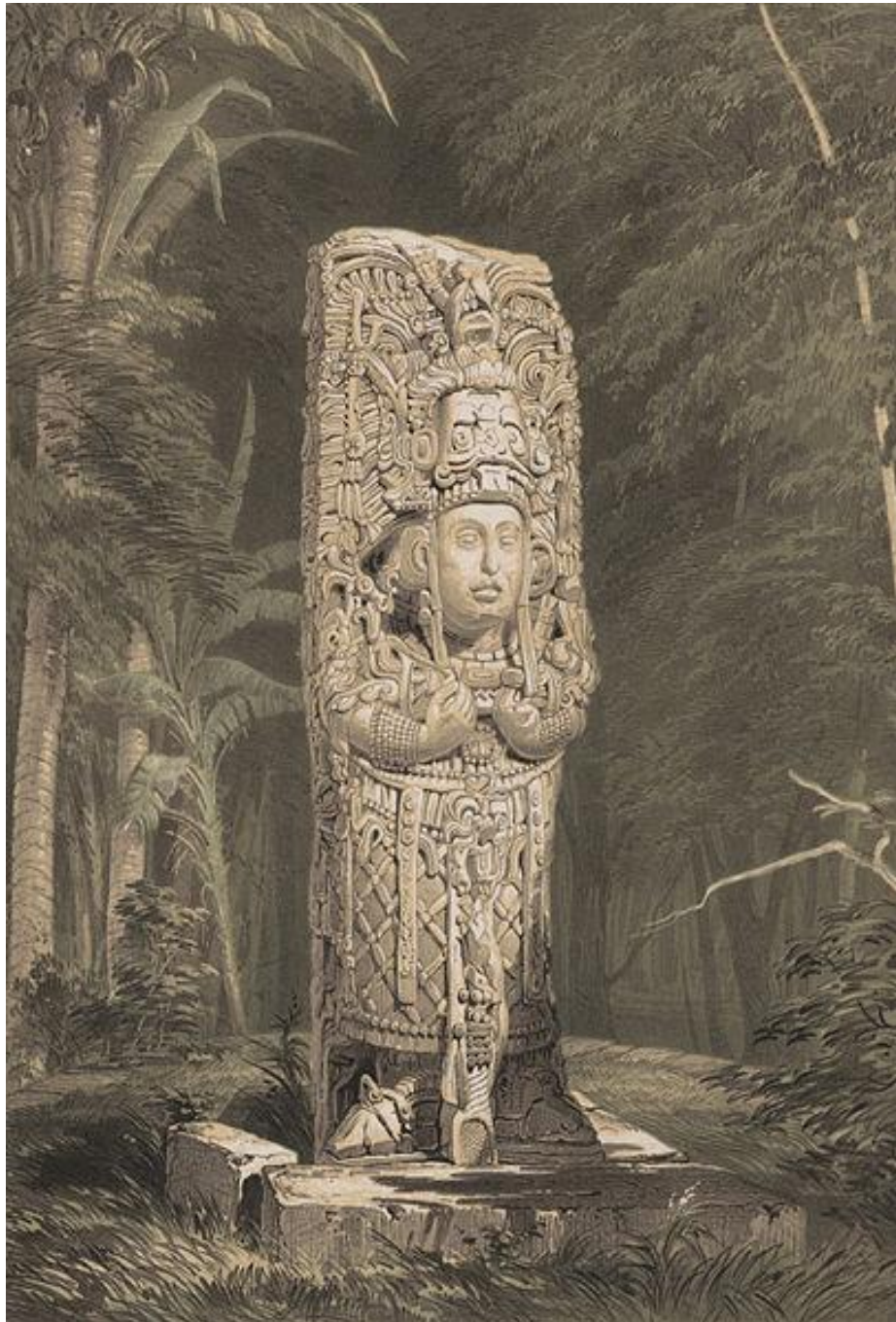


AURORA Pulp

Das Geheimnis der Nacaal



Das Geheimnis der Nacaal

Zusammenfassung

Die Abenteurer ermitteln zu einem mysteriösen Einbruch in ein wissenschaftliches Institut. Dabei stoßen sie auf Informationen über den Kontinent Mu. Mu ist ein sagenhafter Kontinent, der im Pazifik gelegen haben, aber ähnlich wie Atlantis eines Tages in den Fluten verschwunden sein soll. Die Vorstellung, es könnte so einen Kontinent gegeben haben, tauchte erstmals im 19. Jahrhundert in den Arbeiten von Augustus Le Plongeon auf, der die Maya-Ruinen von Yucatán untersuchte. Er behauptete, alte Maya-Aufzeichnungen übersetzt zu haben, die darauf hinwiesen, dass die Maya-Zivilisation älter sei als die der Ägypter oder sogar der Atlanter; sie sei durch Überlebende des Untergangs des Kontinents Mu gegründet worden. Der Archäologe James Churchward nahm die Suche nach Mu wieder auf und verfasste mehrere Abhandlungen und Bücher darüber. Darüber hinaus treffen die Abenteurer auf japanische Agenten, angeheuerte Gangster, feindselige Indios, die Flugpionierin Amelia Earhart und Aliens.



