

Dr. Kate Corrigan

Volume II.

# “Missing Links”

-

Neandertaler,  
Menschenaffen  
und evolutionäre  
Seitensprünge



**DORP**  
www.kite-dorp.de

# 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, Margaret A. McIntyre, John William Waterhouse; Markus Heinen

## **Layout:**

Thomas Michalski

nach einer Designvorlage von Markus Heinen



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung.

Der Prometheus Games Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://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
Missing Links .....	5
Höhlenmensch/Neandertaler .....	6
Wilder Urmensch.....	6
Affenmensch .....	7
Bigfoot/Sasquatch .....	8
Yeti.....	8
Meerjungfrau .....	10
Tiefe Wesen.....	12
Kiemenmensch .....	12
Kappa .....	13
Echsenmensch.....	14
Schlangenmensch.....	14
Werwolf.....	16
Katzenmensch.....	16
Quellen .....	18
Index.....	19



# Einleitung

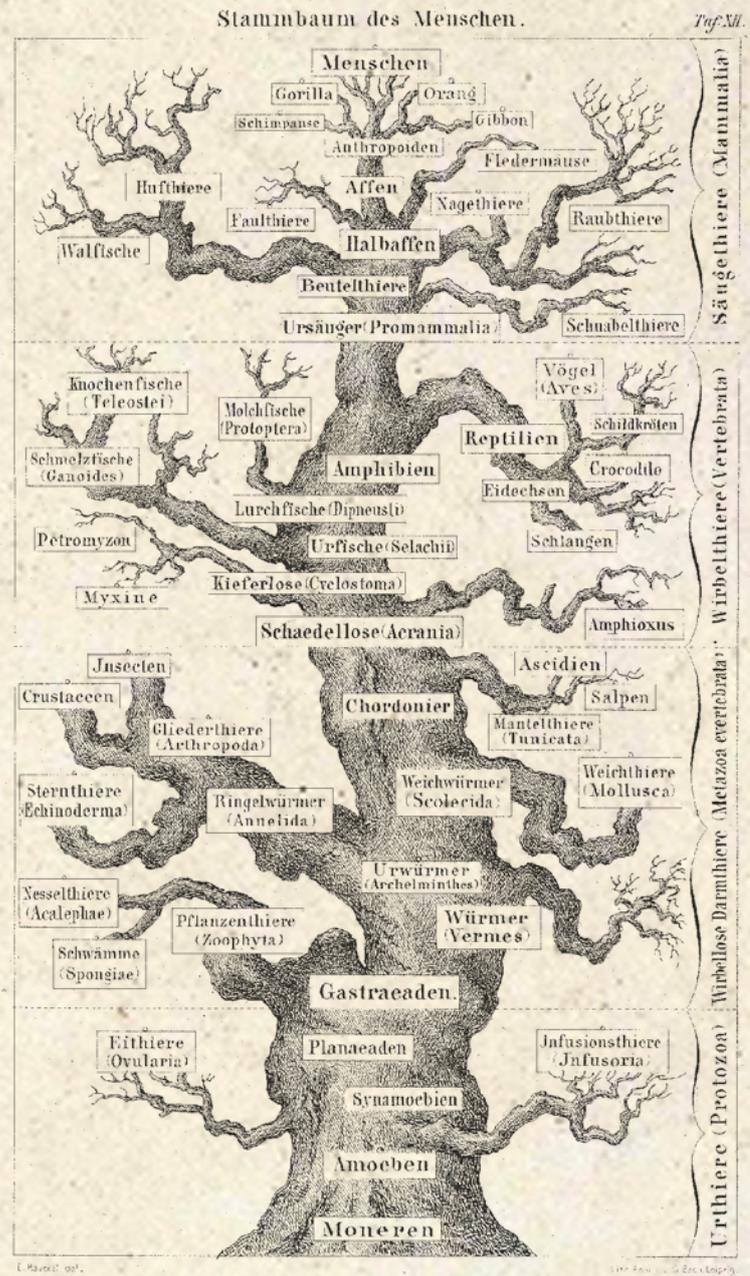
Im folgenden Kapitel soll der Frage nachgegangen werden, ob der Mensch für sich herausnehmen kann, das einzige humanoide Lebewesen auf Erden zu sein. Denn immer wieder tauchen Berichte über weitere, mehr oder weniger, vernunftbegabte humanoide Kreaturen auf.

Seien es nun dem Menschen noch recht nahestehende Affen- oder Urmenschen oder auch Big-foot oder der Yeti. Doch diese sind nicht der einzige Gegenstand zahlreicher Mythen und Legende. So sollen in grauer Vorzeit, dem sogenannten hyperboreanischen Zeitalter, ganze Zivilisation von Echsen- und Schlangenmenschen existiert haben und auch heute noch vereinzelt in entlegenen Regionen anzutreffen sein.

Glaubt man den Geschichten von Seefahrern, die immer wieder von Meerjungfrauen und Sirenen berichten, so soll es auch ganze Schwärme von fischgestaltigen Mischwesen in den Weiten der Ozeane geben, die in lichtlosen Tiefen dunklen Götzen huldigen.

Natürlich darf man auch nicht die Sagen über sogenannte Gestaltwandler vergessen, die in der Lage sein sollen, zwischen menschlicher und verschiedener tierischer Formen hin und her wechseln zu können.

Was nun davon der Wahrheit entspricht, soll im folgenden Kapitel genauer erörtert werden.





## „Missing Links“

### Neandertaler, Menschenaffen und evolutionäre Seitensprünge

- von Dr. Kate Corrigan

Der Mensch als Krone der Schöpfung. Abgegrenzt von ihm das Tierreich. So sahen lange Zeit die Gelehrten die verwandschaftlichen Beziehungen von Arten und Rassen untereinander. Bis Charles Darwin mit seinem Buch über die Entstehung der Arten ein neues Kapitel aufschlug und die Affen als unsere nächsten Verwandten deklarierte. Heutzutage wird diese Evolutionstheorie sicherlich von keinem seriösen Wissenschaftler mehr in Frage gestellt, dennoch gibt es weit mehr Zweige in diesem verästelten Stammbaum als manch einer vermuten würde.

Daher soll in dem vorliegenden Kapitel all jenen evolutionären Zwischenschritten, Seitenlinien und anderweitigen menschenähnlichen Lebewesen nachgegangen werden. Denn nicht nur halten sich hartnäckig Gerüchte über urzeitliche Kolonien menschlicher Vorfahren, die noch immer in den unzugänglichen Regionen unserer Welt überdauert haben sollen, sondern es tauchen auch immer wieder Erzählungen von menschenaffenähnlichen Lebewesen auf, zu nennen etwa Big-foot oder der Yeti. Diese sogenannten „Missing Links“ genauer einzuordnen und ihre Herkunft zu klären, ist jedoch nicht immer ein einfaches Unterfangen. Daneben existieren noch eine ganze Reihe an humanoiden Lebewesen, die nicht den Primaten zu ihren Vorfahren zählen, sondern etwa auf Reptilien, Amphibien, Vögel oder gar Fische als Ur-ahnen zurückblicken.

