

Aleister Crowley's sweet black slave: Ein Abenteuer für ACS

Vorwort

Auch dieses Abenteuer entstand 1990/91 auf dem C 64 und bezieht sich auf eine reale Persönlichkeit (wie zuvor der Sektenführer Charles Manson in "Purple Dawn"). Ich verwende wieder die Abkürzungen SC für Spielercharaktere und SL für Spielleiter.

Zodiak Overun, 2000

Das Szenario:

Das Abenteuer spielt im Jahr 1922; die Handlung spielt in New York und Sizilien. Der bereits damals bekannte Satanist Aleister Crowley fürchtet den Fluch einer schwarzen Göttin /Dämonin, die er vor einigen Jahren beschworen hatte. Er wird die SC beauftragen, diese junge Frau ausfindig zu machen und zu ihm zu bringen, da er in einem Ritual einen Fluch lösen will, den sie einst über ihn verhängte.

Der Auftrag von Aleister Crowley.

Über A. Crowley

Aleister Crowley wurde 1875 in Leamington in England geboren. Sein Vater war ein reicher Bierbrauer, der ihn verwöhnte, gleichermaßen erhielt Aleister durch seine durch seine puritane, hysterische Mutter eine strenge, religiöse und unterdrückende Erziehung. Seine Mutter äußerte auch schon früh die Ansicht, daß ihr zügelloser Sohn der Antichrist sei., was diesen natürlich prägte. Wie viele Neureiche entwickelte der Aufwachsende eine große Überheblichkeit und Arroganz. Er hielt sich für einen großartigen Dichter, und mit durchaus mehr Berechtigung, für einen großartigen Bergsteiger. Ein Buch von dem Okkultisten McMathers (Golden Dawn), Kabbalah Unveiled, erweckte sein Interesse für Okkultismus. Crowley trat 1898 selbst dem okkulten Golden Dawn Orden bei, zu dem unter anderen auch A.E. Waite (Das moderne Tarot), W.B. Yeats und Algernon Blackwood gehörten. Nach Streitereien mit den übrigen Mitgliedern reiste Crowley nach Mexiko, später mit seiner ersten Frau nach Kairo, wo ihm die "solar-phallische Kraft Aiwass" das "Book of Law" diktiert und ihn als Propheten auserkoren haben soll. Danach, zurück in England, kam es zum Konflikt mit McMathers über die Führung des Golden Dawn. Es hieß, McMathers sandte Crowley einem Vampir, woraufhin sich Crowley mit der Beschwörung von 50 Dämonen (einschließlich Beelzebub) revanchierte. Der Golden Dawn zersplitterte 1900, worauf Crowley seinen eigenen Orden "Silver Star" gründete, der auch als A:A bekannt war. Bei weiteren Reisen entdeckte er 1910 die Wirkung von Meskalin in Mexiko (Castaneda war wesentlich später!), 1912 gründete er eine eigene Sektion des deutschen Ordo Templis Orientis (Theodor Reuß), spätere Reisen führten ihn nach Italien, Moskau, China, Indien und andere Länder. Zu Beginn des ersten Weltkrieges lebte er in die Schweiz; nach der Ablehnung seiner Einberufung in die britische Armee zog er nach Amerika, wo er antibritische Propaganda betrieb. Er begegnete hier William Seabrook, einen der wenigen Weißen, die die Voodooweihe erhielten hatten, und zahlreichen anderen Personen. Crowley veranstaltete magische Sitzungen, Vorträge und veröffentlichte verschiedene Werke; er war höchst berüchtigt und oft schweren Angriffen in der Presse ausgesetzt, andererseits gewann er auch viele Anhänger. McMathers starb 1918; manche mutmaßten, Crowley habe ihn mit Magie getötet. 1919 zog Crowley mit seiner neuen Frau nach London zurück, wobei sich Crowley schon krank und schwach fühlte (vermutlich Auswirkungen seines Alkoholkonsums). 1922 ließ sich Crowley mit seiner Frau, seinem Sohn (seine Tochter war

bereits gestorben) und einem Kindermädchen in Sizilien nieder. Sein Roman "Diary of a drug friend" wurde verrissen und sein Urheber öffentlich als Verführer minderjähriger gebrandmarkt, was die Veröffentlichung seiner Biographie unmöglich machte. 1922 wurde Crowley von Mussolini des Landes verwiesen; jener hatte in diesem Jahr mit seinen Marsch nach Rom den König abgesetzt und reagierte als neuer Machthaber auf die internationale negativen Pressestimme gegen Crowley. Eine Zeitlang zog Crowley, zunehmend verarmt, in der Welt umher, bis er schließlich 1947 starb. Erst wesentlich später sollte er Kultfigur und Vorbild moderner Satanisten werden.

Der Auftrag

Die SC werden entweder über einen Brief bzw. von einer von Crowley beauftragten Person, z.B. Elenora Dunwick (nach Ermessen des Spielleiters) informiert. Je nach Persönlichkeit der SC wird Crowley entweder an die Habgier der SC (mit der sagenhaften Summe von 1000 \$), die Neugier (ein gefundenes Fressen für einen Journalisten), das Mitleid oder den Wissensdurst (eine echte historische Göttin) appellieren.

Crowley wird berichten, daß er 1918 eine Beschwörung durchgeführt haben soll, um sich vor den magischen Angriffen des in Paris weilenden (und im selben Jahr dort verstorbenen) McMathers zu wehren. Tatsächlich sei die mit Aiwass verwandte "schwarze Göttin des Chaos" erschienen, die ihn aber sofort verlassen habe, nachdem sie ihn gebissen und von seinem Blut getrunken habe. Nach seiner Meinung zog sie in das Schwarzenghetto von New York, wo sie sich vermutlich immer noch aufhalte. Im Interesse seiner schwangeren Frau zog er nach Sizilien, aber seine zunehmende Krankheit überzeuge ihn, daß er unter dem Fluch der Göttin leide. Um sein Leben zu retten, und um seinen Sohn und seine Frau nicht der Armut zu überlassen, müsse die Göttin namens Lamia zu ihm gebracht werden, damit er den Fluch in einem Ritual löse.

Spielleiterinfo: Tatsächlich leidet Crowley an Asthma und den immensen Mengen von Cannabis, Opium, Heroin, Kokain und Alkohol. Er ist aber von dem Fluch überzeugt und möchte ein sadistisches und höchst obszönes Sexualritual mit Lamia vollziehen, was er den SC selbstverständlich nicht in dieser Form mitteilt. Ebensowenig verfügt er über auch nur annähernd 1000 \$.