Der Auftrag

Die Abenteurer sollen Nachforschungen im Getty Research Institute Los Angeles anstellen. Dort wurde eingebrochen. Möglicherweise ist der Einbruch ein Werk von Grabräubern, die Hinweise auf noch nicht ausgegrabene Maya-Stätten suchen. Ansprechpartner ist der Institutsleiter James W. Woodward.

Getty Research Institute, Los Angeles

Nach Aussagen des Institutsleiters James W. Woodward konnte nicht festgestellt werden, dass etwas gestohlen wurde. Allerdings sind **einige alte Fotografien und Fotoplatten zerstört** worden. Nach den Polizeiangaben wurde der **Einbruch durch Profis** vorgenommen. Da es sich nur um unbedeutende Sachbeschädigung handelt, wird die Sache nicht weiter verfolgt. Die **anwesenden Polizisten** aus Los Angeles sind schmierig, korrupt und eher hinderlich als hilfreich.

Die Einbrecher waren offensichtlich an 3-D-Fotografien von Augustus Le Plongeon interessiert, die er von Maya-Ruinen gemacht hat.

Eine kurze Untersuchung des betreffenden Raumes fördert einige unzerstörte Glasplatten hervor, die von den Einbrechern übersehen wurden.

Über Augustus le Plongeon kann der Institutsleiter Folgendes mitteilen:

Augustus Le Plongeon (1825-1908) war ein Fotograf, Antiquar und Amateur-Archäologe. 1873 erforschte er die präkolumbianischen Ruinen in Amerika, insbesondere die der Maya. Dabei machte er Hunderte von 3-D-Aufnahmen. Bei seinen Veröffentlichungen verstieg er sich darin, dass die Ruinen, die er fand, auf die Ägypter zurückgingen. Le Plongeon, der selbst ein Freimaurer war, war auch der Überzeugung, dass die

Wurzel der Freimaurerei ihre Wurzeln in der Maya-Kultur hätten.

Le Plongeon ist ebenfalls als Interpret des „Troano-Codex“ bekannt, die auf Aufzeichnungen eines spanischen Missionars zur Maya-Schrift aus dem 16. Jahrhundert basiert. Seine Interpretation wurde bereits zu seiner Zeit kritisch beurteilt, da sie Hinweise auf den versunkenen Kontinent Mu beinhalten sollte. Daher wurde Le Plongeon bald von der Wissenschaft ignoriert. Le Plongeon übernahm die Bezeichnung "Mu" von Charles Étienne Brasseur de Bourbourg, der 1864 den Troano-Codex mit Hilfe des sog. „de Landa-Alphabets“ übersetzte. Brasseur nahm an, dass das Wort, das er als *Mu* übersetzte, auf ein Land hinwies, dass durch eine Katastrophe untergegangen sei. Le Plongeon verband dieses Land mit Atlantis.

Le Plongeon konstruierte eine Geschichte, bei der die Maya die Geburtsstätte der Zivilisation waren, die zuerst nach Atlantis und später nach Ägypten wanderte. Er erstellte eine umfangreiche Königsliste und unterstellte den Maya die Benutzung eines elektrischen Telegrafen. Ferner war er der Ansicht, dass die Bewohner Yukatans nicht nur Maya, sondern auch Polynesier gewesen seien.

Außerdem befindet sich in dem Institut ein **antiquarisches Gerät**, mit dessen Hilfe **3-D-Aufnahmen** holografisch reproduziert werden können. Der Apparat ist - bei näherer Untersuchung - vor Kurzem benutzt worden.

Ein Assistent kann Auskunft geben, dass sich vor einer Woche ein **John Yakamoto** nach den Photographien von le Plongeon erkundigt hat.

Mit Hilfe des Apparates können die Abenteurer ein Foto mit einem **ungeöffneten Portal eines Maya-Tempels in Palenque** entdecken, dass ohne den Apparat verborgen geblieben wäre.

Nach dem Verlassen des Instituts versuchen mehrere **Gangster aus Chikago** die Abenteurer einzuschüchtern.