Wie bereits im ersten Kapitel erwähnt, sollen sich auf der Insel CAPRONA nicht nur urzeitliche Tiere wiederfinden, sondern auch frühe Entwicklungsstufen der Menschheit. Diese wurden der Einfachheit halber von den dort Gestrandeten ob ihrer Bewaffnung in drei Gruppen aufgeteilt:

- 1) Sto-lu (Beilmänner)
- 2) Band-lu (Speermänner)
- 3) Kro-lu (Bogenmänner)

Auf verschiedenen evolutionären Entwicklungsstufen sind diese drei Stämme jedoch allesamt direkte Verwandte des Menschen, wie etwa der Cro-Magnon-Mensch oder der Neandertaler.





### Höhlenmensch/ Neandertaler

#### Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W6

#### Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Klettern W6, Mumm W8, Spuren Lesen W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

#### Talente:

Kräftig

**Bewegungsweite: 6, Parade: 7, Robustheit: 8**

#### Ausrüstung:

Steinbeil: Stä+W6

Speer: Stä + W6 (Parade +1, Reichweite 1", Zweihändig)

Bogen (12/24/48) 2W6

Wurfstein: Entfernung 3/6/12, Stä+W4, Angriff -1

Bei einem Angriffswurf von 1 mit einer der primitiven Nahkampfwaffen, brechen Teile ab und der Schadenswürfel sinkt um eine Stufe.

#### Besondere Merkmale:

**Leicht zu beeindrucken:** Höhlenmenschen können durch Magie oder modernen Technik leicht beeindruckt oder auch erschreckt werden. Ersetzen durch: Tricks mit derartigen Hilfsmitteln erhalten einen +2 Bonus gegen die Verstandsprobe von Höhlenmenschen.

### Wilder Urmensch

#### Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W10+3, Verstand W4-1, Willenskraft W8

Für weitere Werte, vergleiche den Höhlenmensch/Neandertaler oben auf dieser Seite.

Zur Vereinfachung lassen sie sich in allen nachfolgenden Berichte deshalb auch unter dem Terminus des Höhlen- oder Urmenschen zusammenfassen

1962 wird ein solcher überlebender prähistorischer Höhlenmensch mit Namen *Eegah* in der KALIFORNISCHEN WÜSTE aufgefunden. Im Gegensatz zu den meisten anderen Begegnungen mit unseren Vorfahren war er nicht im ewigen Eis eingefroren, um die Zeiten zu überdauern. Spekulationen über seine Langlebigkeit waren daher das Thema in vielen Fachzeitschriften, konnten aber leider nicht hinlänglich belegt werden.

Aus dem Jahre 1937 hingegen stammt der Bericht eines unbekanntes Piloten der mit einem Mediziner und Hobbykryogeniker in der SIBIRISCHEN EISWÜSTE notlanden musste, wo sie einen tiefgefrorenen Höhlenmenschen fanden. Ihnen soll es gelungen sein, ihn wieder zum Leben zu erwecken. *Kolani* geheißen, war er anscheinend von recht hoher Intelligenz. Es soll ihm sogar gelungen sein, einige Brocken Englisch zu lernen, um sich verständlich zu machen. Anscheinend war der Kulturschock jedoch größer als vermutet und über sein weiteres Schicksal ist nichts Genaueres bekannt.

1932 jedoch gelang es den beiden Wissenschaftlern *Dr. Elbert Wonmug* und *G. Oscar Boom* den als *Alley Oop* bekannten Höhlenmenschen via Zeitmaschine ins 20. Jahrhundert zu transportieren. Erstaunlicherweise gewöhnte sich dieser erstaunlich schnell an das moderne Leben in AMERIKA. Dies legt die Vermutung vieler Wissenschaftler nahe, dass man unseren Vorfahren weit mehr Intelligenz und auch Anpassungsfähigkeit zuschreiben musste als bisher angenommen. Viele Wissenschaftler gehen sogar davon aus, dass ein solcher Urmensch heutzutage sogar zu einem modernen Homo Sapiens erzogen werden könnte.

Vielfach gemein ist diesen „Höhlenmenschen“, dass sie als sehr robust beschrieben wer-



den und oftmals von geringer Intelligenz, aber auch freundlich im Gemüt seien. Körperlich unterscheiden sie sich dabei nur wenig vom modernen Menschen, sie weisen eine höhere Körperkraft und eine etwas dichtere Behaarung auf. Ganz im Gegensatz dazu stehen die vielen Berichte über wilde Urmenschen, die anscheinend nur ihren Instinkten folgen. Ein bekanntes Beispiel dafür sind die als *Yahoo* bekannten Wilden aus den 1726 veröffentlichten Reiseberichten des englischen Arztes *Lemuel Gulliver*. Ihr genauer Aufenthaltsort ist nicht mehr bekannt und da sich auch keine späteren Berichte über sie finden lassen, ist anzunehmen, dass sie heutzutage ausgestorben sind.

Noch weiter zurück liegt der Bericht *Ahmad ibn Fadlans*, einem muslimischen Schriftgelehrten. Er berichtet von Neandertaler ähnlichen Menschen,<sup>1</sup> die im NORDEN EUROPAS überlebt haben sollen und um das Jahr 922. n. Chr. im Kampf mit einem Wikingerstamm verwickelt waren.

Glaubt man der Meinung einiger Anthropologen und Kulturwissenschaftler, so könnten diese Ereignisse die Grundlage des Beowulf Epos gewesen sein.

Neben diesem, in direkter verwandschaftlicher Beziehung stehenden Bindeglied in der menschlichen Evolution, gibt es aber auch den ein oder anderen Affenmenschen, der eher als Zwischenstufe oder evolutionärer Seitenzweig im Stammbaum der Menschheit angesehen werden muss, da er dem tierischen Wesen näher steht als dem menschlichen.

Die enge verwandschaftliche Beziehung zwischen Mensch und Primat veranlasste 1926 wohl auch *Josef Stalin* 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, und nun sollte er im Auftrag des Politbüros für zähe und billige Soldaten sorgen. Allerdings schlug

das Kriessaffenexperiment fehl und *Iwanow* fiel 1930 bei *Stalin* in Ungnade.<sup>2</sup>

Der Ursprung und das Aussehen der „Biestmänner von Opar“, einer Stadt im Herzen AFRIKAS, hingegen ist wohl eine natürliche Ursache, bzw. eine selektive Inzucht und Kreuzungen aus Menschen und Affen sowie Sexualdimorphismus<sup>3</sup> zu verdanken. Wobei sich dies nur auf männliche Nachkommen bezog, die weiblichen Mitglieder hatten ein vollkommen normales, menschliches Erscheinungsbild. Dieser kultischen Gemeinschaft stand *Königin La vor*, die auch Hohepriesterin ihres Volkes war. Zu mehreren Gelegenheiten kreuzten sich ihre Wege mit denen des Dschungelhelden *Tarzan*. Aus späteren Berichten weiß man daher, dass sie wohl auch mit Leopardmännern in Verbindung gebracht werden konnte.

Während diese Lebewesen aber immer noch eine direkte Verbindung zum modernen Homo Sapiens besitzen gibt es andere Arten, die weniger menschlich anmuten, aber dennoch eine humanoide verwandschaftliche Beziehung aufzeigen können.

