

Prof. Jordan Perry

Volume III.

“Gambling
with Nature”

–
Mutanten, natürliche
Monstren und
menschengeschaffene
Ungeheuer



Impressum

Erdacht und geschrieben von:

Markus Heinen

Lektorat:

Vanessa Heinen

Korrekturat:

Michael „Scorpio“ Mingers

Cover und Karten:

Markus Heinen

Innenillustrationen:

Elisabeth Jerichau Baumann, Lucas Cranach, Katsushika Hokusai, Charles Le Brun, Margaret A. Mcintyre, Alvin Padayachee, John William Waterhouse; Markus Heinen

Layout:

Thomas Michalski

nach einer Designvorlage von Markus Heinen



© 2020 DORP GbR

Für diesen Download werden die Regeln der
Savage Worlds Abenteueredition von Ulisses Spiele verwendet.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

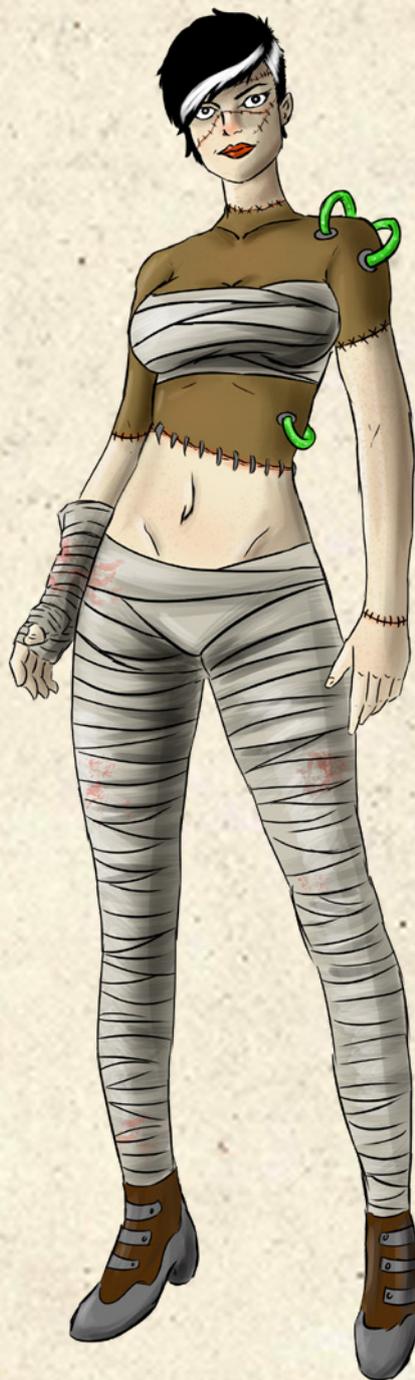
Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Einleitung	4
Gambling with Nature	5
Gorilla-Kriegsaffen	7
Tiermenschen	7
Die Fliege.....	7
Patchworkmensch	9
Imbunche.....	10
Angeschwollener Mutant.....	12
Chupacabra.....	12
Gremlin	13
Quellen	14
Index.....	15



Einleitung

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit jenen Monstren und Kreaturen die entweder aus einer Laune der Natur entstanden oder aber von Menschenhand geschaffen wurden. Dabei soll ein genereller Überblick über die Möglichkeiten gegeben werden, denn alle Mutationen hier aufzulisten würde dieses Kapitel sprengen. Zum einen kommen Mutationen in der Natur weit häufiger vor als bisher angenommen und zum anderen steht auch der Mensch mit seinem Forschungsdrang nur am Anfang des Möglichen. Oftmals überwiegen dabei auch die Fehlschläge und so muss man sich fragen ob wirklich alles was möglich ist, auch in die Tat umgesetzt werden sollte. Denn von den Ungeheuern der Antike bis hin zu den atomaren Schrecken der Neuzeit gibt es schließlich genug Belege, dass – wenn man die Büchse der Pandora erst einmal geöffnet hat – die Zeit der Vorsicht vorüber ist und man sich den Konsequenzen stellen muss.