Gangster	Charisma -
Schwächen: Habgier	Geschicklichkeit 0
Gaben: in Menge untertauchen	Gesundheit 0
Ausdauerpunkte: 10	Gewandtheit +
Selbstbeherrschung: 12	Intelligenz -
Fertigkeiten	Intuition -
Prügeln +	Stärke +
Pistole +	Wahrnehmung +
Einschüchtern ++	Willenskraft +
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt
<input type="checkbox"/>	verletzt
<input type="checkbox"/>	schwer verletzt
<input type="checkbox"/>	sterbend

Zentrale der TIF, Insel Curango

Die Zentrale beauftragt die Abenteurer, die Spur zu verfolgen und rüstet in aller Eile eine Expedition aus,

um den Grabräubern ins Handwerk zu pfuschen. Leiter der Expedition wird der **Archäologe und Maya-Experte Prof. Walter Digby**.

Prof. Walter Digby		Charisma o		
Schwächen: Unduldsam		Geschicklichkeit +		
Gaben: Ungeziefer (Willenskraft +1)		Gesundheit +		
Ausdauerpunkte: 8		Gewandtheit o		
Selbstbeherrschung: 10		Intelligenz +++		
Fertigkeiten		Intuition +		
Archäologie +++		Stärke o		
Maya-Geschichte +++		Wahrnehmung ++		
Dschungel (inkl. Gewehr) +		Willenskraft ++		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Die Abteilung für Parawissenschaften stellt ihnen zudem folgende Informationen zur Verfügung:

Im Zusammenhang mit „Mu“ gibt es – außer Le Plongeon – noch einen weiteren Autoren:

James Churchward (1851-1936) war ein Erfinder, Ingenieur, Fischereiexperte und Hobby-Archäologe. 1926 veröffentlichte er *„The Lost Continent of Mu: Motherland of Man“*.

Mu sollte sich nach Churchward von irgendwo nördlich von Hawaii bis Richtung Süden zu den Fijis und den Osterinseln erstrecken. Es sollte der Garten Eden und Heimat von rd. 64 Mio. Einwohnern, bekannt als Nacaals, gewesen sein. Ihre Zivilisation begann 50.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung und war technologisch weiter entwickelt als die unsrige. Die Zivilisationen von Indien, Babylon, Persien, Ägypten und die der Maya sind lediglich die degenerierten Nachfahren ihrer Kolonien.

Churchward behauptete, sein Wissen von einem indischen Priester aus Ceylon zu haben, wo er seine Jugend verbrachte. Der Priester lehrte ihn die längst vergessene Sprache Nacaal und übergab ihm drei alte Steintafeln in der Sprache der Nacaal.

Die erste Benutzung des Begriffs **„Naacal“** steht im Zusammenhang mit Augustus Le Plongeon's Werk von 1896, *„Queen Moo and the Egyptian Sphinx“*. Laut Augustus Le Plongeon waren die Naacals Maya-Missionare. 1926 benutzte James Churchward den Begriff Nacaal in seinem Buch *„The Lost Continent of Mu, Motherland of Man“*. Nach James Churchward stand Naacal sowohl für das Volk und die Zivilisation von Mu, als auch die Bezeichnung ihrer Sprache. 1927 verwendet Baird T. Spaulding in seinem Werk *„The Life and Teaching of the Masters of the Far East“* den Begriff Nacaal.

Werke von Churchward:

The Lost Continent of Mu Motherland of Man (1926)

Copies of Stone Tablets Found by William Niven at Santiago Ahuizoctla Near Mexico City (1927)

Books of the Golden Age (1927)

The Children of Mu (1931)

The Lost Continent of Mu (1931)

The Sacred Symbols of Mu (1933)

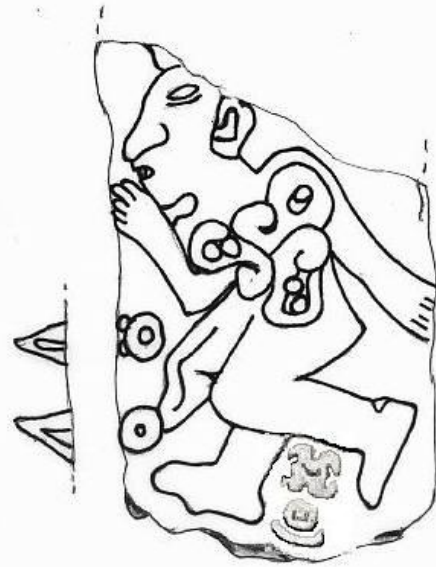
Cosmic Forces of Mu (1934)

Second Book of Cosmic Forces of Mu (1935)

Yucatán

Die Reise nach Palenque erfolgt mit einem kleinen Wasserflugzeug, das auf dem Fluss Usumacinta in der Nähe der Ruinenstadt landet. Dort erwartet sie bereits ein Agent der TIF mit Ausrüstung.