Spielleiterinformationen über Lamia

Lamia: Ein Psychogramm

Lamia ist schizophren, wobei beide Entitäten ähnliche Züge aufweisen (was in der Regel ungewöhnlich ist) und sich sehr schnell abwechseln (mitunter mehrmals in einer Minute), so daß ein Betrachter selten in der Lage ist, ihre Bewußtseinsspaltung zu erkennen. Weiterhin sind beide Entitäten in der Lage, die Erinnerung gegenseitig zu übernehmen (völlig untypisch für Schizophrenie), wobei sie jedoch in einigen Fällen geschönt werden. Beide Entitäten halten sich für die eigentliche Identität und verdrängen die Existenz der anderen (normalerweise bildet sich bei Schizophrenie eine dominante Entität, die über die Existenz der untergeordneten Entitäten Bescheid weiß, wobei die Niedrigeren im Gegensatz nichts über die Höheren wissen.) Tatsächlich sind bei Lamia die Grenzen der beiden Entitäten nicht so klar umrissen, wie das bei sonstigen Schizophreniefällen üblich ist. Lamia ist unabhängig der gerade vorherrschenden Entität launisch, stark egozentrisch, eine pathologische Lügnerin, nymphoman und gedankenlos.

Die Hauptunterschiede: 1. Entität

In diesem Zustand weiß Lamia, daß sie kein gewöhnlicher Mensch ist, wobei sie ihre gegensätzlichen Empfindungen in ihrer 2. Entität verdrängt. Obwohl ihre Erinnerung momentan nicht über 50 Jahre zurückreicht, kann sie sich gelegentlich an besonders prägnante Ereignisse aus erheblich weiter zurückliegenden Zeitspannen erinnern. Ihre Intelligenz ist zu diesem Zeitpunkt relativ hoch, was sie jedoch mit ihrer kindlichen Verhaltensweise und naivem Auftreten geschickt verbirgt. Im Gegensatz zum reinen Masochismus in der 2. Entität treten hier sadomasochistische Züge auf, wobei auch extrem grausame Handlungen wie Exekutionen, Kannibalismus, etc. auftreten können. Selbst bei derartigen Geschehnissen versucht sie ihre naiv-niedliche Rolle weiterzuspielen, was ihr in

der Regel auch gelingt. Sie benützt ihre hübsche Erscheinung und ihre geringe Körpergröße (die bei nahezu allen Erwachsenen bewußt oder unbewußt den Beschützerinstinkt auslöst) dazu, um ihre Umwelt beliebig zu manipulieren.

2. Entität

In diesem Zustand hält sich Lamia für ein normales neunzehnjähriges Mädchen. Ihr Verhalten ist naiv, devot und masochistisch, wobei die Intelligenz dieser Entität weit unterdurchschnittlich ist. Ihre Erinnerungsfähigkeit reicht etwa 5 Jahre zurück, wobei sie sich jedoch an alles erinnern kann, was die 1. Entität unternommen hat. Besondere Grausamkeiten oder andere Untaten werden in ihrer Erinnerung als "in Wirklichkeit gar nicht so schlimm" verharmlost. Scheinbar kindliche Verhaltensweisen in dieser Phase sind durchaus echt, und nicht etwa einstudiert, um niedlich zu wirken. In dieser Phase hat Lamia häufig unerklärliche Angstzustände, wenn sie längere Zeit alleine ist. Außerdem tritt durchgehend eine Phobie vor Ratten und Mäusen auf, die beim Wechsel in die 1. Entität allerdings völlig verschwindet.

Ihre körperliche Erscheinung

Lamia ist schwarz, 1.50 klein und gutaussehend. Sie ist etwa 18 bis 19 Jahre alt, wobei ihr Gesicht durch relativ große Augen und eine stark ausgeprägte Unterlippe noch recht kindlich wirkt. Im Gegensatz dazu ist ihr Körper sehr durchtrainiert und hat die ungewöhnlichen Maße 94-60-90. Eine weitere Ungewöhnlichkeit sind die spitzen, leicht verlängerten Eckzähne oben. Jene sind aber keinesfalls so extrem, wie man es von traditionellen Vampiren kennt, so daß man es meistens erst nach längerer Beobachtung bemerkt. Ihre Augenfarbe ist kastanienbraun, die ungewöhnlich dichten und sehr krausen Haare sind schwarzbraun.

Kleidung, Frisur, Schminke, Schmuck

Ihre Haare trägt sie im Afrolook, der sehr sorgfältig zu einer Kugel von ca. 40 cm Durchmesser frisiert ist. Abweichend von den typischen Afrolook im Stil der Black Panthers ist ein einzelnes Haarbüschel, welches die Stirnmitte verdeckt. In Zeiten, in denen diese Frisur sehr ungewöhnlich ist, trägt sie sie eingebunden unter einem Hut oder einem Tuch. Die Augen sind im ägyptischen Stil geschminkt, d.h. die Augen sind dick schwarz umrandet, wobei im Augenwinkel eine einzelne Linie leicht nach unten verläuft.

Biologische Anomalien

Lamia hat mehrere ungewöhnliche Eigenschaften, welche die Frage aufwerfen, ob sie überhaupt menschlich ist, und die sie deswegen vor der Allgemeinheit verbirgt. Die ungewöhnlichste Erscheinung ist, daß sie sich körperlich auf einem Status quo befindet. Seit dem 19. Lebensjahr altert sie nicht mehr, und ihr Körpergewicht, und damit auch ihre Figur, bleibt unabhängig von der aufgenommenen Nahrung gleich. Sämtliche Untersuchungen, egal zu welcher Zeit durchgeführt, würden zu dem Ergebnis kommen, daß sie höchstens 18 bis 19 Jahre alt ist. Sie kann sämtliche Verletzungen in kürzester Zeit heilen., und ist gegen sämtliche Krankheiten immun. Abgesehen von Alkohol und einigen seltenen Substanzen ist sie gegen jede Form von Gift immun, und selbst diese Ausnahmen sind nicht in der Lage, ihr dauerhaften Schaden zuzufügen. Feuer oder Hitze ist nicht in der Lage, sie zu verletzen. Von Zeit zu Zeit (3 bis 4 Monate) spürt sie ein starkes Verlangen nach menschlichen Blut, ist aber nicht so dringend darauf angewiesen, wie man es von Vampiren kennt. Lamia ist kein Vampir, zumindest nach klassischem Verständnis. Lamia ist nicht in der Lage Kinder zu bekommen.