„Gambling with Nature“

Mutanten, natürliche Monstren und menschengeschaffene Ungeheuer

- von Prof. Jordan Perry

Die Schöpfung nach eigenem Gutdünken zu verändern oder auch zu verbessern, ist seit jeher einer der größten Träume der Menschheit. Allerdings entsprachen die meisten Produkte eher lebendig gewordenen Albträumen. Egal ob es sich nun um Experimente oder einen Unfall handelte, die eine Veränderung von Mensch, Tier oder Pflanze zum Ziel hatten. Immer wieder wohnte diesen, von Menschenhand geschaffenen, Kreaturen ein Makel inne. Aber zuweilen ist es auch die Natur selbst, die sich in experimenteller Weise an neuen Kreationen versucht, die entweder ihrer Zeit voraus sind, oder schlichtweg eine Fehlentwicklung darstellen. Aber egal aus welchen Gründen auch immer, diese Monster und Mutanten stören das empfindliche Gleichgewicht unseres Ökosystems auf gravierende Art und Weise.

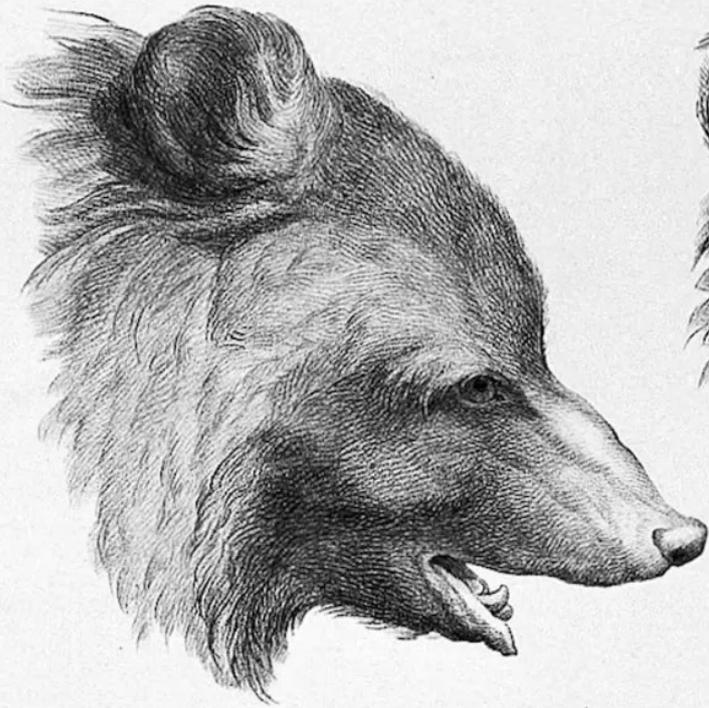
Bereits in der griechischen Antike taucht ein Mischwesen namens Chimäre auf, ein Ungeheuer welches vorne Löwe, in der Mitte Ziege und hinten Schlange oder Drache war.

Belege für dieses Monstrum finden sich, außer in *Homers Ilias* nicht, aber der Begriff hält sich bis heute für solche Mischwesen.

Die enge verwandtschaftliche Beziehung zwischen Mensch und Primat veranlasste *Josef Stalin* wohl 1926 dazu, den russischen Biologen *Ilja Iwanowitsch Iwanow* mit der Aufgabe zu betrauen, einen Mensch-Affen-Hybriden zu züchten. Erst kurz vorher war es dem Veterinärmediziner gelungen, eine widerstandsfähige Kreuzung aus Pferd und Zebra zu erzeugen. Nun sollte er im Auftrag des Politbüros für zähe und billige Soldaten sorgen. Allerdings schlug das Kriegsaufenexperiment fehl und *Iwanow* fiel 1930 bei Stalin in Ungnade. Er wurde zu fünf Jahren Zwangsarbeit verurteilt, starb aber bereits 1932. Allerdings halten sich Gerüchte, das seine Experimente nicht ganz so erfolglos waren wie angenommen und im Geheimen fortgesetzt wurden. Allerdings

