf 20%
LP: 90, .38 Pistole: 1W20+25 / 2 Attacken / 6er Magazin
schüchtern, mittelgroß und hager, ängstlich und unsicher. Hat gute Skills im Bereich
Wissen.
```

Szene VII: Lager der Nazis

Samuel weist den Spielern vom Dorf aus den Weg zur Forschungsbasis im Westen der Insel. Der Weg führt die Gruppe mehrere Stunden durch den Dschungel, dabei treffen sie auf die Stelle an der Sauer von den Eingeborenen attackiert wurde. Hier lassen sich die Leichen von zwei Nazis finden, inklusive kompletter

Uniform und Bewaffnung.

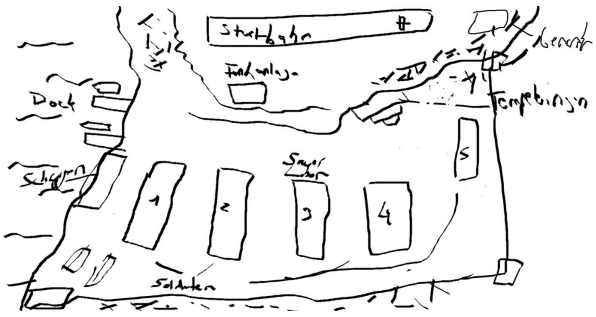
Nach einiger Zeit nähert sich eine Gruppe von sechs japanischen Soldaten in Begleitung von 2 Kampfhunden der Stelle, sie sollen die Leichen der Nazis einsammeln und zudem nach Fuchs und dem anderen Soldaten suchen.

Bevor die Japaner sich weiter nähern bebt wieder die Erde und Kurum-Apar ist zu hören. Auch die Japaner wirken verunsichert und bereden sich kurz. Die Wörter Sauer sowie Höhle fällt in ihrem Gespräch

Hier an der felsigen Küste ist sie. Die Forschungsanlage des Feindes. Geschützt durch einen Zaun und mehrere Wachtürme. Einfache Baracken, sowie Schuppen sind zu erkennen. Am Strand befindet sich ein Art improvisierter Dock samt einem Treibstofflager. Auf einer höheren