Die wahre Geschichte über Lamia und Crowley

Über Lamias Geburt gab es zu verschiedenen Zeiten zahlreiche Spekulationen, die alle äußerst widersprüchlich sind. Nach einer wenig bekannten Sage der griechischen Mythologie ist Lamias Geburt eng mit der der Venus verknüpft. Wie allgemein bekannt, entmannte Kronos Uranos, und schleuderte sein Glied ins Meer, wobei aus seinen Samen Venus entstand. Ein Teil des Samens vermischte sich jedoch vorher mit Blut und tropfte auf die Erde. Daraus entstand Lamia, die sich, bereits im Zustand einer neunzehnjährigen, aus der Erde grub. (Die Vorstellung der Volljährigkeit bei der Geburt war den alten Griechen nicht fremd, wie die "Geburt" der Pallas Athene beweist.) Nach einer anderen Variante

wurde Lamia jedoch als Baby von den Erinnyen aus dem blutigen Boden ausgegraben und aufgezogen.

Es gibt zwei weitere interessante Theorien über Lamias Entstehung. Nach der ersten entstand Lamia bei einer versuchten Beschwörung von Cthulhu. Der Ort dieser Beschwörung soll in Simbabwe vor 4000 Jahren gelegen haben, wobei auch phantastischere Orte wie Atlantis, Lemuria und Mu und erheblich längere Zeitspannen herangezogen werden.

Nach der zweiten Theorie ist Lamia das Gegenstück zu dem, was Robert Graves als die weiße Göttin bezeichnet. Im kollektiven Unterbewußtsein existiert unter den verschiedenen Archetypen ein bestimmter Typus, den man mit weiblichem Chaos, verdrängten Trieben, verbotenen Wünschen und der Sünde allgemein verbindet. Diese "dunkle Göttin" personifiziert sich in Lamia. Nach dieser Theorie, die stark mit der romantischen Vorstellung "der schönen Hexe" aus dem 19. Jahrhundert verwandt ist (darauf werden wir noch später zurückkommen), ist Lamia zwar scheinbar materiell vorhanden, existiert aber nur unter Zuhilfenahme des menschlichen Bewußtseins. Letzteres bietet eine Erklärung für Lamias Unsterblichkeit und ihre körperliche Unveränderlichkeit.

Natürlich mangelt es auch nicht an Theorien über natürliche Geburt; als Väter werden Belos, Luzifer, Satan, Damballah, Yig und Os (der gehörnte Gott), als Mütter Lybie, Mummu, Xastur und Lilith (Letzteres ist widersprüchlich, da Lamia manchmal mit Lilith verwechselt wird) genannt. Die Zeiträume liegen von 3000 bis 10000 b.C., die Orte sind verschieden. Interessant sind die vorgeschlagene Orte Sudd oder die jetzigen Ruinen von Simbabwe, da diese mit einer untergegangenen afrikanischen Hochkultur in Zusammenhang gebracht werden. Dafür sprechen z.B. die "Seul Girls", zwei schwarzen Mädchen, die in einer Höhle in Südafrika an die Wand gemalt sind (das über 4000 Jahre alte Gemälde ist auf künstlerischem Niveau, daß weit über den üblichen Felsmalereien liegt und keiner bekannten Kultur zugeordnet werden konnte), ferner steinzeitliche afrikanische Felsmalereien von Frauen, die einen Afrolook tragen (später von Däniken als Astronautenhelme mißinterpretiert), sowie Berichte über ein schwarzes Königreich, daß von Griechischen Entdeckern erwähnt wurde, die sich in antiker Zeit jenseits des Nils niederließen. Es wird auch spekuliert, daß Lamia in dem äthiopischen Königreich Axum aufwuchs, dem die legendäre Königin Sheba (bekannt als Saba) entstammt. Obwohl diese eventuell ebenfalls eine Farbige war, ist sie keinesfalls mit Lamia identisch.

Eine weitere vorchristliche Legende befaßt sich mit Lamias Aufenthalt in Ägypten. Zahlreiche Theorien behaupten, daß die Legenden der ägyptischen Götter, und somit auch der späteren griechischen und römischen, auf einst reale Personen zurückzuführen sind. Aufgrund Lamias launischem Wesen, das mal freundlich sanft, andermal wild und grausam ist (Damals wußte man noch nichts über Schizophrenie.), benannte man gleich zwei Gottheiten nach ihr, das Zwillingsspaar Bastet und Sekmeth. Herodot berichtet von ausschweifenden Festen, die von Frauen zu Ehren von Bastets gefeiert wurden, wobei sich diese betranken, unanständige Lieder und Scherze von sich gaben, sich vor Männern entblößten, und sich erst zum Ende der Feiern zu allerlei Unzucht mit diesen einließen (Herodot war anscheinend ein ziemlicher Moralist.) Sekmeth wird nachgesagt, daß die Feste zu ihren Ehrungen sehr blutrünstig waren. Eine andere ägyptische Göttin, Isis, soll daß Vorbild zur weißen Göttin sein, und ist somit natürlich die Erzfeindin von Lamia alias Bastet & Sekmeth. Seth (der mit dem Sternzeichen Skorpion assoziiert wird, während Lamia mit Löwe assoziiert) wurde von Lamia dazu verführt, Isis zu töten, da diese gegen den orgiastischen Kult um Lamia vorging. Seth, der bereits Horus getötet hatte (welcher allerdings von Isis wiedererweckt wurde) schlug Isis den Kopf ab. Horus setzte Isis den Kopf einer Kuh auf, und erweckte sie zum Leben, woraufhin sie ab da als Göttin Hathor verehrt wurde. Daraufhin führte Lamia in ihren Riten ein, daß Kühe zur Opferung verstümmelt und deren Blut getrunken wurde. In diesem Zusammenhang ist interessant, daß bis heute in den USA Fälle auftreten, wo nachts Kühe getötet, rätselhaft verstümmelt und blutleer aufgefunden werden.

Weitere Legenden über Lamias auftreten sind über die ganze Welt und Zeit verstreut, wobei sie in der Regel nie als das erkannt wird, was sie wirklich ist. Viele Erzählungen gehen davon aus, daß ihr Heimatreich zerstört wurde oder zerfiel, oder daß sie aufgrund ihrer ewigen Jugend fliehen muß, und folglich im Weltgeschehen herumirrt, von ihrem kurzen

Gedächtnis, plötzlichen Erinnerungen und schweren Angstzuständen in den Momenten, wo sie sich für einen normalen Mensch hält, geplagt wird. Da in ihrer Schizophrenie häufig ihre devote, minder intelligente Entität zum Zuge kommt, hängt sie sich oft an starke oder mächtige Charaktere. Im alten Rom z.B. soll sie , als Sklavin im Hause Neros, eine nicht gerade unwichtige Rolle gespielt haben. Hier stiftete sie das Duell zwischen Simon Magus, dem gnostischen Hofmagier Neros, und dem Apostel Paulus an. Ganz anders als in der allgemeinen Geschichtsvorstellung hatten die Christen zu jener Zeit bereits mehrere heidnische, gnostische und jüdische Kulte ausgerottet, deren Schriften verbrannt und hatten auch Lamia mehrmals in gefährliche Situationen gebracht. Zu diesem Zeitpunkt konnte sie jedoch nicht absehen, was noch auf sie zukam.

