

Dr. Alan Grant

Volume I.

“A Blast From
the Past”

–

Begegnungen mit
Dinosaurieren und
anderen Lebewesen
der Urzeit



DORP
www.die-dorp.de

Impressum

Erdacht und geschrieben von:

Markus Heinen

Lektorat:

Michael 'Scorpio' Mingers

Vanessa Heinen

Cover und Karten:

Markus Heinen

Innenillustrationen:

Heinrich Harder, Jules-Descartes Férat, Charles R. Knight, Markus Heinen

Layout:

Thomas Michalski

nach einer Designvorlage von Markus Heinen

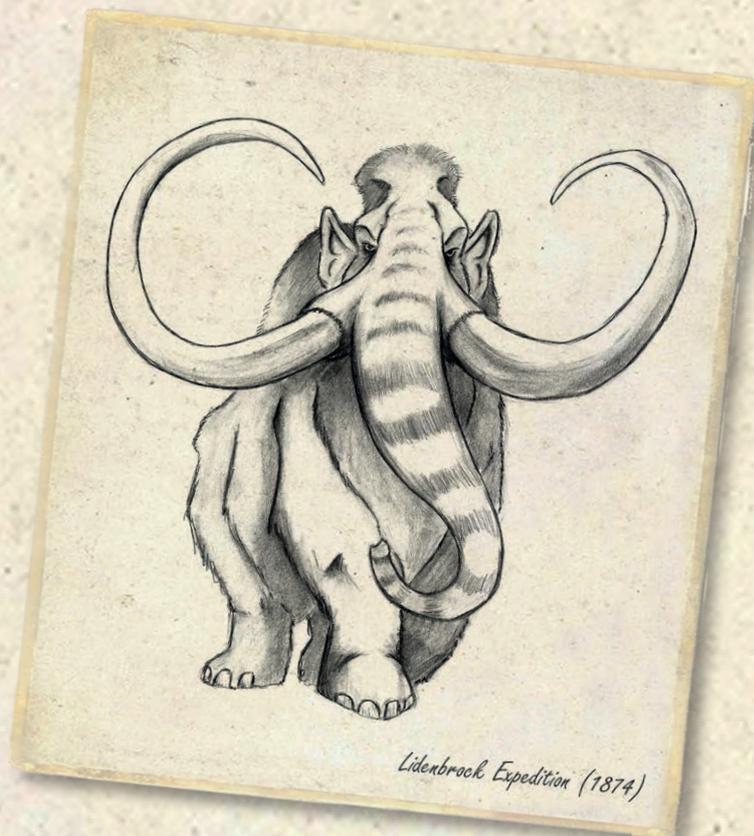


Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Der Prometheus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

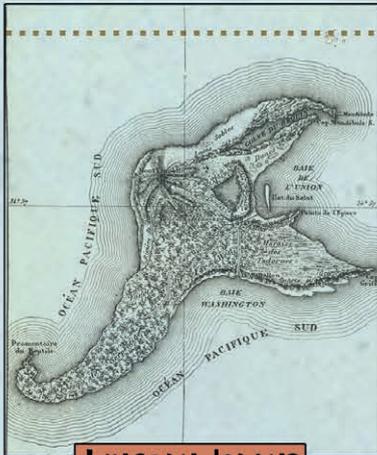
Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Karte: Lost Worlds	4
Einleitung	6
A Blast from the Past	7
Ichtyosaurus	7
Stegosaurus	7
Allosaurus	8
Säbelzahn tiger (Smilodon)	9
Tyrannosaurus Rex	9
Velociraptor	12
Dimetrodon	12
Mammut	12
Triceratops	14
Plesiosaurus	16
Megalodon	16
Brontosaurus	17
Pteranodon	18
Terrorvogel (Phorusrhacidae)	19
Quellen	20
Index	21