## Affenmensch

### Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W10 (T), Willenskraft W6

### Fertigkeiten:

Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Klettern W10, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7

### Besondere Merkmale:

**Leicht zu beeindrucken:** Affenmenschen können durch Magie oder modernen Technik leicht beeindruckt oder auch erschreckt werden. Ersetzen durch: Tricks mit derartigen Hilfsmitteln erhalten einen +2 Bonus gegen die Verstandsprüfung von Höhlenmenschen.

1 In Ahmad ibn Fadlans Aufzeichnungen als „Die ihre Toten essen“ bezeichnet.

2 Genaueres hierzu siehe auch Kapitel 3. - Gambling with Nature

3 Sexualdimorphismus bezeichnet deutliche Unterschiede im Erscheinungsbild, Verhalten oder Physiologie zwischen männlich und weiblichen Individuen der gleichen Art.



### Bigfoot/Sasquatsch

#### Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W12,  
Stärke W12+3, Verstand W4, Willenskraft W6

#### Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bewegungsweite:** 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10

#### Ausrüstung:

Zweihändige Keule (Holz oder Knochen): Stä+W8

#### Besondere Merkmale:

Größe +2

**Rundumschlag:** Kann alle direkt benachbart stehenden Charaktere (Freunde und Feinde) mit einem Abzug von -2 angreifen

### Yeti

#### Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W12,  
Stärke W12+3, Verstand W4, Willenskraft W6

#### Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bewegungsweite:** 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 11 (1)

#### Ausrüstung:

Zweihändige Keule (Holz oder Knochen): Stä+W8

#### Besondere Merkmale:

Größe +2

**Resistenz gegen Kälte:** Yetis können extremer Kälte widerstehe. Sie erleiden nur die Hälfte an Schaden aus Kältebasierten Quellen und erhalten +4 auf jeden Wurf um Kälte aus anderen Quellen zu widerstehen.

**Panzerung +1:** Dickes Fell

**Rundumschlag:** Kann alle direkt benachbart stehenden Charaktere (Freunde und Feinde) mit einem Abzug von -2 angreifen

Der bekannteste Vertreter dieser Art dürfte die unter dem Namen *Bigfoot*<sup>4</sup> bekannte Kreatur sein.

Sein Hauptverbreitungsgebiet liegt in den USA und KANADA, genauer gesagt in fast allen dortigen stark bewaldeten Gebirgen. Am häufigsten kamen und kommen Sichtungen jedoch in den ROCKY MOUNTAINS und den APPALACHEN vor.

Legenden über diese mysteriöse Wesen können bis in die 1850er Jahre zurückverfolgt werden. Zu jener Zeit berichteten Indianer in NORDKALIFORNIEN von einem geheimnisvollen Wesen. Bereits 1847 stieß *Paul Kane* auf Berichte, wonach auf dem MOUNT ST. HELENA in WASHINGTON wilde Männer leben sollten, die kannibalistischer Natur seien.

1924 habe eine Gruppe von mysteriösen Wesen eine Hütte angegriffen, in der sich Bergleute aufhielten. Dies fand bezeichnenderweise im APE CANYON in WASHINGTON statt.

1958 entdeckten Bauarbeiter gewaltige Fußabdrücke in der Nähe einer abgelegenen Baustelle in BLUFF CREEK, KALIFORNIEN.

All diese und andere Sichtungen waren jedoch nichts im Vergleich zu der Begebenheit im Oktober des Jahres 1967, als es *Roger Patterson* und *Robert Gimlin* gelang, in der Nähe von BLUFF CREEK zum ersten Mal bewegte Aufnahmen von Bigfoot zu machen.

Gemeinhin wird er als 2-3m großes, aufrecht gehendes Wesen mit dichtem Fell beschrieben. Er ist kräftiger und auch robuster als ein normaler Mensch, in etwa vergleichbar mit einem Gorilla. Da es sich dabei um eine ganze Gattung handeln muss, wird spätestens anhand vielfältiger Berichte über ganze Bigfootfamilien klar.

Eng verwandt mit Bigfoot ist der Yeti. Dieser Affenmensch wird vor allem im HIMALAYA vermutet und hat sich dem dortigen Klima und der rauen Umgebung perfekt angepasst.

Einer der ersten wissenschaftlichen Berichte über diesen „abscheulichen Schneemenschen“ stammt von *Lieutenant-Colonel Charles Howard-Bury* aus dem Jahre 1921. Unter seiner Führung brachen der „Alpine Club“ und die

4 Mancherorts in den Vereinigten Staaten und vor allem in Kanada auch als Sasquatch bekannt. Dies bedeutet soviel wie „stark behaarter Mann“.



„Royal Geographical Society ‚Everest Reconnaissance Expedition‘“ zum MOUNT EVEREST auf. Die Beschreibungen der dabei gefundenen Fußspuren, die dem Yeti zugerechnet wurden, sind in seinen Berichten festgehalten. Von seinen einheimischen Führern wurde dieses Wesen als ‚metho-kangmi‘ bezeichnet.<sup>5</sup>

Zwar konnte 1954 ein Yeti gefangen und nach LOS ANGELES gebracht werden, allerdings gelang ihm dort die Flucht aus seinem Gefängnis und er wurde anschliessend von der Polizei erschossen.

1957 stieß die Expedition von *Dr. John Rollason* im HIMALAYA auf eine weitere Gruppe Forscher unter der Führung von *Dr. Tom Friend*. Dieser war in der unwirklichen Gegend auf der Suche nach dem legendären Schneemenschen. Alleine *Dr. Rollason* kehrte von der Expedition zurück und niemand weiß genaueres was dort vorgefallen ist.