Ebenfalls wird berichtet, daß Lamia in prädruoidischer Zeit über Nordafrika und Europa nach Britannien gelangte, und nach alten Erinnerungen an ihre Heimat Stone Henge errichten ließ, lange Zeit später wurde sie Privatschülerin von Merlin, wobei sie ihre ungewöhnliche Hautfarbe und Haare unter einen weiten Kapuzenmantel verbarg. Lange hielt sie allerdings die kärglichen Lebensumstände des Gelehrten nicht aus und reiste weiter.

Im Mittelalter hielt sie sich verständlicherweise nur sehr kurz, wenn überhaupt, in Europa auf. Jedenfalls existiert aus dem 14. Jahrhundert ein unvollständiges, französisches Traktat über eine schöne , lebensfrohe Hexe namens Lamia, dessen Inhalt jedoch nur von Grausamkeiten und Ungenauigkeiten strotzt.

Im 16. Jahrhundert soll sie, als Dienerin getarnt, Schülerin von Abrahelim den Juden gewesen sein, wo sie Einblick in die Kabbalah erhielt. Ihre Hoffnung, über die Weisheit des Kabbalismus zu einem normalen Empfinden zu kommen, wurde jäh zerstört, als sie fliehen mußte. Die moralisch sehr strikte Vorstellung und der starke Aberglaube der Bevölkerung war gegen sie umgeschlagen.

Es wird auch spekuliert, daß Lamia vor dem 19. oder gar 20. Jahrhundert nie in Europa war, sondern die ganze Zeit in Afrika lebte. Livingston kam hinter ihr Geheimnis, und kehrte deshalb nie zurück; mit einem gewissen Sinn für Ironie ritzte Lamia, die gerade Englisch und Lateinische Schrift lernte, das "L", was als letztes Lebenszeichen Livingstons gedeutet wurde, selber ein. Richard Francis Burton hingegen vertraute sie sich in einem ihrer schwachen Momente an, gerührt verzeichnete er dieses Erlebnis in sein Tagebuch, ohne es in seinen Reiseberichten zu veröffentlichen. Leider verbrannte seine fanatisch katholische Frau diese nach seinem Tode. Lamia, die von Kolonisten inzwischen Englisch, Deutsch und Französisch gelernt hatte (Ihre beachtlichen Sprachkenntnisse bleiben selbst in ihren infantilen Phasen erhalten.) , gelangte im 19. Jahrhundert als Dienerin nach England, wo sie Aubrey Beardsley als Modell für mehrere Zeichnungen diente. Obwohl lange Zeit vermutet wurde, daß jene Zeichnungen 1940 beim Blitzangriff vernichtet wurden, soll mindestens Eine in Privatbesitz überlebt haben. Nach einer anderen Variante gelangte sie kurz vor Abschaffung der Sklaverei nach Amerika, wo sie auf einem reichen Landbesitz von der Sklavin bis zur Geliebten des Gutsbesitzers und dessen Sohn aufstieg, die Entdeckung der Dreiecksbeziehung , die von beiden Männern für Einzelbeziehungen gehalten wurde, führte zu einer Katastrophe, zudem Lamia auch sonstige Zwietracht gesät hatte. Der Vorfall wurde später von Lovecraft für seine Kurzgeschichte "Medusas Coil" (Das Haar der Medusa) aufgegriffen, wo er sie allerdings, damals noch in seinen rassistischen Vorurteilen gefangen, zur hellhäutigen Mulattin macht. Die Veränderung von Lamias Hautfarbe in der Literatur ist bei kein Einzelfall. Da die alten Griechen wie bereits erwähnt Kontakt zu Lamia hatten, gab es auch dort einige Legenden über sie, wo sie häufig als betörende vampiristische Schlangenfrau beschrieben wird. Eine dieser Sagen, in welcher Lamia sich um einen wohlhabenden, einflußreichen Mann bemüht, aber von dem Philosophen Apollonius entlarvt wird, benutzte der englische Dichter John Keats (1795-1821) für ein romantisches Gedicht, in welchem er Lamia als unglückliche Dämonin darstellt, welche sich nach Geborgenheit sehnt, aber deren Glück durch hartherzigen Rationalismus zerstört wird. In folgenden Jahren erlebte Lamia ein Comeback in der Dichtung, allerdings wird sie von den meisten, die über sie schreiben, für eine Weiße gehalten. In der Regel stellte man sie als ein schönes, niemals alterndes Mädchen mit vampiristischen Zügen dar, das über seine Natur eher unglücklich ist. Erst im frühen 20. Jahrhundert trat Lamia wieder persönlich in Erscheinung. Der Schriftsteller William Seabrock, welcher später lange Jahre in Haiti lebte und als erster

weißer die Woduweihe erhielt, hatte bei seiner Beschäftigung mit Hexerei, schwarzafrikanischer Magie und Aberglauben einige Legenden über Lamia gehört, hatte sie aber als Aberglauben abgetan. Kurz nach Beginn des ersten Weltkrieges traf er in New York mit dem berühmten Satanisten Aleister Crowley zusammen. Da Crowley auf einer kurz zurückliegender Marokkoreise ähnliche Legenden gehört hatte, kam er bald mit Seabrock ins Gespräch, und war begeistert, als er hörte daß dieser Aufzeichnungen über einen Beschwörungsritus über eine vorchristliche afrikanische Dämonin besaß. Seabrock, welcher als skeptischer Beobachter nie auf die Idee gekommen wäre, einen Ritus auszuprobieren, gab Crowley die Aufzeichnungen zur Ansicht, worauf er diese natürlich nie wieder sah. Aleister Crowley hingegen, der noch eine offene Rechnung mit dem Okkultisten McGregor Mathers (Golden Dawn Orden) hatte, sah seine Chance zur Rache gekommen. Auf welche Weise der Ritus seine Wirkung tat, ist unbekannt, jedenfalls fand sich Lamia in New York wieder. Völlig verängstigt und unsicher, fiel sie in ihre devote, masochistische Phase, und gab für den sadistischen Crowley das perfekte Opfer ab. Jener, der eine gefährliche Dämonin erwartet hatte, konnte seine Rachepläne zwar nicht verwirklichen, glaubte aber, in dem süßen schwarzen Mädchen die perfekte Sklavin gefunden zu haben. Nachdem Lamia nach einigen Tagen ihre Umgebung beobachtet hatte (Crowley führte seine neue, gutgebaute Entdeckung angeberisch durch New York), erwachte wieder ihre intelligente Entität, worauf sie ihre Lage rasch erkannte. Sie spielte ihre masochistische Rolle eine kurze Zeit weiter, setzte dann aber Crowley mit einem einzigen, gut gezielten Tritt außer Gefecht, und erleichterte ihm um sein restliches Geld, seine wenigen Wertsachen, und seiner Kleidung. Ihren fest gebundenen ehemaligen Peiniger in schwer angeschlagener Verfassung zurücklassend, tauchte sie in New York unter.