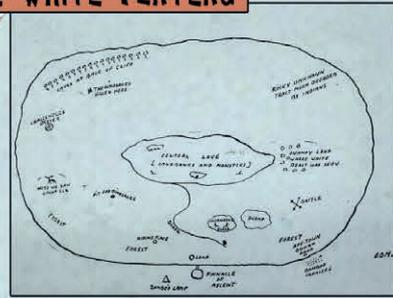


LOST WORLDS

:EINGANG INS ERDINNERE

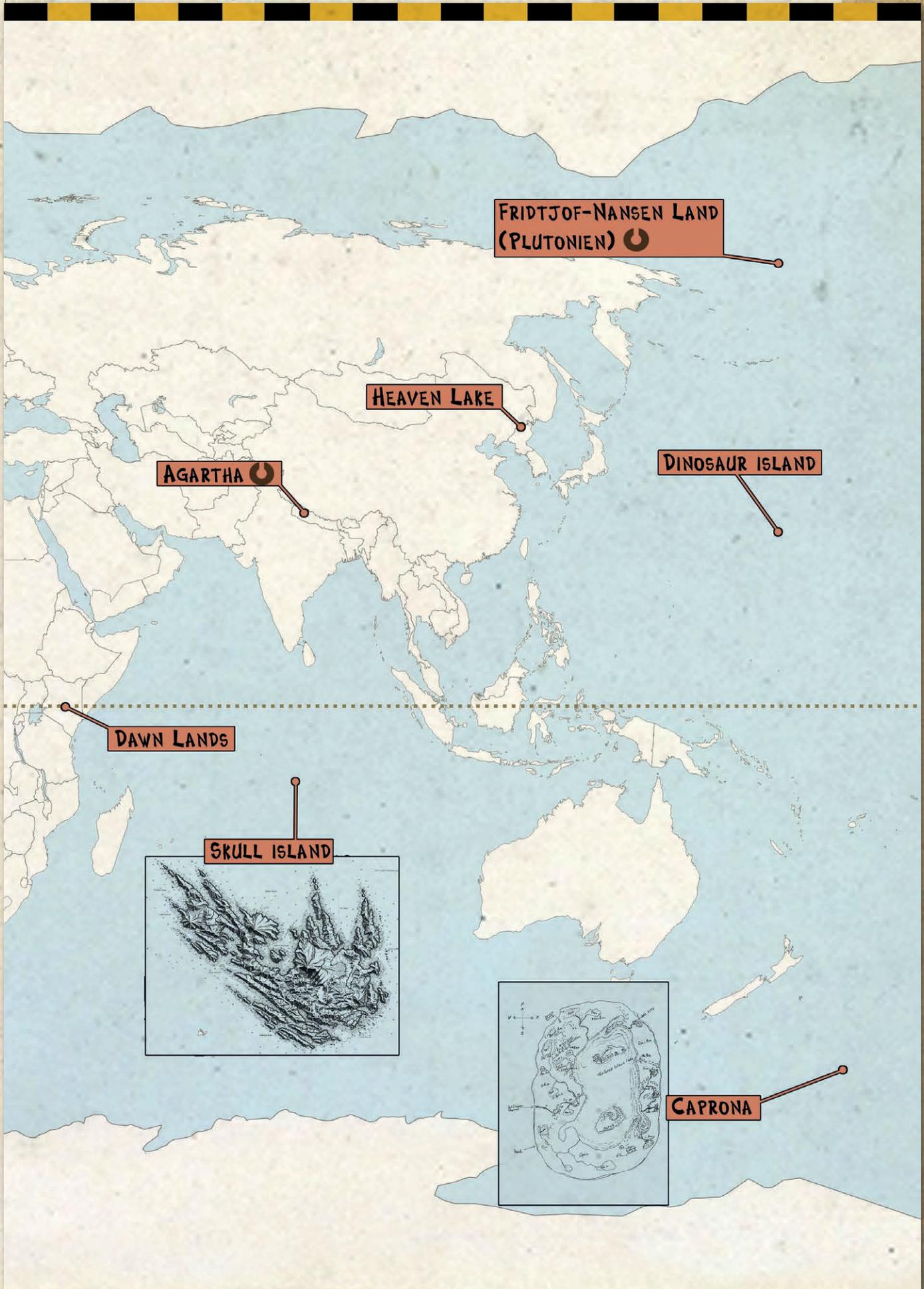


LINCOLN ISLAND



MAPLE WHITE PLATEAU

SAVAGE LAND

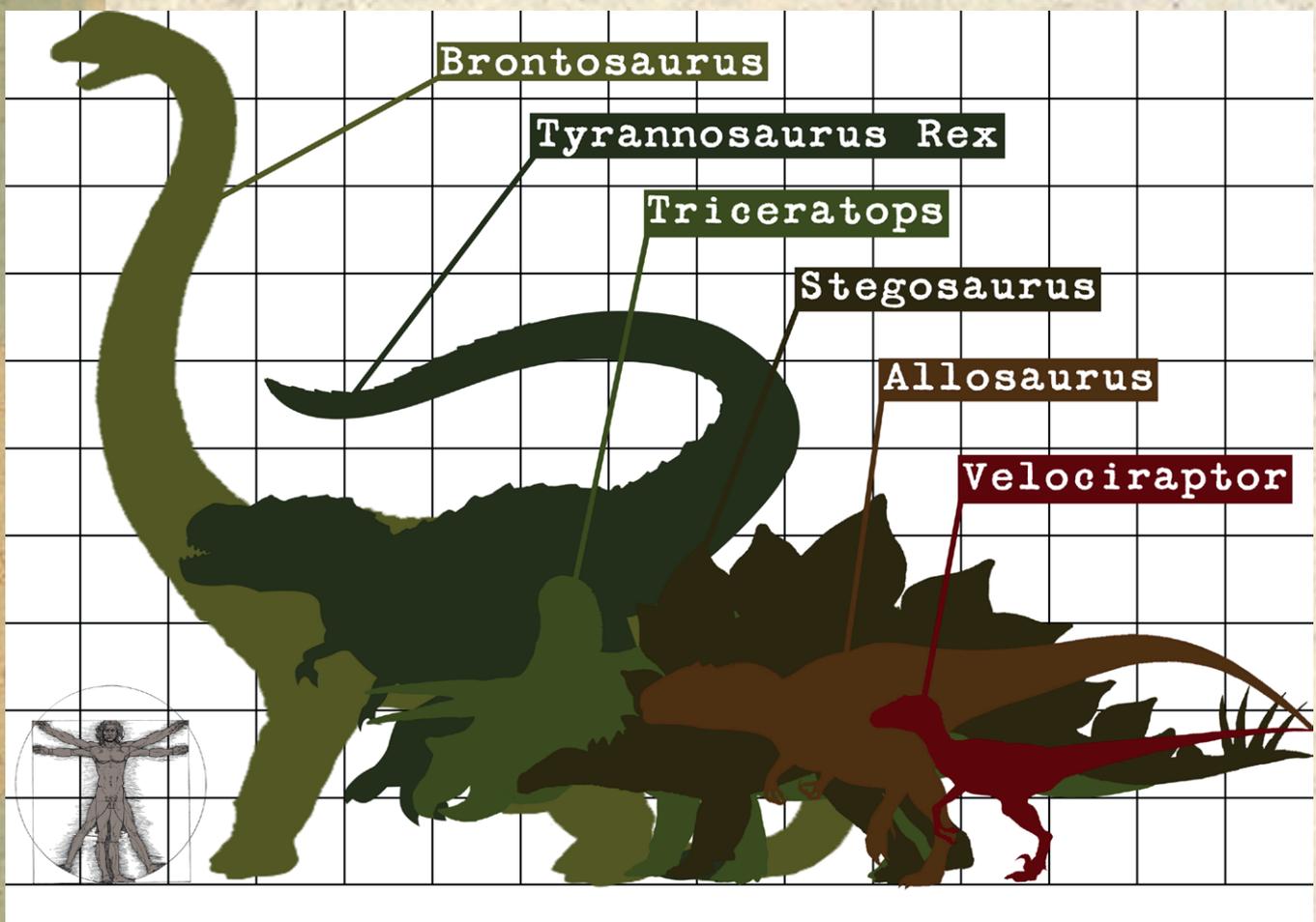




Einleitung

Die nachfolgenden Beschreibungen sollen dem unerschrockenen Abenteuer nicht nur dazu dienen bei einer Begegnung mit jenen Giganten der Urzeit bestens vorbereitet zu sein, sondern auch einen groben Überblick geben wo diese heutzutage eventuell noch anzutreffen sind.

Dabei wird keinesfalls eine Garantie auf Vollständigkeit erhoben, denn immerhin ist es möglich das sich auch an anderen, unzugänglichen Orten, noch Enklaven oder einzelnen Exemplare jener Urzeitmonstren verbergen. Daher wird allen Abenteurern und Glücksrittern geraten Vorsicht walten zu lassen, denn immerhin handelt es sich um Lebewesen die aus der Zeit gefallen sind und einzelne Episoden und Begegnungen haben gezeigt das die moderne Welt nicht unbedingt auf eine Konfrontation mit den Urweltreptilien oder anderen Lebewesen vergangener Epochen vorbereitet ist.





„A Blast from the Past“

Begegnungen mit Dinosauriern und anderen Lebewesen der Urzeit

- von Dr. Alan Grant

Auch wenn die geläufigste Meinung unter Forschern immer noch diejenige ist, dass die Herrschaft der Dinosaurier vor etwa 65 Millionen Jahren durch eine gewaltige kosmische Katastrophe beendet wurde, so darf man jedoch nicht leichtfertig die Augen vor all jenen Berichten verschließen, die immer wieder von Begegnungen mit diesen gewaltigen Echsen und anderen urzeitlichen Riesen erzählen.

Eine genaue Auflistung aller Begegnungen und Exemplare würde allerdings den Rahmen dieser Abhandlung sprengen. Darum seien hier nur einige wichtige Vertreter und Begegnungen aufgelistet, von denen immer wieder berichtet wurde.

Wenn auch die Anzahl von Berichten, gemessen an der Vielzahl unserer heutigen Tierwelt, gering wirkt und von Jahr zu Jahr abzunehmen scheint, so gibt es doch immer noch einige Plätze auf diesem Planeten, wo man lebende Exemplare der einstigen unumstrittenen Herrscher der Erde finden kann.

Die wohl am besten dokumentierte Entdeckung einer solchen Dinosaurier-Enklave stammt aus dem Jahre 1912. Damals brach der bekannte britische Wissenschaftler Professor George Edward Challenger mit einer zweiten Expedition, unter ihnen auch der Reporter Ned Malone, dem wir den genauen Bericht verdanken, zum MAPLE WHITE PLATEAU - benannt nach seinem verstorbenen Entdecker, dem Amerikaner Maple White - im URWALD BRASILIENS auf, um dort genauere Nachforschungen anzustellen.

Vor Ort konnten lebenden Exemplare eines Iguanodon, Stegosaurus, Allosaurus, Plesiosaurus, Ichthyosaurs und Pteranodon beobachtet werden, aber auch bereits Säugetiere wie das Toxodon und ein Herde Megaloceros (Riesenhirsche). Weitgehend abgeschottet von der Außenwelt konnte sich hier eine Flora und Fauna aus vergangenen Tagen halten. Der relativ schwierige Zugang zum Plateau war einer der Gründe, warum diese vergessene Welt so lange

unentdeckt blieb. Jedoch zieht es immer wieder Abenteuerer und Glücksritter dorthin, die entweder hoffen mit einem der seltenen Lebewesen oder den vermuteten Bodenschätzen das schnelle Geld zu machen.