Die Abenteurer müssen mehrere Tage lang ein Gebiet mit feindseligen Indios, Raubkatzen, Vogelspinnen und Giftschlangen durchqueren. Prof. Digby dient als sachkundiger Führer.

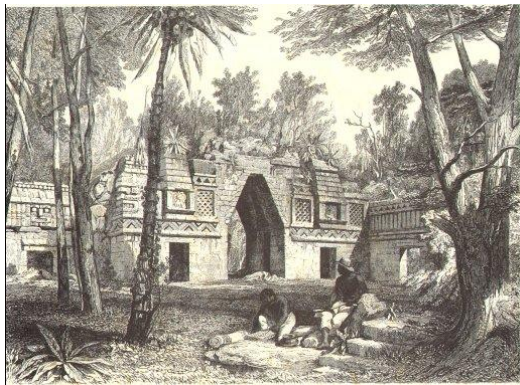


Indio	Charisma -				
Schwächen: Aberglaube	Geschicklichkeit +				
Gaben: Orientierung im Dschungel	Gesundheit +				
Ausdauerpunkte: 12	Gewandtheit +				
Selbstbeherrschung: 10	Intelligenz -				
Fertigkeiten	Intuition +				
Bogen + +	Stärke -				
Schleichen + +	Wahrnehmung + +				
Tarnen + +	Willenskraft 0				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Vogelspinne	Charisma entfällt				
	Geschicklichkeit entfällt				
	Gesundheit entfällt				
Ausdauerpunkte: -	Gewandtheit +				
Selbstbeherrschung: -	Intelligenz entfällt				
Fertigkeiten	Intuition entfällt				
Giftbiss +	Stärke entfällt				
Tarnen + +	Wahrnehmung -				
	Willenskraft entfällt				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Giftschlange	Charisma entfällt				
	Geschicklichkeit entfällt				
	Gesundheit entfällt				
Ausdauerpunkte: -	Gewandtheit +				
Selbstbeherrschung: -	Intelligenz entfällt				
Fertigkeiten	Intuition entfällt				
Giftbiss +	Stärke entfällt				
Tarnen +	Wahrnehmung -				
Schleichen + + +	Willenskraft entfällt				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Panther	Charisma entfällt
	Geschicklichkeit +++
	Gesundheit entfällt
Ausdauerpunkte: 16	Gewandtheit ++
Selbstbeherrschung: 2	Intelligenz entfällt
Fertigkeiten	Intuition -
Biss und Pranke ++	Stärke entfällt
Tarnen ++	Wahrnehmung +++
Schleichen +++	Willenskraft -
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	verletzt
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	schwer verletzt
	<input type="checkbox"/>
	sterbend



Palenque

Zentrum der Ruinenstadt bilden der „Tempel der Inschriften“ und der ihm gegenüberliegende Palast. Neben dem Gebäudekomplex der benachbart liegenden sogenannten Kreuzgruppe gruppieren sich um das Zentrum noch viele weitere alleinstehende Bauten, die auf Sockelplattformen errichtet wurden. Nahezu alle Gebäude wurden mit feinen und detailreichen Stuckreliefs verziert, sowohl im Inneren als auch aus den Außenwänden.

Auf einer Fläche von 100 mal 80 Metern erhebt sich der größte architektonische Komplex von ganz Palenque: **der Palast**. Er besteht aus Gebäuden mit einer rechteckigen Basis, die auf künstlichen Plattformen mit zahlreichen Türen gebaut sind. Der Palast wurde vermutlich in mehreren Phasen mit einer Bauzeit von insgesamt rund 120 Jahren errichtet. Aus dem Inneren des Komplexes ragt ein vierstöckiger Turm, der möglicherweise als Observatorium oder als Wachturm genutzt wurde. Der Palast

besitzt mehrere Innenhöfe, die als Lichtquelle für die umliegenden Räume dienen.

Im Palast wurden drei bearbeitete Tafeln gefunden. Auf ihnen sind Szenen der Thronbesteigung der drei Könige *K'inich Janaab Pakal I.*, *K'inich K'an Joy Chitam II.* und *K'inich Ahkal Mo' Naab III.* dargestellt. Diese Szenen unterscheiden sich in den Details, stimmen aber in ihren Wesentlichkeiten völlig überein. Auf den Tafeln gedenkt der König immer seines Machtantritts, während er sich mit seinen Ahnen aufhält. Diese überreichen ihm symbolische Gegenstände, die die Macht verkörpern und mit der Zeremonie verbunden sind. Viele Pfeiler der Galerien sind außerdem mit Darstellungen von Maya in herrschaftlicher Haltung verziert.