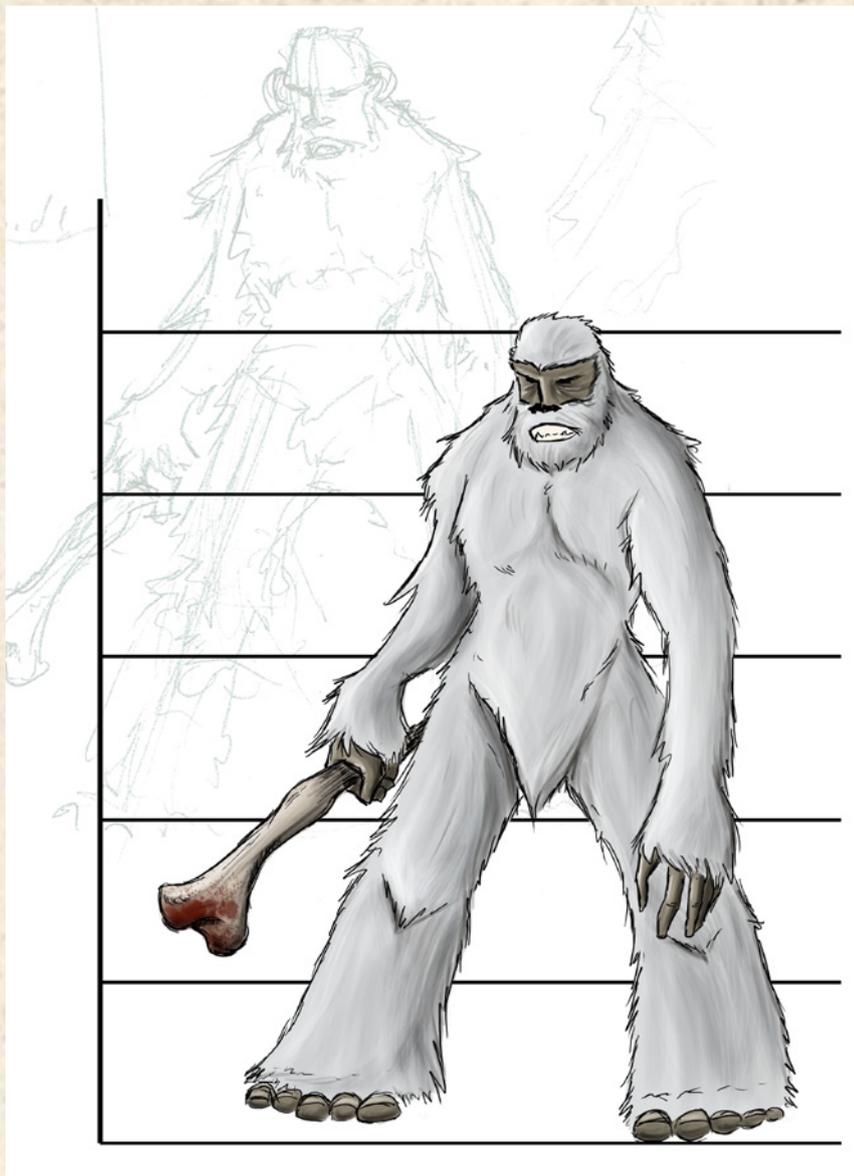
Eine weitere Begegnungen mit einem Yeti trug sich 1960 ebenfalls im HIMALAYA zu. Dort waren der junge Reporter *Tim* und sein Freund *Haddock* auf der Suche nach Überlebenden eines Flugzeugabsturzes und stießen dabei zufällig auf jenen Schneemenschen.

Etwa fünf Jahre später machte sich *Dr. Benton Quest* auf, einem kleinen Dorf auf dem Dach der Welt zu helfen, welches von Yetis heimgesucht wurde. Obwohl sich diese als verkleidete Terroristen entpuppten, die den Mönch *Raj Guru* töten sollten, vermerkte *Dr. Quest* in seinem Bericht auch eine flüchtige Begegnung mit einem ech-

ten Schneemenschen, welcher auf seine falschen Artgenossen nicht gut zu sprechen war.

Darwins Theorie über die Entstehung der Arten und damit auch die Theorie der modernen Menschheitsgeschichte lässt sich aber auch auf andere Spezies übertragen. Nur weil der Mensch den Planeten beherrscht, heißt dies nicht, dass nicht auch andere humanoide Lebewesen existieren die in früheren Zeiten vorherrschend waren oder vielleicht noch auf ihre Chance warten.

Besonders die Tiefen unserer Meere und Seen bergen noch die ein oder andere maritime Zivilisation. Die bekanntesten Vertreter hierbei stellen seit Jahrhunderten sicherlich die Nixen und Meerjungfrauen aus den zahlreichen See-





### Meerjungfrau

#### Attribute:

Kämpfen W6, Provozieren W8, Schwimmen W12, Überreden W10, Wahrnehmung W6

#### Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Mumm W6, Schwimmen W12, Wahrnehmung W8

**Bewegungsweite:** -, **Charisma:** +4 **Parade:** 5, **Robustheit:** 6

#### Besondere Merkmale:

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 10“

**Dämmerungssicht:** Meerjungfrauen können wegen ihres Lebensraumes die Abzüge für Dämmerung ignorieren.

**Schwäche (Wassergebunden):** Meerjungfrauen können sich ohne Magie oder andere Hilfsmittel nicht an Land bewegen.

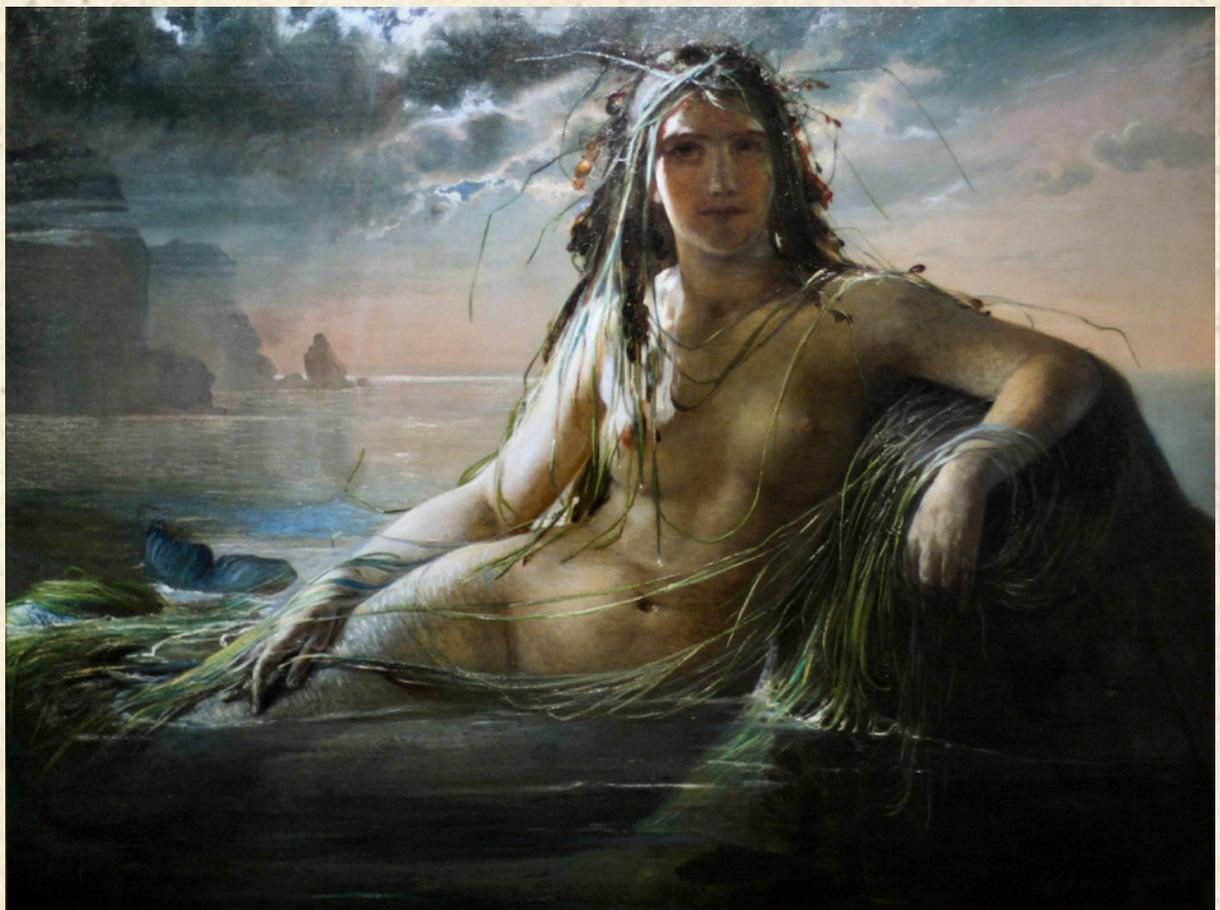
**Sirengesang:** Meerjungfrauen können die Macht Marionette ohne Machtpunkte einsetzen. Anstatt der arkanen Fertigkeit setzt die Meerjungfrau ihre Überreden-Fertigkeit samt Charisma-Bonus ein.

mannsgeschichten und Legenden dar, welche mal lockend, mal neckend die Seeleute oft in

ihr nasses Grab brachten. Wahrscheinlich zurückgehend auf die Sirenen der griechischen Mythologie wurde diesen Wesen oftmals etwas Sinisteres nachgesagt. Dargestellt als hübsche Frauen mit einem Fischunterkörper konnten sie aber auch dämonische Züge aufweisen, wenn es darum ging, Menschen zu ertränken und/oder zu verspeisen.