sorgte der Ausbruch des zweiten Weltkrieges für eine Ressourcenverschiebung und im anschließenden Kalten Krieges setzte man eher auf menschliche Spione, als auf einen offenen Konflikt unter Soldaten. Dennoch sollen kleinere Guerillaeinheiten in den Dschungeln SÜDAMERIKAS und AFRIKAS oder auch zur Bewachung einiger Festen in Afghanistan zum Einsatz gekommen sein. Während des zweiten Weltkrieges und vor allem in dessen Endjahren, als vermehrt an Wunderwaffen geforscht wurde, soll es auch in DEUTSCHLAND von verschiedenen Gruppierungen Bestrebungen gegeben haben, aus Affen und Gorillas kriegstaugliche Soldaten zu züchten. Hierbei wurde aber nicht auf Kreuzungsversuche zurückgegriffen, sondern vielmehr sollte mithilfe von Vivisektion, künstlichen Implantaten und mechanischen Verbesserungen versucht werden, dieses Ziel zu erreichen.







Einem französischen Arzt namens *Dr. Moreau* soll es bereits um das Jahr 1896 gelungen sein, Tiere mithilfe von Vivisektion in menschenähnliche Wesen zu verwandeln. Laut Aussagen des Schiffbrüchigen *Edward Prendick*, der von der Insel NOBLE ISLE fliehen konnte, befanden sich auch Affenmenschen unter den Chimären. Was aus *Moreau* und seinen Kreaturen wurde, ist nicht überliefert. Angeblich fand er den Tod durch seine eigene Schöpfung. Diese bestand aus allen Arten von Tierwesen, denen er ein humanoides Aussehen verpasste. Berichten zufolge war dies allerdings nicht von Dauer, so dass diese Wesen früher oder später doch wieder in ihre tierischen Wesenszüge verfielen.

Ein weiterer Fall in dem die Wissenschaft für eine Kreuzung aus Mensch und Tier verantwortlich war, wenn auch nur infolge eines Unfalls, zeigte sich anhand des Wissenschaftlers *Andre Delambre*.

TIERMENSCHEN

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 7 (1)

Ausrüstung: Speer (Stä+W6, Parade +1) oder Zweihandaxt (Stä+W10)

Spezialfähigkeiten:

Hörner / Hauer / Schnabel / Klauen: Stä+W4

Raubtieraugen: Halbiere die Abzüge für Beleuchtung.

Dicke Haut: Rüstung +1

Optionen:

Eber: Konstitution W10, Robustheit 8 (1)

Ratte: Geschicklichkeit W8, Größe -1, Robustheit 6 (1)

Hirsch: Verstand W6, Talent *Anführer* (s. *SWAE* S. 45).

Rind: Stärke W10, Größe +1, Robustheit 8 (1), Bewegungsweite 4

Dachs: Talent *Berserker* (s. *SWAE* S. 38).

GORILLA-KRIEGSAFFEN

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W6, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Schießen W8, Überreden W4, Überleben W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 8; **Parade:** 6; **Robustheit:** 9

Spezialfähigkeiten:

Biss/Fäuste: Stä+W4

Bewaffnung: *AK-47:* 24/48/96, 2W8, PB 2, FR 3, 30 Schuss oder *MG42:* 30/60/120, 2W8+1, PB 2, FR 3, 100 Schuss.

Größe 2: Kriessaffen werden bis zu 2,40 m groß und wiegen über 500 kg.

Talent: Ruhige Hände (s. *SWAE* S. 43).

Wildheit: Sobald er angeschlagen wird, muss dem Kriessaffen ein Willenskraftwurf gelingen, oder er gibt seinen tierischen Instinkten nach und flieht (gerades Ergebnis) oder greift rücksichtslos an (ungerades Ergebnis, s. *SWAE* S. 105f).

Optionen:

Cybergliedmaßen: Die verchromten Cybergliedmaßen der Affen verursachen Stä+W8.

Panzerplatten: Dem Kriessaffen wurden dicke Rüstungsplatten implantiert. Er erhält Rüstung +2 für Robustheit 11 (2).