Dem Palast gegenüber befindet sich der „**Tempel der Inschriften**“. Die Stufenpyramide ist etwa zwanzig Meter hoch und besitzt auf ihrer Dachplattform einen kleinen Tempel. Sie wurde 690 n.Chr. unter der Herrschaft von *K'inich Kan Balam II.* vollendet und beherbergt die Grabkammer von dessen Vater *Pakal*.

[Der mexikanische Archäologe Alberto Ruz Lhuillier entdeckte auf der Dachplattform 1949 einen Eingang, hinter dem sich ein verschütteter Gang verbarg. Nach drei Jahren war der Gang ebenso wie die Grabkammer, zu der er führte, komplett freigelegt. Dieser Gang ist heute frei zugänglich.]

Die Grabkammer hat eine Grundfläche von vier mal zehn Metern und ist rund sieben Meter hoch. Neben dem Sarkophag des Pakal befanden sich zum Zeitpunkt der Entdeckung außerdem noch die Skelette mehrerer Jugendlicher sowie einige Tongefäße und zwei Stuckköpfe. Ein Nachbau der Krypta und die im Grab gefundenen Gegenstände (u.a. die Jademasken des Pakal) sind im Nationalmuseum für Anthropologie in Mexiko-Stadt ausgestellt.]

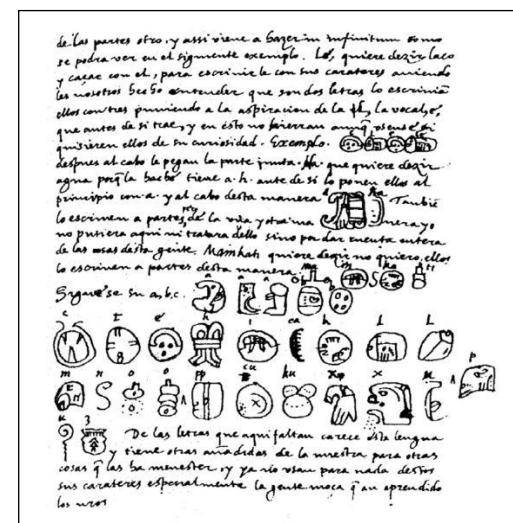
1994 wurde in einem kleinen Tempel neben der Pyramide eine zweite Kammer entdeckt, die ebenfalls einen Sarkophag beinhaltete. Anders als in der von Ruz entdeckten Gruft sind hier allerdings keine Hieroglyphen entdeckt worden, die über die hier begrabene Person Aufschluss geben könnten.

Zwar hatte es 1807 noch eine durch den spanischen König initiierte Forschungsexpedition gegeben, doch erst in den dreißiger Jahren des 19. Jahrhunderts wurden mehrere Forscher auf die Ruinenstätte aufmerksam. Zu den bekanntesten zählt **Jean Frédéric Waldeck**, der **1832-33** sowie **1834-36** in Palenque lebte und Kupferstiche und Zeichnungen der Ruinen anfertigte. Er sah Chaldäer, Phönizier und andere Völker der alten Welt als Urahnen der Maya an, was seine Werke zu Phantasieansichten werden ließ, da er nicht vorhandene Dinge darin einbaute, wie etwa Elefanten oder antike Statuen. Andere Forscher dieser Zeit waren der damalige US-

amerikanische Botschafter in der Zentralamerikanischen Konföderation, **John Lloyd Stephens**, und der Zeichner **Frederick Catherwood**. Die beiden bereisten zwischen **1839** und **1841** die Halbinsel Yucatán und gelangten dabei auch nach Palenque. Sie beschrieben die Überreste der Stadt um einiges detailgetreuer als die Forscher vor ihnen und vermittelten damit ein recht genaues Bild der Ruinenstätte.

Die Abenteurer stoßen in Palenque auf eine **Raubgrabung durch japanische Wissenschaftler**, die eine örtliche **Bande** zum Schutz rekrutiert hat. Außerdem gehören zu der Gruppe ein **japanischer Offizier** und zwei **Soldaten** in Zivilkleidung.

Der Tempel ist mit mehreren (mäßigen) Fallgruben und (guten) Trittfallen gesichert.