Ebene befindet sich anscheint eine Funkstation samt Landebahn. In einem Käfig scheinen einige Ureinwohner gefangen zu sein. Und dort unter einem Zelt muss er sein , ein weiterer Eingang zu den Höhlen. Irgendwo hier muss sich Sauer befinden und mit ihm auch seine Forschungen, die es zu sichern gilt.

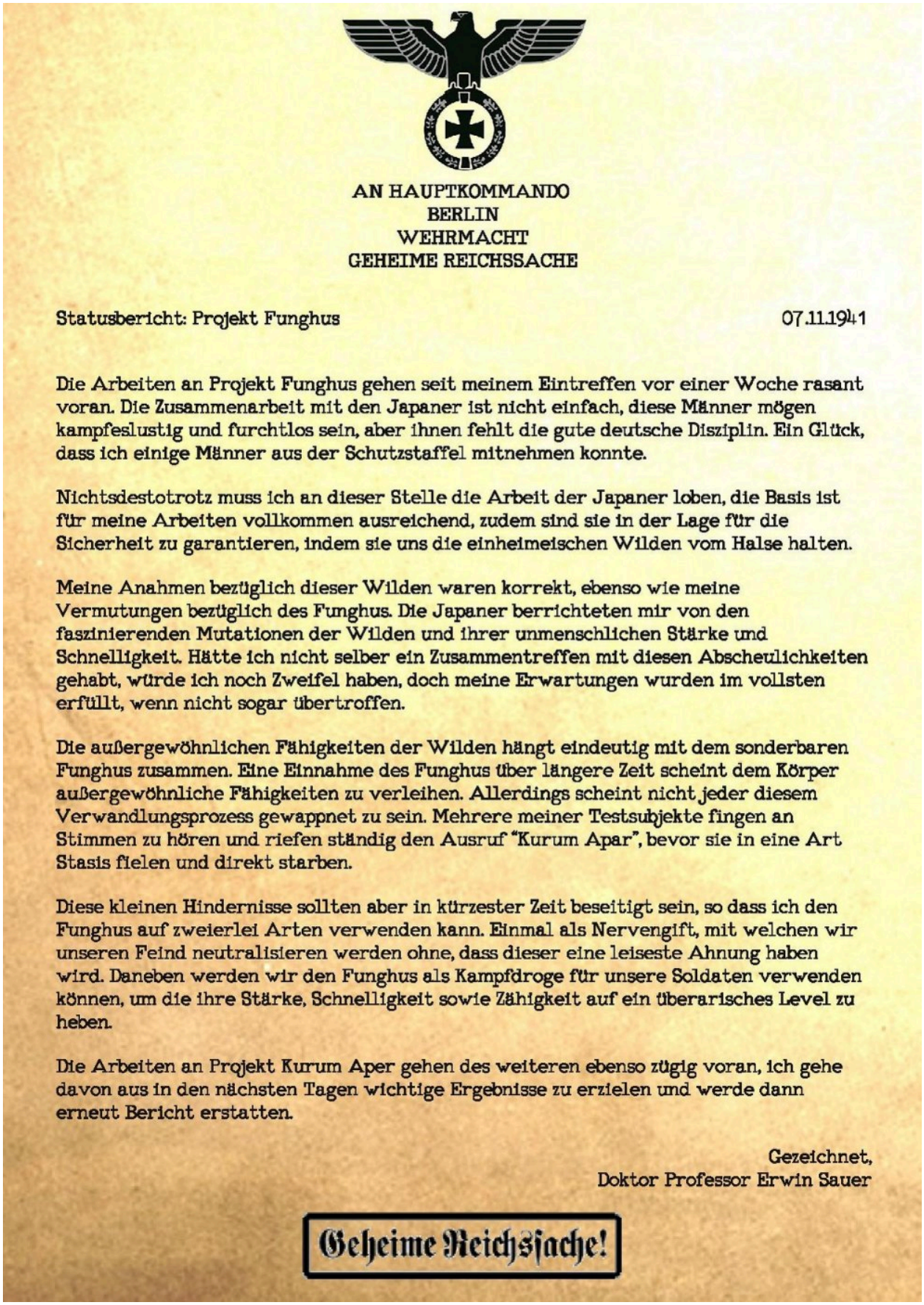
Übersicht: Die Basis ist am Strand an der Küste gelegen, eingerahmt von dichten Dschungel, einen Hügeln und schroffen Felsen. Von einem Plateau können die Spieler eine gute Sicht haben.

Am Stand (Dock) ist ein Treibstofflager.Mehrere Baracken und Zelte wurden errichtet, dazu ein Gitterzaun mit mehreren Wachtürmen Richtung Dschungel. Auf einer erhöhten Ebene ist das Funkzentrum sowie eine kleine Landebahn. Hier eine Karte:



Hier befindet sich zudem ein Generator, der das gesamte Lager mit Strom versorgt. An einer der Felswände befindet sich eine Art Tempeleingang, ein tatsächlich in den Stein gehauenen Eingang. Mit einem großen Torbogen und einigen Götzenstatuen davor, auch schon von Pilzen und Flechten überwuchert.

- In einem Käfig hat Sauer 10 Ureinwohner eingesperrt, die er für Forschungszwecke verwendet.
- Vor diesem Eingang befindet sich ein mobiles Labor, welches von Sauer benutzt wird.