Beim **Ichthyosaurus** handelt es sich um einen Fischesaurier, von der Form her an einen Flussdelfin erinnernd, aber mit einer Reihe scharfer Zähne in der langen Schnauze. Er verfügt über ein zweites, kleineres Flossenpaar hinten am Körper und einen vertikalen Schwanz und erreicht eine Länge von 2 bis 4 Metern. Damit ist er vor allem auf Schnelligkeit ausgelegt.

Ichthyosaurus

Attribute:

Geschicklichkeit W12, Konstitution W10, Stärke W6, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Mumm W6, Schwimmen W10, Wahrnehmung W12

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

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W6

Wasserwesen: Bewegungsweite 10“

Der **Stegosaurus**, ein vierbeiniger Pflanzenfresser mit einer Länge von bis zu 9 Metern und einer Höhe von bis zu 4 Metern, ist vor allem an seinen charakteristischen großen und flachen Hornplatten auf dem Rücken und an seinen Schwanzstacheln zu erkennen. Mit diesen setzt er sich gegen Feinde zur Wehr und kann tödliche Hiebe austeilen.





Stegosaurus

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 15 (3)

Besondere Merkmale:

Biss/Stacheln: Stä+W4

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +5

Panzerung +3: Schuppige Haut

Schwanzhieb: Ein Stegosaurus kann alle Gegner hinter ihm ein einem 2“ mal 2“großen Rechteck auf einmal angreifen. Dies ist ein normaler Nahkampfangriff und verursacht Stä+2 Schaden

Allosaurus

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+6, Verstand W6 (T), Willenskraft W12

Fertigkeiten:

Einschüchtern W12, Kämpfen W10, Spuren lesen: W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 14 (3)

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W6

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

Furchtlos: Der Allosaurus ist immun gegen Furcht erregend und Einschüchterung

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +6

Panzerung +3: Schuppige Haut

Der **Allosaurus** hingegen ist ein nicht zu unterschätzender aufrechtgehender, fleischfressender Räuber. Seine durchschnittliche Größe liegt bei 2,5 – 3 Metern bei einer Länge von 9 Metern und einem Gewicht von ca. 1,7 Tonnen.

Ein weiteres Refugium für urzeitliche Lebewesen war die mittlerweile versunkene Insel SKULL ISLAND. Ihre Koordinaten waren erstaunlich gut bekannt und lagen bei etwa 12° S 78° O inmitten des INDISCHEN OZEANS vor der KÜSTE SUMATRAS. Allerdings war eine Landung nicht ungefährlich, da scharfkantige Riffe, oftmals im dichten Nebel verborgen, die steinige Küste umgaben und schon so manchem Schiff zum Verhängnis geworden waren.

Erst 1933 gelang es dem Dokumentarfilmer Carl Denham an Land zu gehen und neben Berichten über Dinosaurier, die noch immer auf der Insel leben sollten, kehrte er mit dem achten Weltwunder, dem riesigen Gorilla King Kong, zurück.¹

Bei seiner Rückkehr im selben Jahr musste er jedoch feststellen, dass die Insel langsam aber stetig im Meer zu versinken drohte und da sie heutzutage, trotz genauer Koordinaten, nicht mehr aufzufinden ist muss man wohl davon ausgehen, dass sie mittlerweile tatsächlich wieder in den Tiefen des Meeres verschwunden ist. Neben dem bereits erwähnten Riesengorilla war wohl der Tyrannosaurus Rex einer der gefährlichsten großen Räuber auf SKULL ISLAND. Wie dem Reisebericht Denhams zu entnehmen ist, legte sich dieser gewaltige Raubsaurier auch mit dem König von SKULL ISLAND an. Wenn er in dem beobachteten Kampf auch den Kürzeren zog, so darf er in seiner Gefährlichkeit keineswegs unterschätzt werden.

1948 machte sich der Abenteurer Ted Osborne gemeinsam mit seiner Verlobten Carole Lane und dem Weltkriegsveteran Captain Tarnowski zu einer unbekanntem Insel in der Nähe SUMATRAS auf. Laut Berichten beheimatet die Insel Tryannosaurier, Brontosaurier, Dimetrodons und auch ein Riesenfaultier. Die ungefähre Lage der Insel und die beschriebenen Tiere - allen voran das riesenhafte Faultier - deuten darauf hin, dass es sich bei der Insel um King Kongs Heimat SKULL ISLAND handeln könnte.

Allerdings ist dieses Eiland nicht die einzige Insel gewesen, die eine letzte Heimstatt für prähistorische Tiere darstellte. Auch die bereits 1712 von dem italienischen Entdecker Caproni in Italiens Namen in Besitz genommene und

1 Siehe hierzu auch Kapitel 7. – Larger than Life
2 In der Sprache der Einheimischen auch als CASPAK bekannt.
3 Siehe hierzu auch Kapitel 2. – Missing Links



nach ihm benannte Insel CAPRONA², soll nach Augenzeugenberichten reich an urzeitlichen Lebewesen aller Arten und evolutionären Entwicklungsstufen und sogar frühen Menschen gewesen sein.³

Wiederentdeckt wurde sie im ersten Weltkrieg im SÜDPAZIFIK in der Nähe der ANTARKTISCHEN GEWÄSSER von einem, von Briten gekaperten, deutschen U-Boot.

Erstaunlich ist hierbei, dass Tiere und Lebewesen aus unterschiedlichen erdgeschichtlichen Epochen zusammen überdauert haben sollen. Unter den bereits erwähnten Dinosauriern, befand sich auch der **Säbelzahntiger**.

Diese Raubkatze erinnert an unsere heutigen Großkatzen, auch wenn sie ein wenig kleiner, dafür aber muskulöser ist. Mit bis zu 300 Kilo ist sie zudem weit schwerer als ein Löwe und dank der charakteristischen Säbelzähne, die vorne aus dem Kiefer ragen, leicht zu identifizieren.

Eine weitere Insel die bis heute urweltlichen Giganten eine Heimat bietet ist, das nach ihnen benannte, DINOSAUR ISLAND im SÜDPAZIFIK. Zum ersten mal 1927 von dem deutschen Fliegerass Hans von Hammer alias Enemy Ace entdeckt, wurde die mysteriöse Insel vor allem im zweiten Weltkrieg Schauplatz einiger Gefechte zwischen Alliierten und Achsenmächten. Dabei waren beide Seiten vorrangig an der urzeitlichen Fauna interessiert,

Säbelzahntiger

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Kämpfen W10, Mumm 10, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

Klauen: Stä+W6/

Biss: Stä+W8 beim gezielten Angriff mit den Zähnen.

Blitzschneller Angriff: Säbelzahntiger machen zwei Nahkampfangriffe ohne Abzüge pro Handlung.

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +3

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

Sprung: Säbelzahntiger springen Ihre Beute oft an. Sie können 1W6“ springen, um +4 auf ihren Angriffs- und Schadens-Wurf zu erhalten. Ihre Parade wird durch dieses Manöver jedoch bis zu ihrer nächsten Aktion um -2 gesenkt.

die als Basis für kriegsentscheidende Projekte dienen sollte.

Der **Tyrannosaurus Rex** ist, wie der Name schon andeutet, der König unter den Fleischfressern. Eine aufrecht gehende Fressmaschine mit einer Länge von etwa 13 Metern, einer Hüfthöhe von etwa 4 Metern, einem Gewicht



A Blast from the Past

von ca. 7 Tonnen und Zähnen so lang wie ein menschlicher Unterarm. All dies macht ihn zu einem gnadenlosen Gegner, der in der Lage ist, einen Menschen mit einem einzigen Bissen zu verschlingen.

Dieser monströse Fleischfresser scheint sich, ebenso wie sein nicht minder gefährlicher Verwandter der Allosaurus, besonders weit über den Erdball verbreitet zu haben. Anders wäre es kaum zu erklären, warum man diesen beiden Echsen so oft in verschiedensten Berichten begegnet.