DIE FLIEGE

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W10, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W12, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 6 (fliegend); **Parade:** 5; **Robustheit:** 8

Ausrüstung: *Lasergewehr* 30/60/120, 3W6, PB 2, FR 3, Schuss 100

Spezialfähigkeiten:

Furchterregend (-1): Abscheulicher Hybride aus Mensch und Insekt



22. 4



22. 5



PATCHWORKMENSCH

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W4, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schießen W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 4; **Parade:** 6; **Robustheit:** 8 (1)

Ausrüstung: Speer (Stä+W6, Parade +1) oder Zweihandaxt (Stä+W10)

Spezialfähigkeiten:

Fäuste: Stä+W4

Berserker: Patchworkmenschen sind *Berserker* (s. *SWAE* S. 38).

Furchterregend: Variabler Malus, je nach Zustand des Körpers

Furchtlos: Patchworkmenschen sind immun gegen Furcht und *Einschüchtern*.

Konstrukt: (s. *SWAE* S. 177).

Langsam: Bewegung 4 und Sprintwürfel W4

Lederhaut: Rüstung 1.

Optionen:

Entladung: Der Patchworkmensch kann die ihn antreibende Energie fokussieren und auf Feinde schleudern. Dies wirkt wie die Macht *Geschoss* (s. *SWAE* S. 160) und wird mit Willenskraft gewürfelt, wobei die Machtkosten die Erschwernis darstellen. Bei einem Fehlschlag erleidet der Patchworkmensch eine Stufe *Erschöpfung*.

In MONTREAL experimentierte er mit einem Teleportationsgerät und in einem Selbstversuch kreuzten sich dabei seine Atome mit denen einer Stubenfliege, wodurch anscheinend dabei auch einige Eigenschaften auf ihn übergingen.

Im 18 Jh. gelang es schließlich dem Schweizer Arzt *Dr. Viktor Frankenstein* in INGOLSTADT aus toter Materie ein lebendes Wesen zu erschaffen. Bekannt ist nur, dass die Kreatur ihren Schöpfer schließlich in den Tod trieb, aber selber immer noch durch die Welt irrt. Dieser Patchworkmensch ist neben *Gregori Arcane* eine der wenigen bekannten Versuche echtes neues Leben aus toter Materie zu erschaffen und steht damit ein wenig im Gegensatz zu bekannten Automaten, Golems¹ oder Untoten².



1 Siehe hierzu auch Kapitel 4. - Artificial Life
2 Siehe hierzu auch Kapitel 5. - The Good, the Bad and the Dead



Gambling with Nature

Aus CHILE gibt es Berichte über den Imbunche, einen magisch transformierten Menschen. Dabei handelt es sich um einen gekidnappten, ungetauften Erstgeborenen dessen rechtes Bein gebrochen und hinter seinen Nacken drapiert wird. Mit einer speziellen Salbe sorgt der Zauberer zudem für einen dichten Haarwuchs auf dem Rücken seines Opfers. Mit Hilfe der Milch schwarzer Katzen und später Menschenfleisch wird dieses Monstrum großgezogen und dient dem Magier entweder als Wächter oder auch als Werkzeug seiner Rache.

Gerüchten zufolge könnte es sich bei diesen unglückseligen Kreaturen jedoch auch um fehlgeleitete Experimente handeln, immerhin flohen einige hochrangige Wissenschaftler des Dritten Reiches nach Südamerika.

Mit dem Beginn des Atomzeitalters kamen aber auch neue Ängste und Gefahren auf, allen voran die Angst vor Mutationen. Der Abwurf der Atombomben über HIROSHIMA und NAGASAKI war dabei wohl nur die Initialzündung und das Auftauchen des riesigen Kaiju mit Namen *Godzilla* auch nur die logische Konsequenz.³ Doch neben diesem beachtlichen und prominentesten Vertreter, bildeten sich auch

IMBUNCHE

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W10, Überreden W4, Provozieren W6, Kämpfen W6, Heimlichkeit W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5 (Sprintwürfel W4); Parade: 5; Robustheit: 5

Handicaps: Hässlich (leicht)

Talente: Ausweichen (SWAE, S. 41), Arkane Resistenz (außer ihrem Hexer) (S. 37)

Ausrüstung: Schartiges Messer (Stä+W4)

Spezialfähigkeiten:

Größe -1: Imbunche sind etwa 1,30 groß.