  - Erster-Raum:Auf dem Labortisch liegt ein sezierte Wilder, auf einem anderen Tisch stehen mehrere Ampullen, mit dem ersten Prototypen eines Nervengifts sowie eines Gegenmittels. Hier lässt sich auch ein Dokument mit ersten Aufzeichnungen von Doktor Professor Sauer finden,



AN HAUPTKOMMANDO
BERLIN
WEHRMACHT
GEHEIME REICHSSACHE

Statusbericht: Projekt Funghus 07.11.1941

Die Arbeiten an Projekt Funghus gehen seit meinem Eintreffen vor einer Woche rasant voran. Die Zusammenarbeit mit den Japaner ist nicht einfach, diese Männer mögen kampfeslustig und furchtlos sein, aber ihnen fehlt die gute deutsche Disziplin. Ein Glück, dass ich einige Männer aus der Schutzstaffel mitnehmen konnte.

Nichtsdestotrotz muss ich an dieser Stelle die Arbeit der Japaner loben, die Basis ist für meine Arbeiten vollkommen ausreichend, zudem sind sie in der Lage für die Sicherheit zu garantieren, indem sie uns die einheimeischen Wilden vom Halse halten.

Meine Anahmen bezüglich dieser Wilden waren korrekt, ebenso wie meine Vermutungen bezüglich des Funghus. Die Japaner berrichteten mir von den faszinierenden Mutationen der Wilden und ihrer unmenschlichen Stärke und Schnelligkeit. Hätte ich nicht selber ein Zusammentreffen mit diesen Abscheulichkeiten gehabt, würde ich noch Zweifel haben, doch meine Erwartungen wurden im vollsten erfüllt, wenn nicht sogar übertroffen.

Die außergewöhnlichen Fähigkeiten der Wilden hängt eindeutig mit dem sonderbaren Funghus zusammen. Eine Einnahme des Funghus über längere Zeit scheint dem Körper außergewöhnliche Fähigkeiten zu verleihen. Allerdings scheint nicht jeder diesem Verwandlungsprozess gewappnet zu sein. Mehrere meiner Testsubjekte fingen an Stimmen zu hören und riefen ständig den Ausruf "Kurum Apar", bevor sie in eine Art Stasis fielen und direkt starben.

Diese kleinen Hindernisse sollten aber in kürzester Zeit beseitigt sein, so dass ich den Funghus auf zweierlei Arten verwenden kann. Einmal als Nervengift, mit welchen wir unseren Feind neutralisieren werden ohne, dass dieser eine leiseste Ahnung haben wird. Daneben werden wir den Funghus als Kampfdroge für unsere Soldaten verwenden können, um die ihre Stärke, Schnelligkeit sowie Zähigkeit auf ein überarisches Level zu heben.

Die Arbeiten an Projekt Kurum Aper gehen des weiteren ebenso zügig voran, ich gehe davon aus in den nächsten Tagen wichtige Ergebnisse zu erzielen und werde dann erneut Bericht erstatten.

Gezeichnet,
Doktor Professor Erwin Sauer

Geheime Reichssache!

(dieses Dokument ist in **deutsch**)

- Zweiter Raum: Hier ist alles abgedunkelt und kein Licht brennt, hier befindet sich ein noch lebendes Testsubjekt, wahnsinnig und manisch, sieht überall Kurum-Apar.**

- Neben dem Labor ist ein Zelt indem sich die Leichen aller bisherigen Testsubjekte befinden.
- In der Radiostation oder an einer anderen passenden Stelle, lässt sich zudem eine **japanische** Nachricht finden, in der es um den Angriff auf Pearl Harbor geht.



HQ DER KAISERLICHEN JAPANISCHEN ARMEE
TOKIO
KAISERLICHE JAPANISCHE ARMEE
GEHEIMSTUFE 10

Befehle: Operation AI 01.11.1941

Leutant, hiermit erhalten sie Instruktionen zur Vorbereitung für Operation AI.

Ziel der Operation ist der Angriff auf die US-Basis auf Pearl Harbor, ihre Aufgaben bestehen im Folgenden:

1. Bereitstellen aller nötigen Ressourcen für Doktor Professor Erwin Sauer, so dass dieser seine Arbeiten an den Projekten Funghus sowie Kurum-Apar bis zum Termin von Operation AI abgeschlossen hat.