In TEXAS, nahe der mexikanischen Grenze, wird ein Tal vermutet, das einigen urzeitlichen

Echsen bis heute einen gut abgeschotteten Lebensraum bietet. Berichten einiger Cowboys zufolge wurde dieses Tal etwa um die Jahrhundertwende 1899 entdeckt. Von einigen lokalen Indianern und Anwohnern als FORBIDDEN VALLEY bezeichnet soll dort „Gwangi“⁴ sein Unwesen treiben. Den Beschreibungen nach handelt es sich dabei um einen Tyrannosaurus Rex oder aber einen Allosaurus. Diese älteren Berichte decken sich mit denen eines Cowboys aus dem Jahre 1956. Dieser stieß bei der Suche nach einigen verschwundenen Rindern auf einen aufrechtgehenden, zweibeinigen Fleischfresser. Das diese Tal bereits seit Jahrhunderten





Heimat für diese prähistorischen Lebewesen ist, wird durch den frühen Bericht des spanischen Konquistadors Hernán Cortés aus dem Jahre 1521 gestützt. Dieser traf mit seine Männern auf einen in der Gegend lebenden Atztekenstamm, welcher ein Tyrannosauruspaar als lebende Götter verehrte.

Auch weiter nördlich, im YUKON, soll es ein Gebiet mit Namen DEATH MAN VALLEY geben, das ebenfalls von Dinosauriern und anderen urzeitlichen Lebewesen bevölkert ist. Unter ihnen befindet sich, wie könnte es anders sein, auch ein Tyrannosaurus Rex

In der ANTARKTIS wurde, in einem erloschenen vulkanischen Krater, ein tropischer Dschungel verortet, der mehrere Dinosaurier beherbergen soll. Sehr wahrscheinlich gespeist von warmen Quellen aus der Region wird dort ein Überleben für diese Arten ermöglicht. Entdeckt wurde diese Kolonie 1947 bei einer Forschungsmission der US Marine. Neben dem Tyrannosaurus Rex konnte auch von Stegosauriern und fleischfressenden Pflanzen berichtet werden⁵. Möglicherweise ist dieses tropische Refugium mit dem, ebenfalls prähistorischen Leben beherbergenden SAVAGE LAND identisch in dem nicht nur Dinosaurier, sondern auch einige humanoide Rassen eine Heimat gefunden haben⁶ und welches vor allem durch die Abenteuer der Dschungelhelden Ka-Zar und Shanna einen gewissen Grad an Bekanntheit erlangte. Ebenfalls in eisigen Gefilden soll unter den POLARKAPPEN ein Tal zu finden sein, das durch einen Vulkan aufgeheizt wird und in dem noch einige Dinosaurier, wie etwa der mächtige Tyrannosaurus Rex, überlebt haben sollen. Entdeckt wurde dies bei Ölbohrungen im Jahr 1977 von Maston Thrusts Firma „Thrust INC.“

Tyrannosaurus Rex

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12+7, Verstand W6 (T), Willenskraft W12

Fertigkeiten:

Einschüchtern W12, Kämpfen W8, Mumm W10, Spuren lesen: W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 17 (3)

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W8

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

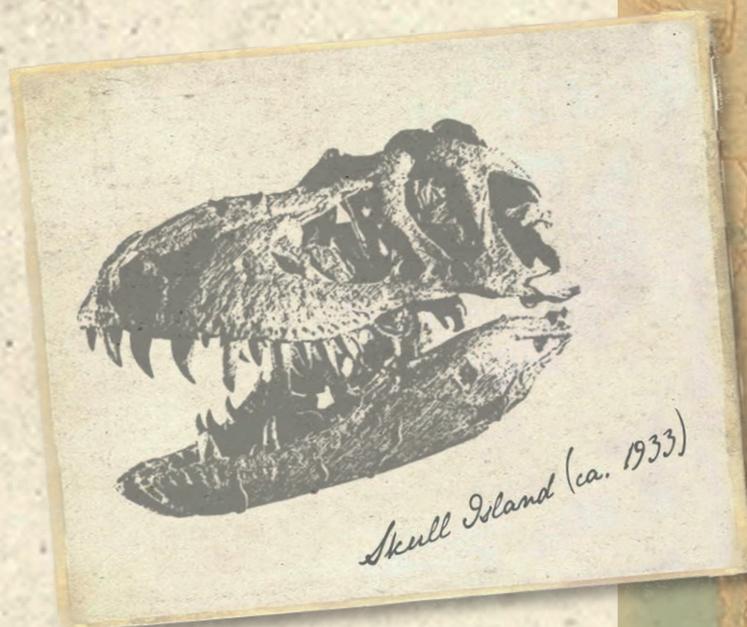
Furchtlos: Der T. Rex ist immun gegen Furcht erregend und Einschüchterung

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +7

Panzerung +3: Schuppige Haut

Verschlingen: Ein T. Rex kann seine Beute im Ganzen verschlingen solange sie nicht größer als +1 ist. Das Ziel gilt dabei als festgehalten (Ringen) und erleidet 2W6 Schaden pro Runde von der Magensäure, bis es verdaut oder aus dem Bauch geschnitten wurde. Rüstung bietet keinen Schutz.



4 Was so viel wie „Echse“ in der Sprache der Eingeborenen bedeutet.

5 Siehe hierzu auch Kapitel 6. – Somewhere that's Green

6 Siehe hierzu auch Kapitel 2. – Missing Links



Velociraptor

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+1, Verstand W10 (T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Mumm W8, Spuren lesen: W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 10, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10 (2)

Besondere Merkmale:

Biss/Klauen: Stä+W4.

Flink: Raptoren haben einen W12 statt eines W10 als Sprint-Würfel.

Größe +1

Panzerung +2: Schuppige Haut

Sprung: Raptoren können mit einem Stärkewurf 4“ +2“ springen. Wenn sich der Raptor mindestens 6“ vor dem Angriff bewegen kann, so springt er er sein Opfer mit seinen scharfen Klauen an und erhält +2 auf seinen Angriff und +4 auf seine Schaden. Ihre Parade wird durch dieses Manöver jedoch bis zu ihrer nächsten Aktion um -2 gesenkt.

Dimetrodon

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Mumm W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 13 (3)

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W4

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +3

Panzerung +3: Schuppige Haut.

Schneller fit: Durch sein Rückensegel kann sich das wechselwarme Dimetrodon schneller auf Jagdtemperatur aufheizen.

Ein kleinerer, aber nicht minder gefährlicher Räuber ist der **Velociraptor**. Er erreicht zwar nur eine Länge von bis zu 3 Metern und eine Hüfthöhe von etwa 1,5 Metern, ist aber dafür unglaublich schnell und jagt meist im Rudel. Zudem weist er einen gewissen Grad an Intelligenz auf die ihn zu einem cleveren, wie auch gefährlichen Gegner machen.

1830 wird der amerikanische Klipper „The Queen“ in den Gewässern der NEUEN HEBRIDEN im PAZIFIK von Piraten angegriffen. Nach einigen Gefahren verschlägt es die Besatzung auf eine vulkanische Insel irgendwo vor der KÜSTE AUSTRALIENS, die noch immer von Dinosauriern bewohnt wird. Neben dem bereits erwähnten Allosaurus ist hier auch der **Dimetrodon** beheimatet.

Dabei handelt es sich um einen fleischfressenden Saurier aus dem frühen Perm mit einer Länge von bis zu 3,5 Metern. Durch seinen Rückenkamm, der dazu genutzt wurde die frühe Sonneneinstrahlung besser nutzen zu können, um somit schneller aktiv zu werden, ist er leicht erkennbar. Er ist bis zu 2 Meter hoch und bringt es auf ein Gewicht von bis zu 200 Kilo.