Für die Ankunft Lamias in den USA gibt es auch eine nichtmagische Erklärung. Nach dieser gelangte Lamia in Afrika per Zufall in ein Flugzeug, das sie neugierig durchstöbert hatte. Nach einer anderen Variante soll das Flugzeug nicht nach Amerika, sondern Richtung Deutschland unterwegs gewesen sein, und das Ereignis soll erst in den 30igern stattgefunden haben, oder Lamia wurde zu Beginn des zweiten Weltkrieges von dem Afrikakorps nach Deutschland entführt.

Die Situation in New York

Das derzeitige Umfeld von Lamia

Lamia, verunsichert durch das New York des Jahres 1918, und nur mit wenigen Geld ausgestattet, geriet nach einer kurzen Zeit in den Elendsvierteln von Brooklyn, in die Fänge eines skrupellosen farbigen Zuhälters namens Sam Davis. Dieser war von ihr so angetan, daß er sie zu sich nahm, wo sie zumindest den Luxus fand, den sie so sehr schätzt. Sam Davis sorgte dafür, daß sie den Decknamen Carmilla Jones annahm. Auf Parties fand Sam Davis rasch heraus, daß sich Lamias unbefangene, ausschweifende Art (z.B. tanzte sie bei einigen Gelegenheiten im trunkenen Zustand auf dem Tisch und entledigte sich ihrer Kleider) perfekt dazu eignete, ihm Zugang zu Kreisen zu eröffnen, die ihm vorher verschlossen blieben. Prominente Weiße, die Gefallen an Lamia gefunden hatten, brachten Sam Davis einige Vorteile ein.

Ein Geschäftsfreund von Sam Davis, Carlos Cagliostro, der den lokalen Voodookult dazu mißbraucht, die abergläubischen Slumbewohner zu unterjochen, kam auf die Idee Lamia als Oberpriesterin einzusetzen. Weder Cagliostro noch Davis ahnen jedoch, wer Lamia ist. Diese lebt meistens in ihrer naiven, devoten Persönlichkeit, aber manchmal erwacht ihr anderes ich und sie erfüllt ihren Blutdurst ungefährdet in den Slums. Außerdem tötete sie einige Personen, die ihr gefährlich werden konnten. Darunter befand sich auch Frederik Guggenheim, Leiter des archäologischen Museums von New York. In ihrer naiven Persönlichkeit kann sich Lamia nicht an die begangenen Verbrechen erinnern.

Einige wichtige Personen und ihre Werte

Lamia

STK = 7 KON = 18 KGR = 7 GES = 20 ERS = 24 STA = 55 INT = 76 MAN = 100 AUS = 100 TP = 18, zusätzlich kann sie 2 TP pro Runde regenerieren. Sinken die TP auf null, löst sie sich nach einem blendenden weißen Blitz in Rauch auf, kann aber später zurückkehren. In diesem Fall hat sie dann einen gewaltigen Blutbedarf.

Waffen: Tritt (unter die Gürtellinie) 45%, langes Springmesser 65%, Wurfmesser 95%, Giftbiß (nur in der "erwachten" Persönlichkeit) 65%, 1W4 Schaden + 10 Kampfrunden Lähmung.

Schwimmen = 80% Springen = 95% Taschendiebstahl = 75% Werfen = 95%

Zauber (nur in der "erwachten" Persönlichkeit) Kontakt zu Cthulhu, Nyarlothep, Yig, Tsathoggua. Anrufung von allen Göttern. Beschwörung aller Rassen, Binden von Byakhee, Shantaks, Dienern der äußeren Götter, Hetzenden Grauen, Totenbelebung, Pulver des Ibn - Ghazi, Voorisches Zeichen.

Sam Davis ist einer der wenigen wohlhabenden Farbigen seiner Zeit. Sein Erfolg ist seiner reinen Skrupellosigkeit und Kaltblütigkeit zuzuschreiben; als Zuhälter und Schutzgelderpresser ist er in der Unterwelt gefürchtet. Mit der Hilfe von Carlos Cagliostro nutzt er den Aberglauben der Slumbewohner von Brooklyn aus, um diese unter seiner Kontrolle zu halten. Er ist 34 Jahre alt, relativ groß, schlank und stets elegant und teuer gekleidet. Er versucht stets als Gentleman aufzutreten, obwohl er letztendlich ein Krimineller bleibt, der die feine Lebensart nur nachahmt. Trotz aller Selbstsicherheit ist er sich diesen Mankos bewußt. Das äußert sich unter anderem in der starken Eifersucht, die er gegenüber Lamia hegt. Er hält Lamia übrigens für ein gewöhnliches naives, aber fähiges Mädchen, daß er entdeckt hat. Den ganzen okkulten Hintergrund hält er für Carlos Cagliostros geschickte Erfindung.

STK = 13 KON = 16 KGR = 15 GES = 14 ERS = 16 STA = 55 INT = 14 MAN = 11 AUS = 12 TP = 16.

Waffen: Fausthieb 55%, Pistole .32 45%

Autofahren = 60% Feilschen = 65% Gesetzeskenntnis = 75% Kreditwürdigkeit = 80%

Sam Davis fährt einen unerhört luxuriösen Düsenberg Typ A von 1920 (mit fortschrittlichen Vierrad - Hydraulikbremsen!), der immerhin ein Tempo von 120 km/h erreicht.

Terence Spences ist einer der beiden farbigen Leibwächter und Handlanger von Sam Davis. Er ist das Hirn des Duos; er ist klein schwächling und hinterhältig, aber erfahren und raffiniert. Selbst Sam Davis fragt ihn gelegentlich um Rat.