Obwohl die meisten Meerjungfrauen, die auf Jahrmärkten als Attraktionen dienten, Fälschungen oder lediglich Schaustellerinnen waren, gibt es auch verbürgte Berichte über die Echtheit dieser Wesen. So stahlen *Angus Shaw* und seine Frau *Lillian* um 1900 eine wahrhaftige Meerjungfrau von einem irischen Sammler. Allerdings entpuppte sich dieses Wesen als äußerst gefährlich und verschwand auf der Überfahrt nach AMERIKA spurlos, nachdem es fast die gesamte Mannschaft tötete.

Möglicherweise lässt sich eine Verbindung zu den sogenannten „Tiefen Wesen“ ziehen. Geheimen Berichten der U.S. Regierung nach befand sich eine Siedlung unterseeischer Lebewesen direkt vor der Küste NEUENGLANDS, nahe der Stadt INNSMOUTH.







## Tiefe Wesen

### Attribute:

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

### Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Mumm W6, Schwimmen W8, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 4, **Parade:** 5, **Robustheit:** 7

### Besondere Merkmale:

**Biss:** Stä+W6

**Nachtsicht:** Tiefe Wesen können wegen ihres Lebensraums die Abzüge für Düstere und Dunkle Umgebungen ignorieren.

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 10“



## Kiemenmensch

### Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W6

### Fertigkeiten:

Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Mumm W6, Schwimmen W8, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 5 **Parade:** 6, **Robustheit:** 8 (1)

### Besondere Merkmale:

**Biss/Klauen:** Stä+W4

**Panzerung +1:** Schuppige Haut

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 8“

**Dämmerungssicht:** Kiemenmenschen können wegen ihres Lebensraumes die Abzüge für Dämmerung ignorieren.

Ursprünglich stammten diese Wesen wohl aus dem Pazifik und wurden um 1847 von Kapitän *Obed Marsh* nach MASSACHUSETTS gebracht. Hier gründeten sie eine Kolonie und paarten sich mit den dort ansässigen Menschen. Diese Nachkommen sehen ihrem menschlichen Elternteil zunächst ähnlich, nehmen aber mit zunehmenden Alter mehr und mehr fischähnliche Wesen- und Gesichtszüge an, bis sie im

Alter schließlich ein Fisch-Frosch Hybrid sind und im Meer leben.

Als einzige weitere in diesem Zusammenhang bekannte Stadt wird nur noch Y'HA-NTHLEI erwähnt; angeblich eine Metropole dieser Fischmenschen. Dort sollen sie in kultischen Ritualen ihre Götter Vater Dagon, Mutter Hydra und Cthulhu verehren.<sup>6</sup>

1891 strandet der Militärarzt *Lieutenant Clause de Ross* auf einer mysteriösen Insel in der KARIBIK. Dort war es *Edmond Rackham* gelungen die, Fisch-Mensch-Hybriden von *Prof. Ernest Marvin* unter seine Kontrolle zu bringen, um mit deren Hilfe die Schätze Atlantis zu bergen.

Diese Fischmenschen sind an das Leben in den Tiefen der Ozeane angepasst. Sie können zwar an Land eine zeitlang überleben, siedeln aber bevorzugt in Wassernähe. Durch ihre Abstammung von urzeitlichen Fischen weisen sie eine ungemein höhere Lebenserwartung auf. Es kann aber nicht davon ausgegangen werden, dass sie unsterblich sind, wie in manchen Quellen behauptet wird.

Neben diesen Fisch-Frosch-Hybriden waren es auch die Gerüchte um den berühmten Kiemenmenschen welche die Theorien über evolutionäre Seitenzweige immer wieder anheizten.

6 Dagon (sumerisch, akkadisch Dagan) war eine Gottheit in Mesopotamien und Syrien, deren Kult vor allem im 3. und 2 Jahrtausend v. Chr. verbreitet war. Die Hydra hingegen war ein vielköpfiges Monster der griechischen Mythologie und wurde von Herkules erschlagen. Alleine Cthulhu lässt sich keiner bekannten mythologischen Gottheit oder Kreatur zuordnen.



1954 stießen der Forscher *Dr. Carl Maia* und der Ichtologe *Dr. David Reed* am AMAZONAS, genauer in der SCHWARZEN LAGUNE, zunächst auf fossile Überreste und dann auf einen überlebenden Kiemenmenschen. Eine humanoide amphibienähnliche Lebensform, die sich dem Leben im Wasser angepasst hatte und deren Ursprünge wohl bis ins Devon zurück datieren werden können.

Nach der Gefangennahme 1955 wurde die Kreatur nach KALIFORNIEN gebracht, ehe sie von dort ausbrechen konnte, nur um ein Jahr später in den EVERGLADES in FLORIDA erneut aufzutauchen.

Ob es sich bei den Sichtungen aus dem Jahr 1959, in der Nähe von PIEDRAS BLANCAS in KALIFORNIEN, um ein und die selbe Kreatur handelt, ist bisher nicht ganz geklärt. Da die Beschreibungen allerdings nicht ganz der ursprünglichen Kreatur entsprach, muss davon ausgegangen werden dass mindestens noch ein weiteres Exemplar dieser Gattung die Jahrtausende überdauert hat.

Die Physiognomie weist den Kiemenmenschen als ein amphibisches Lebewesen aus und somit ist er imstande sowohl längere Zeit an Land als auch im Wasser zu überleben. Denn neben seinen Kiemen besitzt er, im Gegensatz zu anderen Fischmenschen, auch Lungen. Mit seinen krallenbewehrten Flossen Händen und Füßen ist er im Stande sich behände im Wasser zu bewegen. Aufgrund seines natürlichen sumpfigen Lebensraum, ist er auch leicht lichtscheu.

In JAPAN gibt es darüberhinaus noch Berichte über eine besondere Art amphibischer Lebewesen mit humanoider Gestalt, gemeint ist das zur Kategorie der Yokai gehörende Kappa<sup>7</sup>.