Im NORDOSTEN GRÖNLANDS findet sich der alte Wikingerort ERIKRAUDEBYG, der nicht nur eine anachronistische Pflanzenwelt beherbergt, sondern angeblich auch ein Tichorhinus, ein zweigehörntes Rhinoceros aus dem Pliozän und andere urzeitliche Lebewesen - darunter auch den Vorgänger unseres heutigen Elefanten, das **Mammut**.

Zwar sind die Tiere mit bis zu 4 Metern nicht viel größer als unsere bekannten Elefanten, aber mit einem Gewicht von bis zu 8 Tonnen deutlich schwerer. Weitere Unterschiede sind vor allem das dichte Fell und die gewaltigen geschwungenen Stoßzähne.

Allerdings soll es auch in den Tiefen der Erde noch größere Saurierkolonien geben, so zu finden in den 1874 veröffentlichten Berichten des Hamburger Professors Lidenbrock. Den altertümlichen Aufzeichnungen des isländischen Alchemisten Arne Saknussemm nachgehend, wagte er einen Vorstoß ins Erdinnere und traf dabei auf noch lebende Dinosaurier.



Er wählte seinen Einstieg über den SNAEFELLSJÖKULL VULKAN in ISLAND. Jedoch ist davon auszugehen, dass er im Erdinneren eben jene Welt entdeckte wie sie später von einer russischen Expedition vorgefunden wurde. Diese wurde 1914 von Nikolai Innokentjewitsch Truchanow organisiert und von dem Geologen Pjotr Iwanowitsch Kaschtanow, dem Zoologen Semjon Semjonowitsch Papotschkin, dem Meteorologen Iwan Andrejewitsch Borowoj und dem Botaniker und Arzt Michail Ignatjewitsch Gromeko geleitet. Diese Expedition, von Russland aus startend, gelangt über die neu entdeckte Insel FRIDTJOF-NANSEN-LAND ins Erdinnere und nannte das von ihnen vorgefunden Terrain PLUTONIEN. 1930 gelang eine Expedition unter der Leitung von Jason Gridley und John Clayton alias Tarzan in die, ebenfalls 1914 von David Innes entdeckte, Hohlwelt. Von Innes als PELLUCIDAR bezeichnet, befinden sich dort neben Saurierkolonien auch unterschiedliche Rassen von Affen- und Reptilienmenschen.⁷

Mammut

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+7, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 17 (2)

Besondere Merkmale:

Rüssel/Stoßzähne: Stä+W6

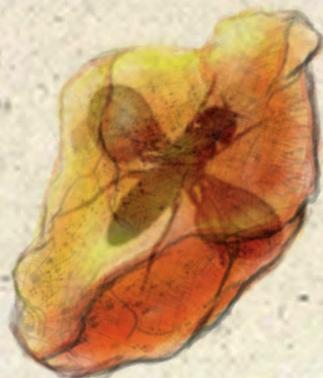
Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +7

Immunität gegen Kälte: Mammuts 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

Niedertrampeln: Mammuts versuchen oft ihre Gegner niederzutampeln. Jeder der ihnen im Weg steht muss einen vergleichenden Wurf auf Geschicklichkeit absolvieren oder er wird niedergerannt. Das Opfer erleidet dann Stärkeschaden und ist ausgenockt.

Panzerung +2: Dickes Fell





Triceratops

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W6 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W12, Kämpfen W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 16 (3)

Besondere Merkmale:

Auf die Hörner nehmen: Ein Triceratops stürmt auf seinen Gegner zu, um ihn mit seinen Hörnern aufzuspießen. Wenn er wenigstens 6“ heranstürmen kann bevor er angreift, erhält er +3 auf den Schaden mit seinen Hörnern.

Hörner: Stä+W4

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe

Größe +5

Panzerung +3: Schuppige Haut. Bei Angriffen auf den Kopf und den Nacken wird der Wert verdoppelt.

Der **Triceratops** ist ein Pflanzenfresser und wie die meisten seiner Gattung bewegt er sich auf vier Beinen fort, besitzt zur Abwehr von Feinden einen Nackenschild und drei kräftige Hörner - zwei auf der Stirn und eines vorne auf der

Schnauze. Er wird normalerweise zwischen 7 und 9 Meter lang, erreicht eine Höhe von etwa 3 Metern und bringt es auf ein Gewicht von 6 bis 12 Tonnen.

Doch nicht immer sind es gleich riesige Saurierkolonien die die Zeit überdauert haben.

Einer der bekanntesten und wohl auch berühmtesten Vertreter ist sicherlich das als „Nessie“ bekannte Monster, dessen Heimat der LOCH NESS SEE in SCHOTTLAND ist.

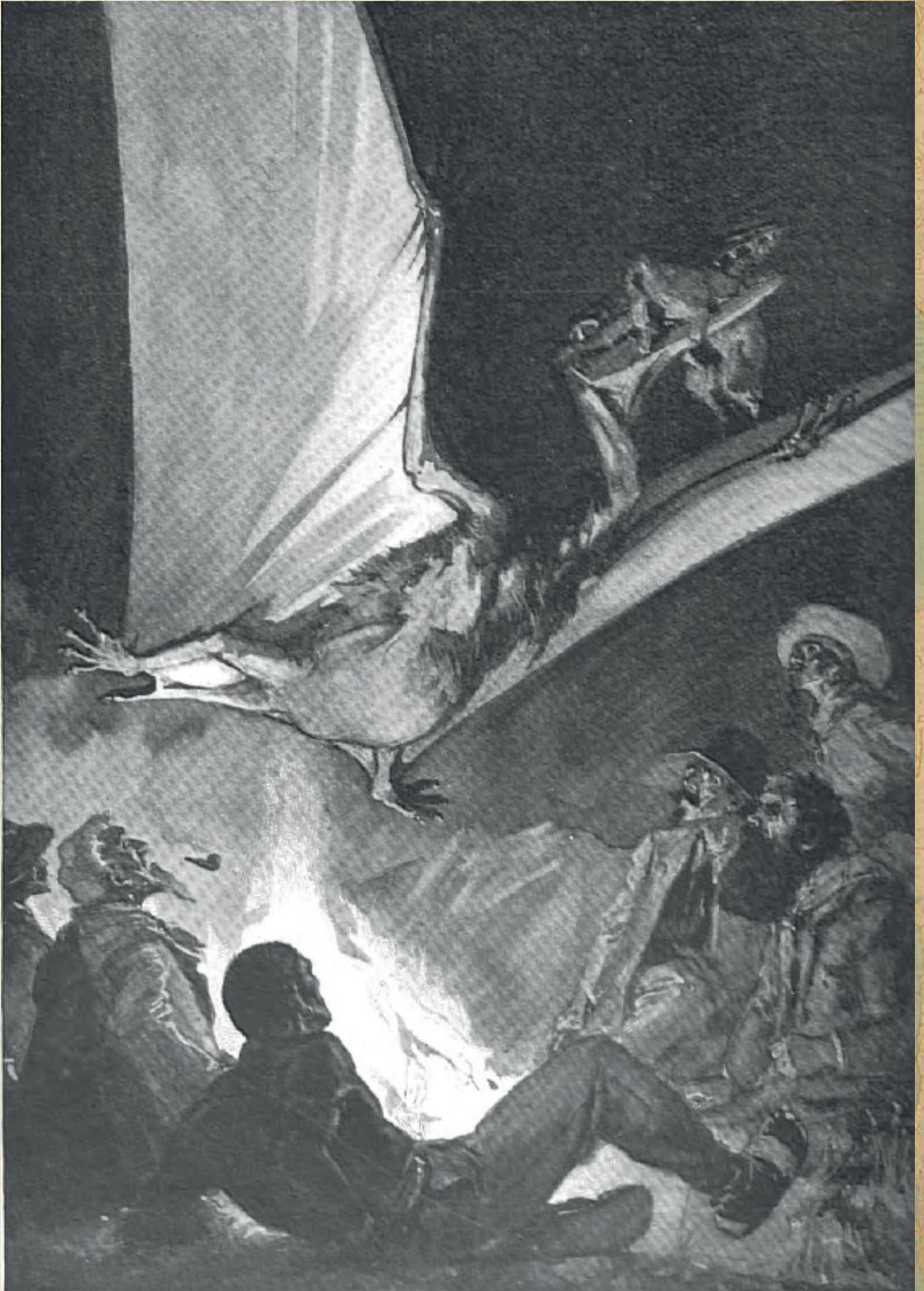
Obwohl es bereits frühere Berichte über Sichtungen gab, wurde Nessie erst 1933 durch den Bericht Alex Campbells, einem Gewässerinspektor und freiberuflichen Journalisten, bekannt. Dieser wurde im Courier veröffentlicht und hier erstmals der Terminus „Monster“ im Bezug auf die seltsame Kreatur verwendet und somit geprägt.