STK = 6 KON = 8 KGR = 9 GES = 16 ERS = 9 STA = 45 INT = 15 MAN = 9 AUS = 12 TP = 9.

Waffen: Klappmesser 55%, Pistole .22 45%

Autofahren = 55% Verstecken = 80% Lauschen = 65% Taschendiebstahl 70%

Bud Hiller ist der andere der beiden farbigen Leibwächter und Handlanger von Sam Davis. Er ist als Ex - Boxer für das grobe zuständig. 1.90 groß und 110 kg schwer, ist er bereits optisch eine Bedrohung. Was er nicht im Kopf hat, hat er doppelt in den Fäusten.

STK = 18 KON = 17 KGR = 18 GES = 8 ERS = 8 STA = 35 INT = 8 MAN = 7 AUS = 3 TP = 18.

Waffen: Fausthieb 65%, Klappmesser 55%, Pistole .45 45%, Totschläger 45%, Ringen 45% Autofahren = 25%

Carlos Cagliostro, ein Afroitaliener, leitet den lokalen Voodoo kult, ebenso vertritt er die Drogengeschäfte von Sam Davis. Der zweiundvierzigjährige ist etwas dicklich und macht einen etwas schmierigen, aber gelehrten Eindruck. Auch er trägt teure Kleidung und Goldschmuck. Er nutzt die Gläubigen des lokalen Voodookultes skrupellos für Sam Davis und seine eigenen Zwecke aus. Da der Voodookult traditionell von Frauen geführt wird, läßt er Lamia als Oberpriesterin auftreten, nutzt aber ihre Unerfahrenheit in der modernen Welt aus. Er hat ebenso ein Verhältnis mit Lamia, daß er unbedingt vor Sam Davis geheimhalten

muß. Wesentlich diplomatischer als Sam Davis, wird er sich den SC gegenüber durchaus freundlich und hilfsbereit zeigen, solange es seinen eigenen Zwecken nicht zuwiderläuft.

Carlos Cagliostros okkulten Kenntnisse sind groß genug, um ihm die Erschaffung von Zombies zu ermöglichen, was er in einigen seltenen Fällen sogar vollzogen hat. Aber trotz seines okkulten Wissens weiß er nicht, wer Lamia wirklich ist; er bildet sich ein, daß sie lediglich eine von ihm ausgedachte Rolle spielt.

STK = 12 KON = 15 KGR = 16 GES = 17 ERS = 11 STA = 80 INT = 16 MAN = 16 AUS = 14 TP = 16.

Waffen: Fausthieb 45%, Dolch 45%, Pistole .38 45%

Autofahren = 45% Okkultismus = 80% Rhetorik = 75%

Betty Mae, eine hübsche farbige Prostituierte, die für Sam Davis arbeitet. Die achtzehnjährige ist Anhängerin des lokalen Voodooakults, hat aber viel zuviel Angst vor Carlos Cagliostro und Sam Davis, um irgend etwas zu verraten. Sie ist überzeugt, daß Lamia bzw. Carmilla Jones eine Göttin ist. Betty Mae ist relativ schüchtern und würde lieber einer anderen Arbeit nachgehen. (Vielleicht entdecken die SC ihr soziales Gewissen.) Sie bewundert Julian Westham, der gelegentlich ihre Dienste in Anspruch nimmt.

Janey Bab, eine weiße Prostituierte, die für Sam Davis arbeitet. Ihre Erscheinung ist sehr gewöhnlich und ordinär; relativ groß und strohblond, ist sie auch keine besondere Schönheit. Für ihre farbigen Kolleginnen hat sie nur Verachtung übrig. Sie haßt Lamia, da diese in einer luxuriösen Wohnung lebt, teuren Schmuck und Kleider trägt und auf erlesene Partys und in den Black Velvet Club darf. Okkultismus hält sie für einen billigen Trick. Gegen eine geringe Bestechung wird sie jede verfügbare Information liefern, z.B. wann Sam Davis zu Hause ist und wann nicht, wer zu ihm geht, etc. Sam Davis wird keine Skrupel haben, sie verschwinden zu lassen, wenn sie zuviel erzählt.

STK = 10 KON = 9 KGR = 14 GES = 9 ERS = 9 STA = 50 INT = 11 MAN = 10 AUS = 5 TP = 12.

Waffen: Tritt 35%, Klappmesser 35%

Jeremia Brown alias "Mister Silencer", ein farbiger Killer, dessen Dienste Sam Davis gelegentlich in Anspruch nimmt. Brown ist muskulös, etwa 30 Jahre alt und modisch gekleidet. Er zieht es vor, seine Opfer aus kurzer Entfernung mit seiner schallgedämpften .45 Automatik zu erschießen.

STK = 12 KON = 15 KGR = 15 GES = 12 ERS = 12 STA = 70 INT = 12 MAN = 14 AUS = 7 TP = 15.

Waffen: Pistole 45. mit Schalldämpfer 55%

Joe Green alias "Hit and run Joe", ein weißer Killer, dessen Dienste Sam Davis gelegentlich in Anspruch nimmt. Green erhielt eine Ausbildung als Chauffeur bei der Automarke Pierce Arrow und wurde von einem Geschäftsmann eingestellt, der völlig bankrott ging. Green erwarb dessen Pierce Arrow für einen Spottpreis und arbeitet nun als Chauffeur für Kriminelle, als Schmuggler und als Meuchelmörder. Er benutzt den schweren Wagen gekonnt als Waffe und begeht anschließend Fahrerflucht, um den Mord als Unfall zu kaschieren. Der Pierce Arrow 66 von 1918 ist ein echtes Monstrum. Obwohl der siebensitzige Tourenwagen groß genug ist, daß die Passagiere darin umhergehen können, ermöglicht der 13.5 Liter Motor die sagenhafte Höchstgeschwindigkeit von 130 km/ h. Trotz der Größe und der Geschwindigkeit ist der Fahrkomfort des silbergrauen Ungetüms vorbildlich.

STK = 12 KON = 15 KGR = 15 GES = 12 ERS = 12 STA = 70 INT = 12 MAN = 14 AUS = 7 TP = 15. Autofahren = 85 %.