Restlichtsicht: Imbunche ignorieren Abzüge für Düstere und Dunklere Beleuchtung (aber nicht Vollständige Finsternis).

Wandkrabber: Die verdrehten Gliedmaßen eines Imbunche ermöglichen es ihm an Wänden mit seiner normalen Bewegungsrate zu klettern.

bei Menschen viele Mutationen in einer schier unendlichen Bandbreite. Ausgelöst durch die Atomkraft, Gamma-Strahlen oder chemische Cocktails unbekannter Zusammensetzung.





Der bekannteste Fall, in dem durch einen Trank unbekannter chemischer Zusammensetzung ein menschliches Monster geschaffen wurde, trug sich wohl um das Jahr 1886 in London zu. Dort soll es dem Doktor *Henry Jekyll* gelungen sein, seiner bösen Seite ein eigenes Leben zu geben.

Dieses als *Edward Hyde* bekannte Monster war für mehrere Verbrechen verantwortlich. Das Serum schien in der Vergangenheit immer wieder dafür verantwortlich gewesen zu sein, dass diese dunkle Seite des Menschen zum Vorschein gebracht wurde.

 **WANTED** 
FOR
GHASTLY MURDER





ANGESCHWOLLENER MUTANT

Attribute: Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+3, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W12, Einschüchtern W12, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Überreden W4, Wahrnehmung W4

Bewegungsweite: 8; **Parade:** 7; **Robustheit:** 10

Spezialfähigkeiten:

Riesige Fäuste: Stä+W6

Furchterregend: Grässlich zuckende Muskeln winden sich um ein schweres Skelett, das kaum von der Haut zurückgehalten werden kann.

Größe 3: Die Mutanten sind auf massive Größe gewachsen.

Zäh: Ein zweites *Angeschlagen*-Ergebnis verursacht keine Wunde.

CHUPACABRA

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6 /T), Willenskraft W6

Fertigkeiten: Athletik W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Überreden W4, Überleben W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Spezialfähigkeiten:

Krallen / Biss: Stä+W4

Größe -1: Ziegensauger sind kleine Wesen.

Restlichtsicht: Keine Abzüge für *Düstere* und *Dunkle Beleuchtung*.

Blutverlust: Ein Treffer mit dem Biss des Ziegensauers erzeugt zusätzliche eine Stufe Erschöpfung, wenn das Ziel mindestens *Angeschlagen* wird.

Einen Schritt weiter ging, wenn auch nur unbeabsichtigt, 1962 *Dr. Bruce Banner* als er mit Gamma-Strahlen experimentierte und infolge dessen eine zweite übermenschliche Persönlichkeit freigesetzt wurde. Dieser Koloss zeichnet sich durch eine geringe Intelligenz und Selbstkontrolle, aber eine enorme Körperkraft, Widerstandsfähigkeit und Zerstörungswut aus. Ähnlich einem Vorfall nur ein Jahr zuvor, bei dem die Crew eines Raumschiffes durch kosmische Strahlung mutierte und ein Mitglied in ein übermenschliches Monster, jedoch ohne Intelligenzverlust, verwandelt wurde.

Daneben gibt es aber auch noch das ein oder andere Monster welches anscheinend nicht durch menschliches Zutun entstanden ist. Einer der bekanntesten Vertreter ist das Chupacabra aus MEXIKO.