Erstmals schriftlich erwähnt wurde es in einer von *Terjima Ryoan* editierten Naturenzyklopädie aus dem Jahre 1712/13. Demnach hat das Kappa etwa die Größe eines zehnjährigen Kindes, geht aufrecht und besitzt auch die Fähigkeit zu sprechen. Es riecht fischig und die Spitze seines Schädels ist eingedrückt und kann mehrere Schöpfkehlen Wasser aufnehmen. Es besitzt einen Rückenschild ähnlich der einer Schildkröte und einen schnabelförmigen Mund. Der bevorzugte Lebensraum sind langsam fließende Gewässer oder Teiche.

## Kappa

### Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W10

### Fertigkeiten:

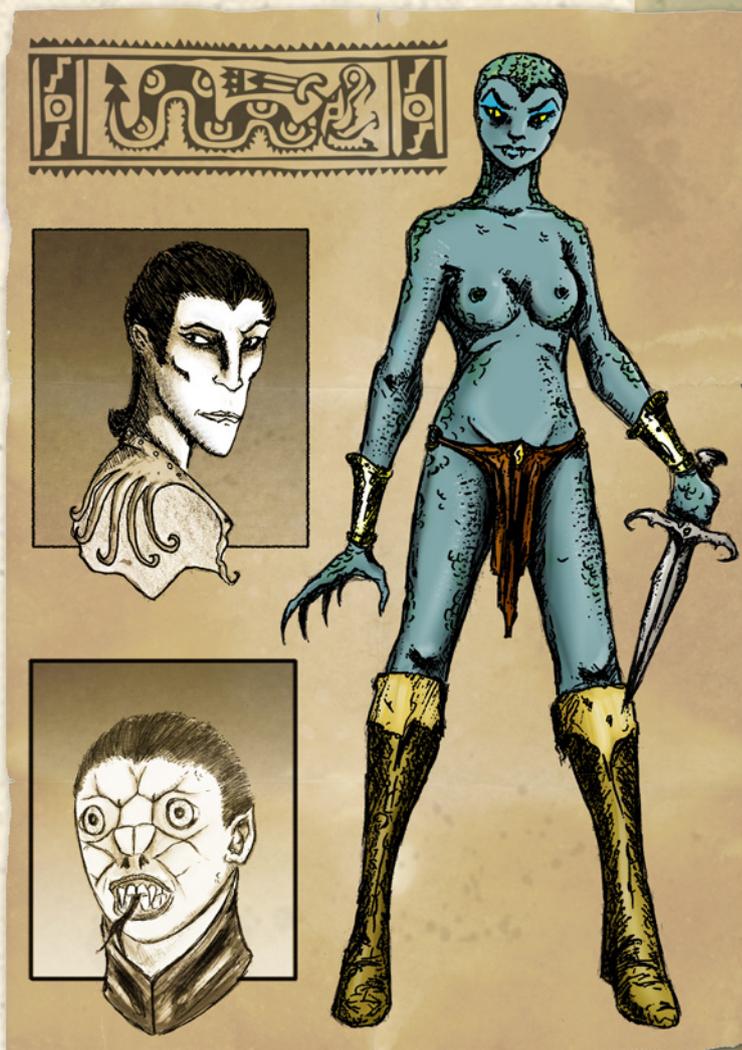
Kämpfen W8, Mumm 8, Schwimmen W10, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite: 5, Parade: 6, Robustheit: 5**

### Besondere Merkmale:

**Austrocknen:** Ist das Kappa länger als 1 Stunde am Tag ohne Wasser, erhält es pro Tag eine Erschöpfungsstufe, bis es durch Austrocknung Außer Gefecht ist.

Eng verwandt mit diesen amphibischen Lebewesen sind die humanoiden Reptilien, seien es nun Echsenmenschen, aufrecht gehende Alligatoren oder verschiedene Schlangentrassen.





## Echsenmensch

### Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

### Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7 (1), **Robustheit:** 7 (1)

### Ausrüstung:

Speer: Stä+W6, Parade +1, Zweihändig

### Besondere Merkmale:

**Panzerung +1:** Schuppige Haut

**Schwäche (Kaltblüter):** Echsenmenschen sind wechselwarm und brauchen eine warme Umgebung um optimal agieren zu können. In kalter Umgebung erleiden sie das Handicap Langsam.

## Schlangemensch

### Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

### Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W8

**Bewegungsweite:** 7, **Parade:** 5, **Robustheit:** 7 (1)

### Besondere Merkmale:

**Panzerung +1:** Schuppige Haut

**Giftig:** Einige Schlangemenschen haben Giftzähne (-2)

**Schwäche (Kaltblüter):** Schlangemenschen sind wechselwarm und brauchen eine warme Umgebung um optimal agieren zu können. In kalter Umgebung erleiden sie das Handicap Langsam.

**Wärmesicht:** Einige Schlangemenschen können im Infrarotspektrum sehen.

Oftmals werden die Echsenmenschen auf die Dinosaurier der Vorzeit zurückgeführt. Aus diesen entwickelte sich dann eine humanoide Spezies.

Aufrecht gehende Echten, in ihrer Physiologie und Aussehen leguanähnlich. Mit geschuppter Haut und einem Schwanz bilden sie den evolutionären Seitenzweig, der sich von den Dinosaurier ausgehend herausgebildet hat.

Kleinere Enklaven werden im Inneren der Erde vermutet sowie in den warmen und tropischen Regionen unserer Erde, beispielsweise SÜDAMERIKA, AFRIKA oder SÜDOSTASIEN.

Eng verwandt mit den Echsenmenschen sind die Schlangenleibigen. Heute noch als Naga in der indischen Mythologie präsent, sollen sie aus der hyperboreanischen Vorzeit unserer Welt stammen. Alten Schriften zufolge, gefunden in der MITTELMEERREGION und der NORDAFRIKANISCHEN Küste, lag dort auch einst das Zentrum ihrer Hochkultur. Oft wird dabei das heutige ÄGYPTEN als möglicher Ursprungsort genannt. Unterstützt wird diese These dadurch, das der Name einer der wichtigsten Gottheiten Set<sup>8</sup> lautete. Eine andere wird als Yig<sup>9</sup>, Vater der Schlangen betitelt. Seine Ursprünge liegen aber im Dunkel der Geschichte verborgen.

England erscheint, aus unerfindlichen Gründen, als ein bevorzugtes Rückzugsgebiet für Schlangemenschen und ihre Kultisten. Etwa um die Jahrhundertwende des 19. / 20 Jh. kam es in CLAGMOOR HEATH in CORNWALL zu seltsamen Todesfällen. Nach Aussagen der einheimischen Bevölkerung seien, *Dr. Franklyn* und seine Tochter *Anna Franklyn* darin verwickelt gewesen. Letztere wurde dabei als Schlangemensch identifiziert, die auf der MALAI-INSEL in PAPUA-NEUGUINEA mit dem Kult in Berührung gekommen sein soll. 1911 kam es in der Gegend des englischen DERBYSHIRE zu merkwürdigen Vorkommnissen in Zusammenhang mit dem Lambton Worm. Nach den Berichten von *Lord James D'Ampton*, *Angus Fling* und *Eve Trent*, die in die Ereignisse verstrickt waren, soll es sich bei

- 8 Die heutige bekannte Inkarnation von Seth als Wüsten- und Sturmgottheit hat dabei wenig Ähnlichkeit mit einer Schlange. Wahrscheinlicher ist, dass der ägyptische Schlangengott Apep und die griechische Lernäische Hydra spätere Ausprägungen dieser alten Gottheit sind.
- 9 Möglicherweise könnte hierbei Quetzalcoatl, die gefiederte Schlange und Gottheit mesoamerikanischer Herkunft, eine Inkarnation sein.



der geheimnisvollen *Lady Sylvia Marsh* ebenfalls um eine Schlangenkultistin gehandelt haben, deren Ziel es gewesen war den legendären Lambton Worm in STONERICH CAVERN wiederzubeleben.