Waffen: Pistole 38. 45%

Julian Westham, ein harmloser Zeitgenosse. Der junge Reiche verbringt den Tag damit, in seinem Mercer Raceabout 35 herumzurasen. Da er eine Schwäche für schwarze Mädchen

hat, treibt er sich auch gelegentlich mit seinem Wagen im Slum herum, allerdings mit gebührender Vorsicht. Er hat mit den Vorfällen nichts zu tun, aber sollten die SC für eine Verfolgungsjagd ein schnelles Auto benötigen, wird er ihnen vielleicht großzügig seine Hilfe anbieten. Sein getunter Mercer von 1911 erreicht über 120 km / h Stunde und könnte mit den Autos von Davis und Green mithalten, wobei die große Geschwindigkeit auf Kosten des Fahrkomforts geht. Der winzige, knochenhart gefederte Wagen hat nur zwei Sitze, die frei auf einer Plattform stehen, alleine der Fahrer ist durch eine Art Monokel, einer winzigen, kreisrunden Scheibe, geschützt. Theoretisch können sich weitere Passagiere auf den Trittbrettern oder dem kleinen Heck (bestehend aus Tank und zwei Ersatzreifen) festhalten oder besser festbinden. Um das Fahrgefühl bei Höchstgeschwindigkeit bei den damaligen Straßen nachzuvollziehen, sollte man sich zwei Schwingschleifer unter die Füße binden und auf einem Preßlufthammer setzen, der in einem starken Orkan oder noch besser in einem Sandsturm steht. Während man sich bei geringer Geschwindigkeit noch durch lautes Schreien verständigen kann, sind die verzweiferten Angstschreie der Passagiere bei hohen Geschwindigkeiten unhörbar. (Eine schöne Gelegenheit für Mut und Stabilitätsproben. Der Fahrtwind reißt glücklicherweise Erbrochenes schnell fort.) Julian Westham, in schicker Montur mit Handschuhen, Schutzbrille, Staubmaske und Kappe geschützt, ist als ehemaliger Jagdflieger nicht so leicht zu erschrecken. Momentan überlegt er noch, ob er sich in Mae West verliebt hat oder ob er es sich anders überlegen soll.

STK = 11 KON = 17 KGR = 13 GES = 15 ERS = 14 STA = 70 INT = 12 MAN = 14 AUS = 13 TP = 10.

Autofahren = 70 %

Waffen: Revolver .44 55%

Pater Jonathan White, der knapp fünfzigjährige, weiße Priester der katholischen Kirche gilt als sozial engagiert und erfreut sich großer Beliebtheit bei Armen und Reichen, Weißen und Schwarzen. Da er allerdings inoffiziell ein Spieler ist und eine Vorliebe für Minderjährige hat, lebt er stets in Finanznot. Er nützt es auch, daß auch viele Kriminelle vertrauensvoll ihre Beichte bei ihm ablegen. Er verkauft die so gewonnen Informationen an die Polizei oder konkurrierende Kriminelle. Seine kleine Kirche in einem ärmeren Viertel von New York, daß an das Ghetto der ärmeren schwarzen Bevölkerung grenzt, wird daher auch von prominenteren Personen besucht. Er hat die Geschichte über Lamia selbstverständlich gehört, hält sie aber für bloßen Aberglauben. Er kann sich eines gewissen körperlichen Verlangens nach der kleinwüchsigen Farbigen allerdings nicht mehr erwehren, als er sie in Begleitung von Sam Davis in der Kirche sah. Er hat auch Aleister Crowley persönlich kennengelernt und ist ein entschiedener Feind von dieser "gottlosen Ausgeburt der Niedertracht". Auch Carlos Cagliostro ist ihm ein Dorn im Auge. Aber als Meister der Neutralität machte er schon gelegentlich Geschäfte mit ihm.

Der massige, fast kahlköpfige Mann tritt stets einfach und bescheiden gekleidet auf.

STK = 14 KON = 17 KGR = 17 GES = 10 ERS = 124 STA = 70 INT = 12 MAN = 14 AUS = 4 TP = 17.

Schnellreden = 65 %

Waffen: Dolch 45%

Mrs. Guggenheim, die dreiundsechzigjährige Witwe des jüngst ermordeten Leiters des archäologischen Museums von New York. Offiziell gibt sie sich als 51 aus. Seit dem Tod ihres Mannes ist sie ständig auf der Suche nach einem neuen Mann oder auch Liebhabers, was bisher trotz ihrem Geldes an ihrem Aussehen scheiterte. Seitdem sie gehört hat, daß ihr Mann ein Verhältnis mit einer unbekannten Farbigen (tatsächlich Lamia) gehabt haben soll, entwickelte sie einen starken Rassismus.

Elenora Dunwick, eine hübsche 25 Jahre alte brünette Dame, die aus wohlhabenden Verhältnissen stammt und bisher mit mäßigen Erfolg als Schriftstellerin tätig war. Sie erlag Crowleys Einfluß, als dieser in New York tätig war und versucht ihn noch jetzt zu unterstützen. Crowley wird sie möglicherweise als Kontaktperson einsetzen, um die SC zu überzeugen, seinen Auftrag anzunehmen. Sie wird jede negative Information über Crowley

als gemeine Verleumdung des hypokriten Pöbels darstellen. Gebildet und elegant, bewegt sie sich selbstverständlich auch im Black Velvet Club. Da sie Lamia jedoch nie gesehen hat und auch nichts über Sam Davis und sein Milieu weiß, hat sie keine Ahnung daß Carmilla Jones und Lamia eine Person sind.

Über den lokalen Voodoo kult

Der Voodoo Kult ist ursprünglich eine Religion von Sklaven, die auf den westindischen Inseln gegründet wurde. Die intern als "Rada" bezeichnete Religion vermischt Elemente afrikanischer Religionen, christliche Einflüsse und landesspezifische Elemente. Ableger dieser Religion gelangten in die USA und haben unter der schwarzen Bevölkerung zahlreiche Anhänger, wobei es immer lokale Varianten gibt. Entgegen der landläufigen Vorstellung sind die Rada Anhänger relativ harmlose Zeitgenossen; mit tödlichen Zaubereien, Menschenopfern u.ä. haben sie keinen Kontakt. Auch die Zombies sind kein Bestandteil dieser Religion, sondern sind nur den Machenschaften einzelner Magiere zuzuschreiben.

Die Hauptgottheiten des Voodoo kultes/ Rada lassen sich mit dem Cthulhu - Kult assoziieren; der Schlangengott Damballah entspricht Yig, die verführerische Göttin Ayida entspricht Lamia, der gütige Papa Legba entspricht Nodens, der furchtbare Ogun Badagris Nyarlotep. Es finden regelmäßig zwei Feiern statt, das unblutige "Service Legba" und das "Pietro", bei dem Tiere geschlachtet werden.