In den folgenden Jahren häuften sich die Berichte über angebliche Sichtungen im Loch Ness. Ernsthaftige Versuche dem Geheimnis auf den Grund zu gehen, blieben allerdings erfolglos.

Vermutungen, dass es sich bei dem Monster um einen überlebenden Plesiosaurus handeln könnte, konnten bis heute nicht bestätigt werden.

Dabei ist „Nessie“ nicht der einzige Vertreter seiner Art, wohl aber der berühmteste. So gibt







es noch andere Berichte aus den verschiedensten Teilen der Welt, wonach solche saurierähnlichen Kreaturen Seen bevölkern sollen. Die Seefahrt kennt zudem unzählige Geschichten über monströse Seeschlangen, die immer wieder Schiffe angegriffen haben sollen.

So gibt es Berichte über „Chessie“, ein Monster, das in der CHESAPEAKE BAY in AMERIKA leben soll oder „Champ“ aus dem LAKE CHAMPLAIN an der amerikanisch-kanadischen Grenze aber auch dem Lake Tianchi Monster aus dem HEAVEN LAKE an der Grenze zu CHINA und NORDKOREA.

Bei dem **Plesiosaurus** handelt es sich, wie auch dem Ichtyosaurus, um einen Fischesaurier, der überwiegend auf kleinere Meereslebewesen Jagd macht. Allerdings sitzt der Kopf bei diesem Wesen auf einem langen, beweglichen Hals. Vom Kopf bis zur Schwanzspitze kann der Plesiosaurus etwa bis zu 15 Metern lang werden. Mit seinen vier kräftigen Flossenpaaren ist er zudem ein wendiger Schwimmer.

Plesiosaurus

Attribute:

Geschicklichkeit W12, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W10, Mumm W6, Schwimmen W10, Wahrnehmung W12

Bewegungsweite: -, **Parade:** 7, **Robustheit:** 13

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W6

Groß: Gegner erhalten +4 auf alle Angriffswürfe

Größe +6

Wasserwesen: Bewegungsweite 10“

Ein weitaus gefährlicherer und ungleich furcht-einflössenderer Meeresbewohner der Urzeit hingegen ist der **Megalodon**, der urzeitliche Riesenhai aus dem Miozän. Die Größe dieses Räubers liegt wohl zwischen 15 und 20 Metern und in den Tiefen der Ozeane soll er zudem noch heute Jagd auf seine Beute machen.

Neben Zahn- und Knochenfunden war es vor allem der Bericht von Roy Henry Tedford, aus dem Jahre 1923, der ca. 700 Meilen von ADELIELAND an der ANTARKTISCHEN Küste auf eines dieser Monstren traf und überlebte, um davon berichten zu können.

Nicht weniger berühmt berüchtigt ist auch das Mokele-Mbembe im KONGOBECKEN. Sein Name bedeutet in etwa so viel wie „der den Lauf des Flusses stoppt“:

Das Tier wird als etwa elefantengroß beschrieben, jedoch existieren auch Berichte über größere Exemplare. Es ist vierfüßig, mit einem langen Hals und Schwanz und einem relativ kleinen Kopf. Anscheinend handelt es sich um einen reinen Pflanzenfresser, der Eindringlinge jedoch gegebenenfalls angreift und auch tötet, sie aber niemals frisst.

Es wird angenommen, dass es sich bei dem Mokele-Mbembe um eine unbekanntere, kleinere Art der Sauropoden handelt.

Erstmals berichtete 1776 der Franzose Abbe Proyart über die Entdeckung der Spuren dieses Wesens. 1913 begab sich der deutsche Freiherr von Stein zu Lausitz gezielt auf die Suche nach diesem Tier, aber ohne nennenswerten Erfolg.

Erstaunlich ist an dieser Legende vor allem, das sich auch auf dem Ishtar-Tor, einem der acht Stadttore von Babylon, welches seit 1930 im Pergamonmuseum in Berlin zu bewundern ist, eine Reliefzeichnung eines solchen Wesens befindet. Seit diesen ersten Berichten und Sichten treibt es daher immer wieder Forscher und Glücksritter auf der Suche nach jenem Exemplar einer lang vergessenen Zeit in den Kongo. Zuletzt soll der Forscher Dr. Eric Kiviat Nachforschungen angestellt und eine Expedition ausgerüstet haben, die bis jetzt jedoch ohne Erfolg blieb.



8 Siehe hierzu auch Kapitel 2. – Missing Links

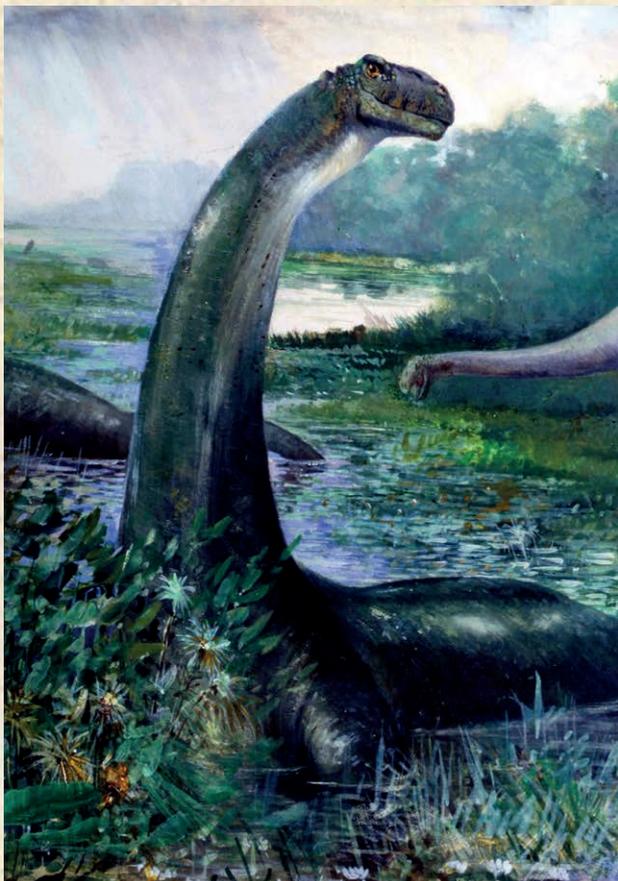
9 Für die mythologischen Riesenvögel siehe Kapitel 7. - Larger than Life



Berichte des Dschungelhelden Tarzan aus dem Jahre 1921 über ein prähistorisches Land namens PAL-UL-DON in mitten Afrikas, legen die Vermutung nahe das das Mokele-Mbembe vielleicht von dort stammen könnte. Neben den **Brontosauriern** sollen dort auch noch andere urzeitliche Lebewesen und auch frühe Menschenformen existieren⁸. Ähnliche Berichte gibt es auch immer wieder aus KENIA über die DAWN LANDS, wonach auch dort noch prähistorische Tiere durch den Dschungel streifen sollten.