In den 30er oder 40er Jahren unseres Jahrhunderts traf auch der Vigilant *The Spider* auf eine Gruppe Schlangemenschkultisten und konnte verhindern, dass diese die Kobra-Krone erlangten. Angeblich gingen die Wurzeln dieser Kultisten auch auf die jahrtausendealte Schlangenrasse zurück, welche einst im Paleozoicum die Welt beherrschte.

Doch auch die moderne Wissenschaft ist in der Lage Mensch-Schlangenhybrid zu züchten. Erstmals soll dies 1973 *Dr. Carl Stoner* gelungen sein, indem er sein Serum illegalerweise an seinem Assistenten *David Blake* testete.

All diesen Schlangemenschen scheint gemein zu sein, ihr wahres Wesen zu verbergen. Ob dies auf übernatürliche Kräfte zurückzuführen oder eine evolutionäre Entwicklung ist, lässt sich nur sehr schwer sagen. Immerhin sind Schlangen generell dazu in der Lage sich zu häuten, wenn ihnen ihr alter Schuppenanzug zu eng wird. Zudem wird ihnen eine hypnotische Wirkung zugeschrieben. Diese Kombination kann durchaus dazu beigetragen haben, dass die Schlangemenschen so lange unerkannt unter uns haben agieren können.

1959 sollen in LOUISIANA angeblich auch Alligatorenmenschen ihr Unwesen getrieben haben.

Allerdings gibt es bis auf einige obskure Berichte und angebliche Sichtungen keine weiteren verwertbaren Beweise.

Neben diesen reinrassigen Seitenzweigen der Evolution gibt es auch noch diejenigen, die beispielsweise durch Magie tierische Wesenszüge in ihrer humanoider Gestalt aufweisen.

Diese oftmals als so genannte Werwesen bekannten Arten können dabei unterschiedlichen Rassen und Kulturen entstammen. Die Therianthropie<sup>10</sup> kann dabei die unterschiedlichsten

Ausprägungen annehmen. Die bekanntesten unter ihnen dürften die Werwölfe sein: Älteste Zeugnisse finden sich dabei im Gilgamesch-Epos, in dem die Göttin *Istar* einen Schäfer in einen Wolf verwandelt. In Ovids *Metharmophosen* ist es der griechische König *Lykaon* der von *Zeus* zur Strafe in einen Wolf verwandelt wurde, nachdem er dessen Allwissenheit hatte testen wollen und ihm zu diesem Zwecke Menschenfleisch vorsetzte. Aber auch *Plinius der Ältere* berichtet in seiner „Naturgeschichte“ von Menschen, die mehrere Jahre im Körper eines Wolfs lebten, ehe die wieder in ein menschliches Wesen zurückkehren.

In der isländischen *Egils Saga* wird vom Großvater *Egils* berichtet, er sei ein Werwolf und habe deswegen den Namen *Kveldulf* („Abendwolf“) erhalten.

*„Aber jedes Mal, wenn es zum Abend ging, wurde er so unwirsch, dass nur wenige Leute mit ihm ins Gespräch kamen. Beim Dunkelwerden pflegte er schläfrig zu werden. Man erzählt sich, dass er des Nachts häufig in verwandelter Gestalt umging. Die Leute nannten ihn Abend-Wolf.“*

– *Egils Saga, Kap 1*

Aber auch in modernen Zeiten tauchen immer wieder Berichte über Werwölfe auf, vor allem in Großbritannien scheinen diese Werwesen in den Hochmooren SCHOTTLANDS und ENGLANDS ihr Unwesen zu treiben, wobei ihr wahrer Ursprung aber zumeist in osteuropäischen oder asiatischen Ländern zu liegen scheint.

1935 infizierte sich der britische Botaniker *Dr. Wilfred Glendon* in TIBET mit der Lykanthropie und kehrte als Werwolf zurück nach ENGLAND. Ein Fluch, der bis auf die Kreuzfahrer zurückgeht, war 1942 hingegen für *Oliver Hammonds* Verwandlung verantwortlich.

Einer der bekanntesten Wolfsmenschen war aber sicherlich *Lawrence Talbot* aus LLANWELLY in WALES. 1941 kehrte er, nachdem er lange Jahre in den vereinigten Staaten zugebracht hatte, in seine walisische Heimat zurück und

10 Therianthropie bezeichnet die Verwandlung eines Menschen in ein Tier oder ein Lebewesen, das sowohl menschliche als auch tierische Eigenschaften in sich vereint.



## Werwolf

### Attribute:

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

### Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Heimlichkeit W10, Kämpfen W12+2, Klettern W8, Mumm W10, Spuren lesen W10, Schwimmen W8, Wahrnehmung W10

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 9, **Robustheit:** 7

### Besondere Merkmale:

**Ansteckend:** Bei jedem Charakter, der von einem Werwolf getötet oder schwer verletzt wurde, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass er selber zum Werwolf wird. Der Charakter verwandelt sich unfreiwillig während jeder Vollmondnacht.

**Biss/Klauen:** Stä+W8

**Furcht erregend -2:** Jeder, der einem Werwolf gegenübersteht, muss eine Furchtprobe mit -2 ablegen.

**Nachtsicht:** Werwölfe können ignorieren Abzüge bei der Sicht in der Dämmerung und Nacht.

**Schwäche:** Werwölfe erleiden durch Silberwaffen normalen Schaden.

**Unverwundbarkeit:** Werwölfe können nur durch Silberwaffen verwundet werden, von allen anderen Waffen werden sie nur angeschlagen, nicht verwundet.

## Katzenmensch

### Attribute:

Geschicklichkeit W12, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6

### Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Heimlichkeit W12, Kämpfen W10, Klettern W12, Wahrnehmung W10

**Bewegungsweite:** 7, **Parade:** 7, **Robustheit:** 7

### Besondere Merkmale:

**Biss/Klauen:** Stä+W4

**Nachtsicht:** Katzenmenschen können die Abzüge für Düstere und Dunkle Umgebungen ignorieren.

schon wenige Zeit später trieb dort ein Werwolf sein Unwesen. Angeblich wurde er zwar getötet, aber tauchte in den Folgejahren in OSTEUROPA wieder auf, wobei er aber immer auf der Suche nach einem Heilmittel für seine Krankheit war.

Aber auch aus SPANIEN hört man immer wieder Legenden und Geschichten über Werwölfe. Die bekannteste ereignete sich im 18. Jahrhundert. Der Lykantrop *Leon Corledo* hatte sein wolfhaftes Wesen den unglücklichen Umständen seiner Geburt zu verdanken.