Bandit	Charisma -
Schwächen: Habgier	Geschicklichkeit o
Gaben:	Gesundheit o
Ausdauerpunkte: 10	Gewandtheit +
Selbstbeherrschung: 12	Intelligenz -
Fertigkeiten	Intuition -
Machete +	Stärke +
Flinte +	Wahrnehmung +
Einschüchtern +	Willenskraft o
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt
<input type="checkbox"/>	verletzt
<input type="checkbox"/>	schwer verletzt
<input type="checkbox"/>	sterbend

Offizier		Charisma +		
Schwächen: Überheblichkeit		Geschicklichkeit o		
Gaben: Fanatismus		Gesundheit +		
Ausdauerpunkte: 10		Gewandtheit +		
Selbstbeherrschung: 12		Intelligenz +		
Fertigkeiten		Intuition o		
Gewehr, Pistole o		Stärke +		
Katana +		Wahrnehmung +		
LKW fahren +		Willenskraft + + +		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Soldat		Charisma -		
Schwächen: Kadavergehorsam		Geschicklichkeit o		
Gaben: Kadavergehorsam		Gesundheit +		
Ausdauerpunkte: 10		Gewandtheit +		
Selbstbeherrschung: 12		Intelligenz o		
Fertigkeiten		Intuition -		
Gewehr, Bajonett o		Stärke +		
LKW fahren o		Wahrnehmung +		
Handgranate o		Willenskraft + +		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Die Japaner versuchen in LKWs mit Exponaten zu fliehen. Es muss mindestens ein gegner entkommen.

In den Ruinen finden die Abenteurer eindeutige **Hinweise auf die Existenz von Mu** (Karten, Reliefs, Exponate), mit **Darstellungen von tentakelbewehrten Aliens**, die Menschen kulturellen Fortschritt bringen.



Institut für Meereskunde, San Diego

Die Zentrale gibt den Abenteurern den Auftrag, eine Expedition in den Pazifik zu unternehmen und beordert sie nach San Diego. In San Diego wird eine Expedition ausgerüstet (großes Wasserflugzeug, Tauchausrüstung). Dabei erfolgt ein **Sabotageversuch durch Gangster** (Gangster siehe S. 2).

Pazifischer Ozean

Die Hinweise aus Palenque führen zu einer **entlegen Insel mitten im Pazifik**. Dort finden die Abenteurer ein abgestürztes und verbranntes Flugzeug, ein durchwühltes kleines Lager und ein frisches Grab mit einem umgeworfenen Holzkreuz. Etwas später werden sie von einer Frau angerufen. Es handelt sich um die vor Kurzem verschollene Fliegerin und Frauenrechtlerin **Amelia Earhart**, die sich ihnen kurzerhand anschließt. Sie kann ihnen berichten, dass sie am gestrigen Tag ein japanisches **U-Boot** in der Nähe gesichtet hat. Die japanischen Soldaten haben ihr Flugzeug gefunden und zertört, ihr Lager durchwühlt und danach die Insel abgesucht. Sie hat sich daher versteckt gehalten.

Amelia Earhart

Schon als Kind verhielt sich Amelia Earhart anders, als man es damals von Mädchen erwartete. Sie kletterte auf Bäume, jagte Ratten mit dem Gewehr und sammelte Zeitungsartikel

über Frauen in Männerberufen. Von 1917 an arbeitete sie als Militärkrankenschwester und Sozialarbeiterin. 1919 begann sie an der Columbia University in New York Medizin zu studieren, das sie nach einem knappen Jahr abbrach. 1920 durfte sie zum ersten Mal in einem Flugzeug mitfliegen und von da an hatte sie nur noch ein Ziel vor Augen: Selber fliegen. Sie arbeitete in 28 verschiedenen Jobs um das Geld für die Flugstunden aufzubringen und nahm 1921 ihre erste Flugstunde bei der Pilotin Neta Snook. Sechs Monate später kaufte sie sich mit gespartem und geliehenem Geld ihr erstes Flugzeug, eine Kinner Airster, mit dem sie kurz darauf einen Höhenweltrekord für Frauen aufstellte (4300 m). 1924 ließen sich ihre Eltern scheiden und sie zog mit ihrer Mutter an die Ostküste der Vereinigten Staaten. Ihrer Mutter zuliebe verkaufte sie ihr Flugzeug und kaufte sich dafür einen Sportwagen. Sie arbeitete in Boston als Lehrerin und später erneut als Sozialarbeiterin.

Internationale Bekanntheit erlangte sie, als sie am 17. und 18. Juni 1928 in einem 20-stündigen Flug als erste Frau in einem Flugzeug den Atlantik überquerte. Zu ihrem Ärger zwar nur als Passagierin, was aber zu jener Zeit dennoch eine Sensation war. Sie wurde als Heldin gefeiert, zur „Frau des Jahres“ gewählt und erhielt mehr Beachtung als der Pilot Wilmer Stultz. In kürzester Zeit wurde Amelia Earhart zu einem Idol der jungen amerikanischen Frauen. Sie wurde häufig zu Interviews und Vorträgen eingeladen und nutzte diese, um, wie sie sagte, „die Frauen aus dem Käfig ihres Geschlechts herauszuholen“. Sie betonte immer wieder, dass an Frauen keine anderen Maßstäbe angelegt werden sollten als an Männer, aber auch dass Frauen „den Hinweis auf ihr Geschlecht schon viel zu lange als Ausflucht benutzt“ hätten.