2. Sichern der Umgebung bis zum Beginn von Operation AI.

Der angesetzte Termin für Operation AI ist der 7. Dezember dieses Jahres, stellen Sie sicher, dass insbesondere die in Punkt 1 erwähnten Projekte bis zum Beginn der Operation abgeschlossen wurden.

Gezeichnet,
General Yoshinaka Fukumitsu

In dem Moment wo die Spieler entdeckt werden beginnen die Japaner den Alarm auszulösen, Sauer befindet sich zu diesem Zeitpunkt bereits im Höhlensystem. Ein japanischer Soldat begibt sich zur Funkanlage um die Basis zu verständigen und Hilfe anzufordern. Samuel zeigt den Spielern Sauers Baracke und kann ihnen berichten, dass sich Sauer wahrscheinlich auf Ebene 3 im Höhlensystem befindet und versucht das Ritual ein weiteres Mal durchzuführen.

Werte eines japanischen Soldaten (15 - 20 Männer):

```
LP 100, .303 Lee-Enfield (jap. Version) 3W20+30 / 1 Attacke / 10er Magazin, LP: 90, .38
Pistole: 1W20+25 / 2 Attacken / 6er Magazin, Kampfmesser 1W20+20
Gewehre 60%, Pistole 60%, Faustkampf 40%, Messer 40%
hohe Kampfdisziplin,aber keine 100% Kampfmotivation da es ein deutsches Projekt ist.
```

Werte eines Kampfhunds:

```
LP 50 Beißen 1W20 + 15 Beißen 60%
```

Werte eines deutschen Soldaten (5 Männer):

```
LP 100, Mauser-Gewehr 3W20+35 / 1 Attacke / 10er Magazin
Maschinenpistole 40 1W20+20 / 3 Attacken / 20er Magazin
.38 Pistole: 1W20+25 / 2 Attacken / 6er Magazin, Kampfmesser 1W20+20
Gewehre 70%, Pistole 70%, Faustkampf 50%, Messer 50%
hohe Kampfdisziplin
```

Werte der Ureinwohner:

```
LP 110, Speer 2W20 + 10; Bogen 1W20 + 10
 Speer 60%, Bogen 60%, Faustkampf 60%
sehr schnell, kämpfen bis zum Tod, beißender Geruch, Mutationen an sämtlichen Gliedmaßen,
Flechten und Pilze zieren den gesamten Körper
```

Szene VIII: Das Heiligtum/Höhlensystem von Kurum Apar

Die Luft wird mit jedem Meter, den ihr euch weiter in die ungewissen Tiefen begebt stickiger. Der beißende Geruch des Pilzes und wird immer schlimmer und vernebelt euch den Verstand. Etwas unheilvolles umgibt diese Gänge. Doch es hilft nichts irgendwo hier unten muss sich Sauer befinden…

Der Torbogen in der Felswand führt herunter in das Heiligtum von Kurum-Apar und ist ein Zugang zum Höhlensystem unter der Insel. Überall wächst der sonderbare Pilz, die Luft ist stickig und drückend. Der abartiger Gestank des Pilzes macht nach einiger Zeit benommen und ist gerade in den unteren Ebenen unerträglich, deshalb sollten Gasmasken getragen werden.