Der Brontosaurus ist sicherlich einer der größten Dinosaurier. Er ist aber ein friedlicher Pflanzenfresser, der dank seines langen Halses die Wipfel der Bäume abgrasen kann. Er wird bis zu 26 Meter lang und bis zu 4,5 Meter hoch bei einem Gewicht von etwa 30 bis 35 Tonnen. Trotz dieser gewaltigen Größe lebt er zu seiner eigenen Sicherheit in Herden.

Ebenso soll es auf dem NORDAMERIKANISCHEN KONTINENT noch kleinere Vorkommen sogenannter „Thunderbirds“¹⁰ geben. Beschreibungen zufolge könnte es sich dabei um Pterosaurier handeln. In verschiedenen anderen Regionen ist auch der Name „Piasa“ gebräuchlich.



Megalodon

Attribute:

Geschicklichkeit W12, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W12, Mumm W6, Schwimmen W10, Wahrnehmung W10

Bewegungsweite: -, Parade: 8, Robustheit: 13

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W10

Furcht erregend -2

Groß: Gegner erhalten +4 auf alle Angriffswürfe
Größe +6

Verschlingen: Ein Megalodon kann seine Beute im Ganzen verschlingen solange sie nicht größer als +1 ist. Das Ziel gilt dabei als festgehalten (Ringern) und erleidet 2W6 Schaden pro Runde von der Magensäure, bis es verdaut oder aus dem Bauch geschnitten wurde.

Rüstung bietet keinen Schutz.

Wasserwesen: Bewegungsweite 10“

Brontosaurus

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+9, Verstand W6 (T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

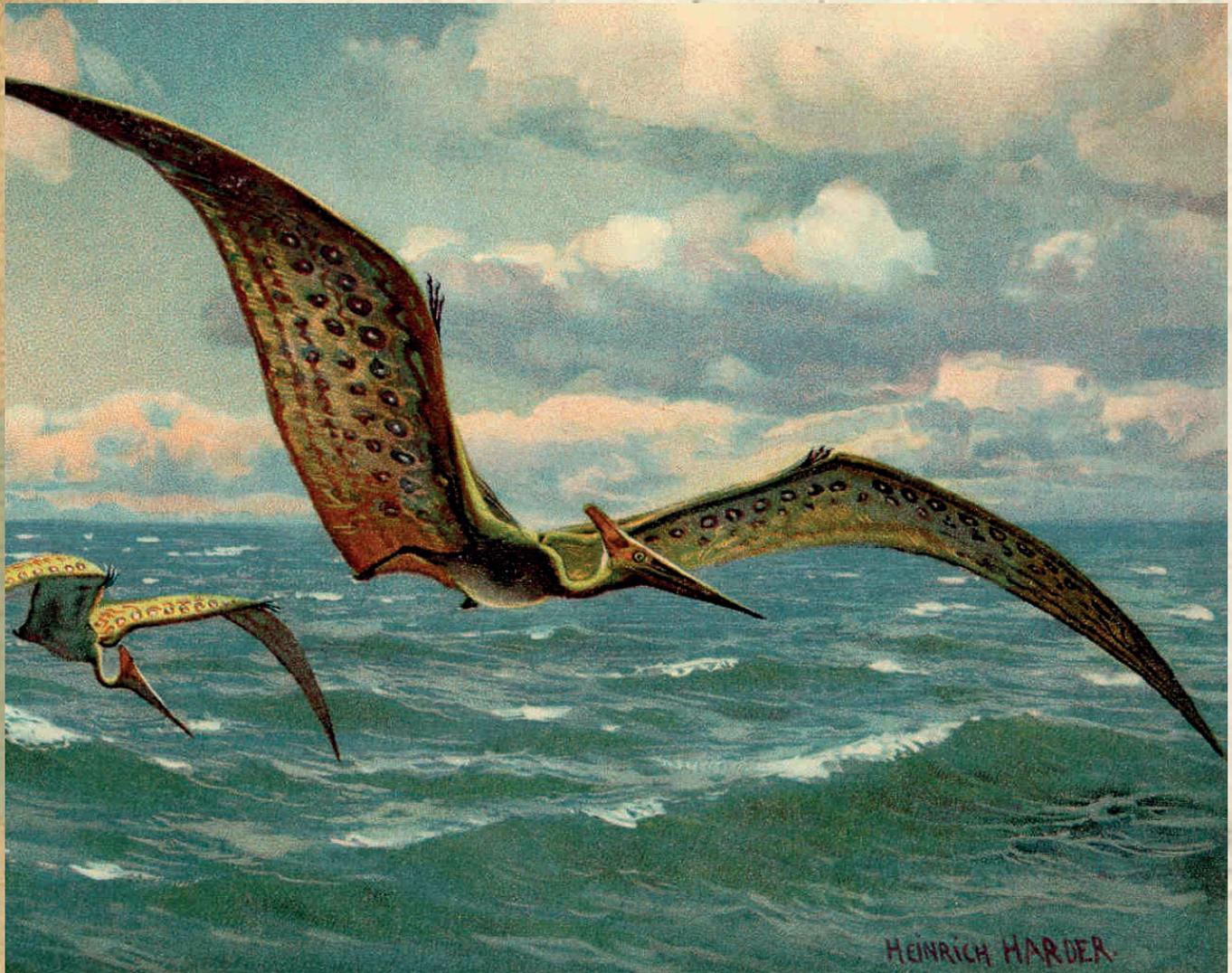
Bewegungsweite: 7, Parade: 6, Robustheit: 20 (3)

Besondere Merkmale:

Stampfen: Stä

Gigantisch: Gegner erhalten +4 auf alle Angriffswürfe
Größe +9

Niedertrampeln: Brontosaurier geraten leicht in Panik und versuchen dann ihre Gegner niederzutampeln. Jeder der ihnen im Weg steht muss einen vergleichenden Wurf auf Geschicklichkeit absolvieren oder er wird niedergerannt. Das Opfer erleidet dann Stärkeschaden.
Panzerung +3: Schuppige Haut



Pteranodon

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 4 **Parade:** 7, **Robustheit:** 7 (1)

Besondere Merkmale:

Biss/Klauen: Stä+W4

Flug: Pteranodons haben eine Fluggeschwindigkeit von 12“ und eine Beschleunigung von 3“.

Flugattacke: Wenn eine Pteranodon mit voller Geschwindigkeit fliegt kann er eine Flugattacke durchführen. Er erhält dann +2 auf seinen Angriff. Wenn er eine Steigerung, gegen einen Menschen oder kleiner, erreicht hat packt er sein Opfer um es davonzutragen.

Größe +2

Panzerung +1: Schuppige Haut

Aus dem Jahre 1890 liegt ein Bericht zweier Cowboys aus Arizona vor, die davon erzählen, eine riesige, vogelähnliche Kreatur mit enormer Flügelspannweite getötet zu haben. Das Tier soll eine weiche Haut und federlose Flügel, ganz eine Fledermaus, besessen haben. Dazu ein Gesicht, das dem einer Echse oder eines Alligator nicht unähnlich war. Diese Beschreibung passt sehr gut zu einem Pterodactyl. Ein ähnlicher Bericht findet sich auch in der Gegend von Texas, was wiederum mit dem bereits weiter oben erwähnten FORBIDDEN VALLEY zusammenhängen könnte.

Einer der seltsamsten Fälle im Zusammenhang mit einem Flugsaurier trug sich allerdings um 1912 in Paris zu. Dort gelang es Professor Espérandieu mittels telepathischer Techniken ein 136 Millionen Jahre altes Flugsaurierei zum Schlüpfen zu bringen.