1929 nahm sie am ersten *Cleveland Women's Air Derby* (genannt „Puderquastenrennen“), einem Überlandluftwettbewerb nur für weibliche Piloten, teil. Finanziell und moralisch wurde sie von dem New Yorker Verleger George Palmer Putnam unterstützt. In Folge der vernichtenden Reaktionen der Presse auf das Rennen traf sich Amelia Earhart im Herbst 1929 mit vier anderen bekannten Pilotinnen. Gemeinsam gründeten sie den Club der Neunundneunzig (*Ninety Nines*) mit dem Ziel, die Stellung der Frau in der Luftfahrt zu stärken.



1931 heiratete Earhart nach dem sechsten Heiratsantrag ihren langjährigen Verehrer und Mentor George P. Putnam. Sie befürchtete, dass die Ehe sie in ihrer Fliegerei einschränken könnte und wollte auch keine Kinder bekommen. Beide vereinbarten eine „offene Ehe“. 1932, fünf Jahre nach Charles Lindbergh, überquerte sie als erste Frau den Atlantik im Alleinflug. Als Vorsitzende der „*Ninety Nines*“ trat Earhart unermüdlich für ihre feministischen Ziele ein und nutzte dabei ihre Popularität.

Amelia Earhart hatte als Krankenschwester in Toronto 1917 im Krieg in Europa verstümmelte Soldaten gesehen und wurde nach diesem Erlebnis eine lebenslange Pazifistin. Ihre Sympathien galten der politischen Linken; sie begrüßte die Wahl Franklin D. Roosevelts zum Präsidenten und mit der Eleanor Roosevelt verband sie eine persönliche und politische Freundschaft.

1935 überflog sie als erster Mensch im Alleinflug den Teil des Pazifischen Ozeans zwischen Honolulu (Hawaii) und Oakland (Kalifornien). Diese Strecke ist länger als der Flug von Amerika nach Europa. Noch im selben Jahr flog sie das erste Solo von Mexiko-Stadt nach Newark.

Kurz vor ihrem 40. Geburtstag nahm sie sich vor, als erster Mensch die Erde am Äquator zu umrunden. Mit ihrem Navigator Fred Noonan startete sie am 21. Mai 1937 in Miami. Nach mehreren Zwischenlandungen startete sie am 2. Juli von Neuguinea, um das letzte Stück – den Pazifik – hinter sich zu bringen. Sie flog die Howlandinsel an, wo sie einen letzten Zwischenstopp einlegen wollte. Beim Start des überladenen Flugzeugs war un bemerkt die Antenne abgerissen, eine Funkpeilung war nicht mehr möglich.

Mehrere Stunden irrte das Flugzeug bereits umher und immer wieder fingen umliegende Schiffe schwache Funksprüche auf, die den zunehmenden Ernst der Lage verdeutlichen. Gegen 8:40 Uhr Ortszeit gab ihr Navigator noch einmal die neue Flugrichtung durch, systematisch suchte sie die Linie ab, auf der sich die Insel befinden musste. Auf der Howlandinsel kamen sie und ihr Navigator nie an.

Kurz nach ihrem letzten Funkspruch wurde von der US-Regierung eine große Suchaktion eingeleitet. Amelia Earhart wurde als „verschollen, vermutlich tot“ erklärt.

Ihr Leichnam, der ihres Navigators und das Flugzeug wurden bis heute nicht gefunden. Um ihr Verschwinden ranen sich viele Gerüchte. Zum Beispiel wollen amerikanische Flieger auf einer Insel im Pazifik eine Frau getroffen haben, die Earhart ähnlich sah und die ihren Namen nicht nennen wollte. Nach einem anderen Gerücht war sie eine amerikanische Spionin, die „planmäßig“ verschwand, um japanische Armeestützpunkte in der Südsee auszuspionieren. Noch eine andere Version besagt, sie sei auf den Marshallinseln notgelandet und von der japanischen Armee gefangen genommen worden.

Etwas konkreter sind Hinweise, nachdem Earhart auf dem unbewohnten Atoll Gardner Island (seit 1979 "Nikumaroro"), einem Atoll der Phönixinseln, notlanden musste und dort zunächst überlebt hat. Kurz nach Earharts Verschwinden wurden dort Hinweise auf ein kürzlich genutztes Biwak gesichtet, obwohl die Insel seit 40 Jahren unbewohnt war. Auch angeblich von Earhart stammende Funksprüche, die zwei jugendliche Funkamateure in Rock Springs (Wyoming) und Saint Petersburg (Florida) laut eigenen Angaben aufgefangen haben, würden zur Hypothese einer Notlandung auf der Insel passen; der Funkempfang bis weit ins Inland ist technisch denkbar, den Hinweisen wurde aber 1937 nicht weiter nachgegangen.