Art



Während das Chupacabra sich anscheinend von Ziegen ernährt und dem Menschen in seltenen Fällen gefährlich wird, ist es um den Gremlin hingegen ganz anders bestellt. Dieses Monster tauchte Ende der 1920er Jahre auf und wurde, vor allem von Flugzeugmechanikern und Piloten der Royal Air Force, für allerlei Unfälle und Abstürze verantwortlich gemacht. Die Beschreibungen des Aussehens gehen dabei oftmals weit auseinander und reichen von tierähnlichen Wesen bis hin zu Koboldartigen. Aber auch in der zivilen Luftfahrt scheint es immer wieder Übergriffe dieser Wesen zu geben. So berichtet *Bob Wilson* 1963 in einer Theraphiesitzung seinem Psychiater, er hätte auf einem Linienflug ein solches Wesen auf der Tragfläche beobachtet.

GREMLIN

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W10, Athletik W6, Überreden W4, Provozieren W10, Kämpfen W6, Heimlichkeit W10, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 4

Handicaps: Gierig (schwer)

Ausrüstung: Messer (Stä+W4)

Spezialfähigkeiten:

Größe -1: Gremlins sind zwischen 90 cm und 120 cm groß.

Technikstörung: Beim Einsatz von technischen Gerätschaften in der Nähe eines Gremlins zählt bereits eine 1 auf einem Würfel als Patzer statt einer Doppel-1.

Wärmesicht: Halbiere die Abzüge für Beleuchtung bei Angriffen auf warme Ziele.





Quellen:

- BARTON, Don (1971): Zaat, Barton Films
BERNDS, Edward (1959): Return of the Fly, 20th Century Fox
BREAKSTON, Georg (1959): The Monster, United Artists
BULGAKOV, Mikhail (1925): Hundehertz
CARDONA, René (1969): Night of the bloody Apes, Azteca Films Inc.
CORMAN, Roger (1959): The Wasp Woman, Filmgroup
DAHL, Roald (1943): The Gremlins, Walt Disney Company
DE LEON, Gerardo (1959): Terror is a Man; Lynn – Romero Productions
DONNER, Richard (1963): Nightmare at 20,000 Feet – CBS Television Studios
GUTIERREZ, Sebastian (2001): She Creature; Columbia TriStar Television
LANGELAAN, Georg (1957): The Fly, Playboy Magazine
LEE, Stan & KIRBY, Jack (1962): The Incredible Hulk #1, Marvel Comics
MAJANO, Anton Giulio (1960): Atom Age Vampire, Film Selezione
NEUMANN, Kurt (1958): The Fly, 20th Century Fox
SHARP, Don (1965): Curse of the Fly, 20th Century Fox
SHELLEY, Mary. (1818): Frankenstein or The Modern Prometheus; Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones
SHOSTAKOVICH, Dmitri (1932): Orango
STEVENSON, Robert Louis (1886): The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde; Longmans, Green & Co
WEIN, Lee & WRIGHTSON, Bernie (1973): Swamp Thing #2, DC Comics
WELLS, Herbert George (1896): The Island of Dr. Moreau; Heinemann, Stone & Kimbal



Gambling with Nature - Index

A		K	
Afghanistan	5	Kaiju	10
Afrika	5	Kriegasaffe	7
C		M	
Chupacabra	12	Mexiko	12
D		Montreal	7
Deutschland	5	Mr. Hyde	11
F		Mutant	10ff.
Fliege	7ff.	N	
G		Nagasaki	10
Gremlin	13	Noble Isle	7
H		P	
Hiroshima	10	Patchworkmensch	9
Hulk	10	S	
I		Südamerika	5, 10
Ingolstadt	9	T	
		Tiermensch	7





Betritt eine Welt voller Gefahren

Ohne diesen praktischen Reiseführer an seiner Seite sollte kein noch so wagemutiger Abenteurer seinen Weg durch die Welt der Monster, Mythen, Kreaturen und anderer Gefahren antreten.

Ob Dinosaurier, Aliens, Roboter, Zombies, Mutanten oder sonstige widernatürliche Gegner: Dieses praktische Nachschlagewerk weiß nicht nur wo sie zu finden sind, sondern auch wie mit ihnen zu verfahren ist. Unentbehrlich für jede Reise in wilde Welten!

-Clark "Doc" Savage Jr.