Die Fähigkeit sich in einen Werwolf zu verwandeln, ist nach Auswertung vieler Fälle anscheinend auch vererbbar und kann somit auch über Generationen hinweg innerhalb der Familie weitergegeben werden ohne das eine Übertragung durch einen Biss notwendig ist. So soll Gerüchten nach auch innerhalb der englischen Königsfamilie, seit einem Zwischenfall im Jahre 1879 in den schottischen Hochmooren, Werwolfblut zirkulieren.

Gemein ist aber all diesen Erzählungen dass diesen unglücklichen Wesen lediglich durch eine silberne Kugel oder Waffe ein Ende bereitet werden kann.

Aber auch unter den feliden Rassen sollen sich humanoide Lebewesen ausgebildet haben. Teilweise sind sie mit einer Mimese ausgestattet, so dass sie unbemerkt unter normalen Menschen leben können. Die aus SERBIEN stammende Modedesignerin *Irena Dubrovna Reed* soll ein solches Katzenwesen gewesen sein, das sich vor allem bei sexueller Erregung in eine Raubkatze verwandelte. Ihr mysteriöser Tod 1942 in MANHATTEN gibt jedenfalls bis heute Rätsel auf.





### Quellen:

- ARNOLD, Jack (1954): Creature from the Black Lagoon; Universal International Pictures  
ARNOLD, Jack (1955): Revenge of the Creature; Universal International Pictures  
BELAYEV, Alexander (1928): Amphibian Man  
BERWICK, Irvin (1959): The Monster of Piedras Blancas;  
BRAHM, John (1942): The undying Monster; 20th Century Fox  
BURROGHS, Edgar Rice (1914): At the Earth's Core; A. C. McClurg  
BURROGHS, Edgar Rice (1937): Back to the Stone Age; Edgar Rice Burroughs, Inc.  
BURROGHS, Edgar Rice (1915): Pellucidar; A. C. McClurg  
BURROGHS, Edgar Rice (1930): Tarzan at the Earth's Core; Metropolitan Books  
BURROGHS, Edgar Rice (1924): The Land that Time Forgot; A. C. McClurg  
BURROGHS, Edgar Rice (1925): The Land that Time Forgot; A. C. McClurg  
BURROUGHS, Edgar Rice (1937): The Cave Girl; A. C. McClurg  
BURROUGHS, Edgar Rice (1913): The Return of Tarzan; A. C. McClurg  
CAPEK, Karel (1936): War with the Newts (Válka s mloky); Fr. Borovy  
CHRICHTON, Michael (1976): Eaters of the Dead; Knopf  
COHEN, Rob (2008): The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor; Universal Pictures  
DAVIS, Russell T. (2006): Doctor Who – Season 2, Episode 2. Tooth & Claw; BBC One  
DEL RUTH, Roy (1959): The Alligator People, Twentieth Century Fox Film Corporation  
FISHER, Terence (1961): The Curse of the Werewolf; Hammer Film Productions  
GILLING, John (1966): The Reptile; Hammer Film Productions  
GUEST, Val (1957): The Abominable Snowman; Hammer Film Production  
Hanna, William & BARBERA, Joseph (1965): The Adventures of Jonny Quest: Monster in the  
Monastery; Hanna-Barbera  
GUTIERREZ; Sebastian (2001): She Creature; Columbia TriStar Television  
HENDERSON, CJ & FRIEMAN, Joel (2007): The Spider Chronicles – Fear Itself (Short Story);  
Monnstone Books  
HERGÉ (1959): Tintin au Tibet (Tim in Tibet); Casterman  
HOWARD, Robert E. (1929): The Shadow Kingdom; Weird Tales  
JOHNSTON, Joe (2010): The Wolfman; Universal Pictures  
KOWALSKI, Bernard L. (1973): Ssssss; Universal Pictures  
LEVIN, Henry (1944): Cry of the Werewolf; Columbia Pictures  
LOVECRAFT, H.P. (1936): The Shadow over Innsmouth; Visionary Publishing Company  
MARTINO, Sergio (1979): Island of the Fishmen (L'isola degli uomini pesce); Medusa Distribu-  
zione  
MERRIWEATHER, Nicholas (1962): Eegah; Fairway International  
RUSSEL, Ken (1988): The Lair of the White Worm; Vestron Pictures  
SHERWOOD, John (1956): The Creature walks among us; Universal International Pictures  
SLATZER, Robert F. (1970): Bigfoot; Gemini-American Productions  
SOMMERS, Stephen (2004): Van Helsing; Universal Pictures  
SWIFT, Jonathan (1726): Gulliver's Travels; Benjamin Motte  
TOURNEUR, Jacques (1942): Cat People; RKO Radio Pictures Inc.  
WAGGNER, George (1941): The Wolf Man; Universal Pictures  
WALKER, Stuart (1935): Werewolf of London; Universal Pictures  
WELLS, Herbert George (1896): In the Abyss  
WELLS, Herbert George (1896): The Island of Dr. Moreau; Heinemann, Stone & Kimball  
WILDER, W. Lee (1954): The Snow Creature; United Artists Corp.  
WISE, Robert (1944): The Curse of the Cat People; RKO



# Missing Links - Index

<b>A</b>		<b>M</b>	
Ägypten	14	Malai-Insel	14
Afrika	7, 14	Manhattan	16
Amazonas	13	Mittelmeerregion	14
Amerika	6, 10, 14	Mount Everest	9
Ape Canyon	8	Mount St. Helena	8
Appalachen	8		
<b>B</b>		<b>N</b>	
Bigfoot	8	Neandertaler	5, 6
Bluff Creek	8	Neuengland	10
		Nordafrika	14
		Nordkalifornien	8
<b>C</b>		<b>O</b>	
Caprona	5	Opar	7
Clagmoor Heath	14		
<b>D</b>		<b>P</b>	
Derbyshire	14	Papua-Neuguinea	14
		Piedras Blancas	13
<b>E</b>		<b>R</b>	
Echsenmensch	13, 14	Rocky Mountains	8
England	14, 15		
Everglades	13	<b>S</b>	
<b>H</b>		Sasquatsch	(siehe Bigfoot)
Himalaya	8, 9	Schlangenmensch	4, 14, 15
Höhlenmensch	6	Schneemensch	(siehe Yeti)
		Schottland	15
<b>I</b>		Schwarze Lagune	13
Innsmouth	10	Serbien	16
<b>J</b>		Sibirische Eiswüste	6
Japan	13	Spanien	16
		Stonerich Cavern	15
<b>K</b>		Südamerika	14
Kalifornien	8, 13	<b>T</b>	
Kalifornische Wüste	6	Tibet	15
Kanada	8	Tiefe Wesen	10, 12
Kappa	13	<b>U</b>	
Katzenmenschen	16	Urmensch	6, 7
Kiemenmensch	12, 13	USA	8
<b>L</b>		<b>W</b>	
Llanwelly	15	Werwolf	15, 16
Los Angeles	9		
Louisiana	15	<b>Y</b>	
		Yeti	8, 9
		Y'Ha-Nthlei	12



## 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 wiedernatürliche 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.