Amelia Earhart		Charisma + + +		
Schwächen: Neugier		Geschicklichkeit + +		
Gaben: Motivation (Charisma +1)		Gesundheit +		
Ausdauerpunkte: 10		Gewandtheit + +		
Selbstbeherrschung: 12		Intelligenz + +		
Fertigkeiten		Intuition o		
Flugzeuge + + + +		Stärke +		
Agitation + + +		Wahrnehmung + +		
Krankenschwester +		Willenskraft + + + +		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Die **Hinweise aus Palenque führen zu einer Flach-Wasserzone eines Korallenriffs**. Im Wasser sind **geometrische Strukturen** zu erkennen. Unter dem Meeresspiegel befinden sich mehrere Stufenpyramiden. In der Spitze der höchsten Pyramide ist eine **Schleuse**, die ins Innere führt.

Außerdem liegt ein **U-Boot** unbekannter Nationalität in einer geschützten Bucht, aus dem **mehrere Taucher** ausgestiegen sind. Das U-Boot stammt aus Japan und ist ein mit Torpedos und einer Kanone ausgestattetes Kampfboot. Die **japanischen Soldaten attackieren die**

Abenteurer ohne Warnung. Bei einem Kampf unter Wasser ist zu berücksichtigen, dass die Tauchanzüge allesamt an Atemschläuchen befestigt sind und die Bewaffnung nur aus Messern besteht.



Soldat		Charisma -		
Schwächen: Kadavergehorsam		Geschicklichkeit o		
Gaben: Kadavergehorsam		Gesundheit +		
Ausdauerpunkte: 10		Gewandtheit +		
Selbstbeherrschung: 12		Intelligenz o		
Fertigkeiten		Intuition -		
Gewehr o		Stärke +		
Bajonett o		Wahrnehmung +		
Handgranate o		Willenskraft + +		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Offizier		Charisma +		
Schwächen: Überheblichkeit		Geschicklichkeit o		
Gaben: Fanatismus		Gesundheit +		
Ausdauerpunkte: 10		Gewandtheit +		
Selbstbeherrschung: 12		Intelligenz +		
Fertigkeiten		Intuition o		
Gewehr o		Stärke +		
Katana +		Wahrnehmung +		
Pistole o		Willenskraft + + +		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Mu

Die Pyramiden sind **der letzte Rest von Mu**. Nur die größte der Pyramiden ist noch bewohnbar, da nur dort die Technik leidlich funktioniert. Sie besteht aus fünf Ebenen. Überall stehen große Maschinen unbekannter Art mit blinkenden oder nur noch flackernden Lichtern. Alles wirkt verrottet.

Die **letzten paar Dutzend Bewohner** sind die degenerierten Nachkommen der Nacaal. Sie sind wegen der lebensverlängernden Methoden ihrer Technologie nahezu apathisch und beachten Eindringlinge kaum.

Die futuristische Technik der Nacaal steht kurz vor dem Zusammenbruch. Man kann **mit Mühe einige Nacaal aus ihrer Apathie holen**. Sie sprechen verschiedene, aber archaische Sprachen (z.B. ägyptisch, Maya oder Latein). Sie besitzen ein **Raumschiff**, das sie zwar technologisch beherrschen, aber sie sind so uralt, dass sie einen Piloten benötigen.

Amelia Earhart meldet sich freiwillig und verlässt mit den Aliens die Erde.

Kurz darauf **bricht Wasser in den Gebäudekomplex ein**, so dass nur noch eine überstürzte Flucht möglich ist.



Schlussbemerkungen

Die Informationen über Le Plongeont, Churchward, Palenque und Mu basieren auf Artikeln der Wikipedia, die Illustrationen sind der Wikimedia Commons entnommen. Die Titelillustration ist im Übrigen eine Zeichnung von Churchward, die er in Palenque angefertigt hat.

Es wird empfohlen, die Illustrationen zu kopieren und vergrößerte Versionen den Spielern zur Verfügung zu stellen.

Als musikalische Untermalung empfehlen sich die Soundtracks zu den Indiana Jonas-Filmen, Der Englische Patient, Oben, The Abyss sowie alte Swing und Jazz-Aufnahmen.

Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow
67, 14089 Berlin - 15.07.2011

Veröffentlichungen - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.