Vom Eingang aus führen mehrere Gänge in das Höhlensystem ab, eingeteilt ist das Höhlensystem in 3 Ebenen. 1. Ebene bis zu 50 Meter unter der Erde. 2. Ebene 250 Meter unter der Erde, 3. Ebene 500 Meter und noch tiefer in die Ebene. Am Ende der 1 Ebene haben japanische Soldaten ein einen Checkpoint 5 Stück an dem Generatoren sowie Ressourcen lagern. 5 Mann. Am Ende der zweiten Ebene (welche noch beleuchtet ist) liegt eine riesige Spalte die mit einer Art Gondel überspannt ist. Auf der anderen Seite führen die Gänge in die Tiefen der 3. Ebene. Dringen die Spieler in die Basis ein befindet sich Sauer gerade auf Ebene 2 und trifft finale Vorkehrungen für einen weiteren Versuch des Ritual, bevor er sich auf Ebene 3 begibt. Auf Ebene drei ist Kurum-Apar schon so nah, dass er einen der Spieler versucht zu kontrollieren.

Die Spieler finden Sauer am Ende eines Höhlengangs wo eine Felsformation weit über eine weitere Spalte führt, wo er versucht Kurum Apar zu rufen. Sollten die Spieler ihn nicht aufhalten, wird er Kurum Apar rufen. Spätestens hier kommt es zum Endkampf. Töten sie Doktor Professor Sauer finden sie sein

Tagebuch, an dieser Stelle

Auszüge aus Doktor Professor Erwin Sauers Aufzeichnugen

...vor 10 Jahren fand ich während einer Reise in Asien einige Aufzeichnungen, in einer Mischung aus altem Japanisch, Latein und einer mir unbekannten Sprache, die sich mit einem Wesen namens Kurum- Apar befassen, beschrieben wurde dieses Wesen als ein riesiger Wurm der sich in Gängen unter unserer Erde schlängelt, fasziniert davon macht ich es mir zu Ziel mehr über Kurum Apar herauszufinden...

... die Aufzeichnungen beschreiben Kurum- Apar als Wesen von unglaublicher Macht, dass in der Lage ist Menschen per Telepathie zu kontrollieren...

... meine jahrelangen Recherchen bis ich Jahrelang auf Granit, doch mit dem rasanten Wachstum unseres Reiches, kam auch meine Forschung voran, die Geheimabteilung der Reichsregierung stellte mir unbegrentze Ressourcen zur Verfügung... sollte ich Kurum Apar finden, werde ich dem Führer die grossartigste Waffe präsentieren, welche die Menscheit jemals erblickt hat...

... im Rahmen meiner Arbeiten stiess auch mehrmals auf den sogenannten Apar- Funghus, Schamanen und andere Wilde erzählten mir von aussergewöhnlichen Fähigkeiten, die diesem Pilze inne wirken... wer auch immer ihn zu sich nimmt soll mit einem Teil der Stärke von Kurum Apar ausgestattet werden, welche ganz Mensch jemals erreicht hat...

...in den letzen Tagen habe ich massive Fortschritte gemacht, irgendwo südlich von Japan muss es eine Insel geben, auf der ich Kurum- Apar und seine Wilden finden kann... die Japaner nehmen sich dieser Aufgabe an...

..Ich lag richtig!... die Japaner haben die Insel lokalisiert und begonnen eine Forschungsanlage zu errichten... sie haben auch von missgebildeten, aber unglaublich starken Wilden erzählt, genauso wie ich es erwartet habe... in wenigen Tagen werde ich mit einer kleinen Abteilung von Berlin aus auf diese Insel fliegen...

...Auf der Insel angekommen. Habe vor dem Flug noch einige Testsubjekte mit genommen, ich muss die Wirkung des Funghus schnellst möglich näher forschen und Kurum- Apar in dem Höhlensystem unter den Insel finden...sollte mir das Ritual aus dem alten Buch gelingen, kann ich dieses Wesen kontrollieren...

... Die ersten Arbeiten mit den Funghus- Testsubjekten waren ernüchterend... ich habe aus dem Funghus ein Serum extrahiert, welches ich den Testsubjekten direkt injiziert habe, um den Prozess zu beschleunigen und innerhalb kürzester Zeit auf das Stärkeniveau der einheimischen Wilden zu bringen... die Subjekte zeigten bereits wenige Stunden nach der Injektion erste Mutationen auf und war wesentlich stärker, doch anschliessend begannen sie nur noch Kurum- Apar vor sich hin zu sagen. Fielen anschliessend in eine Fötale- Position und starben... enttäuschend, nach wie vor ist mit der direkte Zusammenhang zwischen Kurum- Apar und dem Funghus ungewiss, vielleicht ist er nichts weiter als ein Geschenk an uns... doch fast so scheint es mir als für man mit der Einnahme des Pilzes ein Teil von Kurum Apar werden...