Der Flugsaurier **Pteranodon** erreicht letztendlich eine Flügelspannweite zwischen 7 und 9 Metern, besitzt einen langen, zahnlosen, Schna-



bel und einen länglichen Kopffortsatz. Seine Hauptnahrung sind Fische, daher wird er oft in Meeres- oder Seenähe gesichtet. Ältere Exemplare, die eine gewisse Größe erreicht haben, sind aber auch durchaus in der Lage einen Menschen zu packen und diesen über eine gewisse Distanz hinweg durch die Lüfte zu tragen.

Während der Pteranodon zwar furchteinflößend aussieht, ist es jedoch sein späterer, naher Verwandter Phorusrhacidae der den Namen **Terrorvogel** prägte. Dieser riesige, ca. 2,5 m große, flugunfähige Laufvogel mit dem scharfkantigen Schnabel war der Schrecken des Paläozäns und - glaubt man einigen Berichten auch noch späterer Zeitalter. 1969 in FRANKREICH gefundene Aufzeichnungen über die Abenteuer eines urzeitlichen Helden namens Rahan lassen darauf schließen das dieser Straußenähnliche Laufvogel einst der Schrecken der Savannen und Grasländer war. Auch die vor wenigen Jahren aufgetauchten Berichte über den Stammeskrieger D'leh bestärken dieses Bild. Vorkommen dieser Terrorvögel soll es heutzutage noch auf den bereits erwähnten Inseln CAPRONA, SKULL ISLAND, LINCOLN ISLAND und in PAL-UL-DON geben.

Während all diese Berichte davon ausgehen, dass Dinosaurier und andere Lebewesen der Urzeit bis in die heutige Zeit überlebt haben, gibt es mittlerweile auch neue Ansätze in der modernen Wissenschaft. Aus rekonstruierter DNA will man demnach neue Saurier züchten. Allerdings bleibt abzuwarten, ob diese Versuche von Erfolg gekrönt sein werden und ob sich das unvollständige Erbgut mit dem heute noch lebender Verwandter auffüllen lässt.

Terrorvogel

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+3, Verstand W6 (T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Mumm W8, Wahrnehmung W8

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

Besondere Merkmale:

Schnabel: Stä+W4.

Flink: Terrorvögel haben einen W12 statt eines W10 als Sprint-Würfel.

Größe +2





Quellen:

- ALPERINE, Paul (1946): La Citadelle des Glaces (The Fortress of Ice); Desclee De Brouwer
 BERNHARD, Jack (1948): Unknown Island; Film Classic, Inc.
 BERTON, Pierre (1956): The Mysterious North: Encounters with the Canadian Frontier, 1947-1954; McClelland and Stewart
 BESSON, Luc (2010): Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec (The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec); EuropaCorp
 BURROUGHS, Edgar Rice (1914): At the Earth's Core; A. C. McClurg
 BURROUGHS, Edgar Rice (1915): Pellucidar; A. C. McClurg
 BURROUGHS, Edgar Rice (1921): Tarzan the Terrible; A. C. McClurg
 BURROUGHS, Edgar Rice (1924): The Land that Time Forgot; A. C. McClurg
 BURROUGHS, Edgar Rice (1930): Tarzan at the Earth's Core; Metropolitan Books
 BURROUGHS, Edgar Rice (1937): Back to the Stone Age; Edgar Rice Burroughs, Inc.
 CLARK, Jerome (1993): Unexplained! 347 Strange Sightings, Incredible Occurrences, and Puzzling Physical Phenomena; Visible Ink Press
 COLEMAN, Loren u.a. (2003): Field Guide to Lake Monsters, Sea Serpents, and Other Mystery Denizens of the Deep; Tarcher
 COOPER, Merian C. / SCHOEDSACK, Ernest B. (1933): King Kong; RKO Radio Pictures
 DAWN, Norman (1950): Two Lost Worlds; Sterling Productions Inc.
 DOYLE, Sir Arthur Conan (1912): The Lost World; Hodder & Stoughton
 EMMERICH, Roland (2008): 10,000 BC; Warner Bros. Pictures
 ENFIELD, Cy (1961): Mysterious Island; Columbia Pictures
 FOX, Gardner & POWELL, Bob (1952): Cave Girl in Thun'da #2; Magazine Enterprises
 GRASSHOFF, Alexander (1977): The Last Dinosaur; Rankin/Bass
 KANIGHER, Robert / Andru, Ross (1960): Star Spangled War Stories #90; DC Comics
 LECUREUX, Roger (1969): Rahan, Fils des Âges Farouches (Rahan, Sohn der Vorzeit); Pif Gadget
 LEE, Stan / KIRBY, Jack (1965): The X-Men #10; Marvel Comics
 NASSOUR, Edward (1956): The Beast of Hollow Mountain; Películas Rodriguez/United Artists
 NEWFIELD, Sam (1951): The Lost Continent; Lippert Pictures Inc.
 NORTON, Bill L. (1985); Baby: Secret of the lost Legend; Touchstone Pictures Silver Screen Partners II
 O'CONNOLLY, Jim (1969): The Valley of Gwangi; Warner Bros.
 OBRUTSCHEW, Wladimir Afansjewitsch (1915): Plutonien; Verlag f. fremdsp. Lit. Moskau
 SCHOEDSACK, Ernest B. (1933): Son of Kong; RKO Radio Pictures
 SHEPARD, Jim (2003): Tedford and the Megalodon in McSweeney's Mammoth Treasury of Thrilling Tales; Vintage 1st Vintage Books edition
 SEULING, Carole / TUSKA, George (1972): Shanna the She-Devil; Marvel Comics
 TRENCHAR-SMITH, Brian (2008): Aztec Rex; Syfy Channel
 VERNE, Jules (1864): Voyage au centre de la Terre (Journey to the Centre of the Earth); Pierre-Jules Hetzel
 VOGEL, Virgil W. (1957): The Land Unknown; Universal Pictures

Bildquellen:

- HARDER; Heinrich
 FÉRAT, Jules-Descartes
 KNIGHT, Charles. R.



Index

A		M	
Adelieland	16	Mammut	12
Allosaurus	8	Maple White Plateau	7
Amerika	7, 16, 17	Megalodon	16
Antarktis	11, 16	Mokele-Mbembe	16, 17
Australien	12		
B		N	
Brasilien	7	Nessie	14
Brontosaurus	17		
C		P	
Caprona	9, 19	Pal-Ul-Don	17, 19
Champ	16	Pazifik	9, 12
Chesapeake Bay	16	Pellucidar	13
Chessie	16	Phorusrhacidae	(siehe Terrorvogel)
China	16	Piasa	17
D		Plesiosaurus	16
Dawn Lands	17	Plutonien	13
Death Man Valley	11	Pteranodon	18
Dinosaur Island	9		
Dimetrodon	12	S	
E		Säbelzahn tiger (Smilodon)	9
Erikraudebyg	12	Savage Land	11
F		Schottland	14
Forbidden Valley	10, 18	Skull Island	8, 19
Fridtjof-Nansen-Land	13	Snaefellsjökul	13
G		Smilodon	(siehe Säbelzahn tiger)
Grönland	12	Stegosaurus	7
Gwangi	10	Südpazifik	9
Heaven Lake	16	Sumatra	8
I		T	
Ichtyosaurus	7	Terrorvogel (Phorusrhacidae)	19
Island	13	Texas	10, 18
K		Thunderbird	17
Kenia	17	Triceratops	14
Kongobecken	16	Tyrannosaurus Rex	9
L		V	
Lake Champlain	16	Velociraptor	12
Lincoln Island	19		
Loch Ness	14	Y	
		Yukon	11



Betritt eine Welt voller Gefahren

Ohne diesen praktischen Reiseführer an seiner Seite sollte kein noch so wagemutiger Abenteuerer 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.