..habe begonnen die Höhlen zu erkunden, um Kurum- Apar zu finden...bereits vor einiger Zeit habe ich in dem alten Buch die Beschreibung zu einem Ritual gefunden, mit welchem man den Wurm rufen kann...meine ersten Versuche waren erfolglos, doch ich bin mir sicher, dass ich jedes Mal am Ende des Rituals etwas in den Tiefen gehört habe... nicht mehr lange und ich habe mein Ziel erreicht...

... habe heute Nacht mit einer weiteren Studie zum Ritual eine bedeutende Erkenntis gemacht, sollte meine Interpretation korrekt sein, dann ist Kurum Apar nur einer von vielen dieser Würmer... .diese Vorstellung; sie macht mich glücklich...

aushändigen (dieses Dokument ist in **deutsch**).

Werte von Doktor Professor Erwin Sauer:

```
LP 100,.38 Pistole: 1W20+25 / 2 Attacken
fantastisch, will auf jeden Fall Kurum Apar rufen.
```

Werte von Kurum Apar:

```
LP 600, Beißen 3W20+20, Zerdrücken 5W20
Beißen 70%, Zerdrücken 60%
Gedankenkontrolle eines Spielers durch Telepathie
```

Szene IX: Flucht

Auf der Startbahn steht ein Storch Flugzug mit einem Maschinengewehr am Heck, dieses bietet aber nur Platz für 3 Leute (nicht mehr!) Die kurze Startbahn (60 Meter) reicht gerade aus um das Flugzeug mit so einer Beladung zu starten. **250 LP**

Am Strand warten neben einigen kleinen Motorbooten auch zwei Daihatus-Landungsboote (ausgestattet mit zwei leichten Maschinengewehren) **400 LP** Sollten die Gruppe per Funk Hilfe anfordern, werden sie entweder mit einem Wasserflugzug extrahiert (2 Maschinengewehre sowie 5 Bomben) unter 2 Kilometer von der Küste entfernt von einem Schnellboot (1 AA Geschütz und 2 Maschinengewehre). **450 LP**

Die Japaner bzw. deutschen werden je nach Situation Verstärkung anfordern, aufgrund der Distanz taucht aber nur ein Zero Jagdflugzug auf.

Szene X: Epilog

Je nach Informationen, welche die Gruppe gesammelt haben ergibt sich folgender Epilog.

Sollte die Gruppe die Insel niemals verlassen und keinen Funkspruch mit Informationen absenden, erfolgt einen Monat später der Angriff auf Pearl Harbor. Bei dem tausenden US-Soldaten dem Nervengift durch den Pilz zum Opfer fallen. Zudem wird der gerufene Alte Kurum-Apar von Sauer beschworen und übersaht gesamt Hawaii mit dem sonder artigen Pilz. In Europa und im Pazifik sorgen die neuartige Pilz-Kampfdroge für ein Zuspitzen der Situation gegen die Alliierten.

Haben die Spieler Proben des Pilzes lässt sich ein Gegengift dagegen entwickeln, zudem können besondere Geschosse entwickelt werden, die sich als sehr wirksam gegen Pilz-Befallene erweisen. Töten unter nehmen die Gruppen sauer gefangen, findet das Ritual niemals statt. Sollten die Informationen über den Pilz die Insel dennoch verlassen, werden die Nazis eventuell daran weiterforschen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. Oktober 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. Operation Insel Hopper – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Operation+Insel+Hopper&oldid=10392`