Wie erwähnt hat sich Carlos Cagliostro die Macht über den hiesigen Voodoo kult angeeignet, die jeweiligen Priesterinnen, die Mamaloi, unterliegen seiner Macht. Zur Zeit hat Lamia die Macht als Oberpriesterin übernommen. Auch wohlhabende Reiche konsultieren inkognito die Mamaloi um sich gegen bare Bezahlung magischen Rat zu holen, was ganz im Sinne von Cagliostro steht. Um das Geschäft etwas anzuheizen, führt Lamia ihren "Voodootanz" auch im Black Velvet auf.

Der Voodoo keller

Der Zeremonialraum ist in dem Keller eines heruntergekommenen Mehrfamilienhauses in den Slums in Brooklyn eingerichtet. Cagliostros Haus liegt nur zwei Straßen entfernt.

Der Keller besteht aus nur drei Räumen; einem Vorraum, der bei Zeremonien mit zwei gekreuzten Macheten symbolisch versperrt wird, dann dem eigentlichen Zeremonialraum, der die beiden Opfertische und den Altar enthält, und einen kleineren Abstellraum, in dem sich vor der Zeremonie die Priester aufhalten.

Der Boden vor der Tür, die in den Zeremonialraum führt, wird durch verschlungene Maismehlzeichnungen gegen den Eintritt von Geistern versperrt. Auf den einfachen Holztischen werden die Opfertische, Blumen, Früchte und Alkohol, abgelegt. Auf dem Altar liegt während der Zeremonie ein aus Blei gegossener Kopf, ein alter französischer Degen, ein Holzstab, Parfüm, ein Belemit und ein Zylinderhut (Attribute der Rada - Gottheiten.). Nach der Zeremonie werden diese Utensilien zusammen mit den scharlachroten Roben und Kerzen in einer Kiste im Abstellraum untergebracht. Alleine Cagliostro verfügt über den Schlüssel zu dem Keller. Da hier nichts verdächtiges zu finden ist, wird er den SC oder anderen Personen möglicherweise erlauben, ihn zu besichtigen.

In dem halb verschütteten Keller des fast eingestürzten Nachbarhauses führt allerdings eine Luke in einen verborgenen Kellerraum, in dem Cagliostros drei Zombies angekettet hat... eine Sicherheitsmaßnahme für alle Fälle.

Der Black Velvet Club

Dieser Club ist ein elitäres Treffen für reiche Persönlichkeiten. Neben teuren Drinks und Livemusik gibt es diverse Showeinlagen für die Besucher. Ein Großteil der auftretenden Musiker, Tänzerinnen und Komiker sind Farbige. Selbst Lena Horne und Josephine Baker traten schon hier auf. Auch Lamia führt hier ihren "Voodootanz" vor - nur bekleidet mit goldenen Armreifen und Ohrringen.

Um in den Club eintreten zu dürfen, müssen die SC ohne die Fürsprache eines anerkannten Gastes einen Kreditwürdigkeits Wurf bestehen, um hereinzukommen. Angemessene Garderobe ist selbstverständlich Pflicht.

Das Publikum ist eine illustre Mischung; man trifft hier reiche Gangster wie Dutch Schultz, Guiseppe Masseria, Sam Davis und Carlos Cagliostro, aber auch diverse Schauspieler oder Schriftsteller. Gelegentlich ist Helena Blatavsky, die Gründerin der Theosophischen Gesellschaft anwesend, auch der erwähnte William Seabrook hält sich hier gelegentlich auf.

Das Apartment von Sam Davis

Diese sehr luxuriöse Wohnung liegt im 6. Stock eines eher unscheinbaren Hochhauses. Die erlesen eingerichtete Wohnung enthält neben Schlaf-, Wohn- und Badezimmer, Küche, WC und Abstellraum auch ein Gemeinschaftszimmer für Bud Hiller und Terence Spence.

Der mögliche Verlauf des Abenteuers

Nach Erhalt des Auftrages werden die SC natürlich ersteinmal versuchen, Informationen zu sammeln.

Sollten sie in einer größeren Bibliothek unter dem Stichwort Lamia nachsehen, werden sie natürlich jede Menge Information finden, aber nichts, was ihnen konkret weiterhilft. (Der Spielleiter kann den Spielern ein paar echte Lexika in die Hand geben).

Die Zeitungsarchive enthalten schon wesentlich mehr interessante Informationen, das Problem besteht eher darin, wonach man suchen soll.

Artikel über Aleister Crowley finden sich genügend, wenn lange und deutlich genug danach gesucht wird (mit Jahresangabe durch die SC!).

- 1914 wird z.B. erwähnt daß Aleister Crowley vor der Freiheitsstatue seinen britischen Paß zerriß.

- 1914 bis 1918 wird immer wieder über Vorträge berichtet, die Aleister Crowley öffentlich hielt.

- 1918 wird z.B. erwähnt daß Aleister Crowley am Washington Square ein Studio eröffnet, in dem diverse Persönlichkeiten ein und ausgehen und unerhörte unmoralische, perverse und teuflische Praktiken ausgeübt werden sollen.

- 1921 wird Crowleys Roman unter dem Titel "Ein Buch, das wir gerne verbrennen würden" verrissen.

- 1921 wird Crowley selbst unter dem Titel "Ein Mann, den wir gerne hängen würden", als menschliches Scheusal porträtiert. In folgenden Kampagnen bezichtigt man ihn allen Formen der Unzucht, des Drogenkonsums, des Praktizierens schwarzer Magie, etc.

Sucht jemand nach seltsamen Mordfällen in New York, wird er in den Jahren 1918 bis 1922 (aktuelle Zeit) mehr als fündig werden. Die zahlreichen Morde haben in den wenigsten Fällen etwas mit Lamia zu tun. Die meisten Opfer stammen aus unteren Schichten. Der jüngste brutale und scheinbare Mord an einem Obdachlosen fand vor nur zwei Tagen statt:

- Der Leichnam von Ben Fisher, einem arbeitslosen Alkoholiker, wurde in einem finsternen Viertel von Brooklyn gefunden. Die genaue Todesursache soll eine Obduktion klären.

Spielleiterinfo: Gelingt es den SC über Bestechung oder Einfluß an der Obduktion teilzunehmen (Kon - bzw. STA - Probe) oder die Befunde zu bekommen, wird man erfahren daß das Opfer durch Blutverlust über eine Verletzung an dem Hals gestorben ist. Die Verletzung ist so versengt (vermutlich eine Lötlampe), daß die Art der Waffe nicht festzustellen ist. Das Opfer diente Lamia als Blutspender.

Eine andere Todesserie hat jedoch viel mehr Aufsehen erregt; in den letzten 4 Monaten starben fünf angesehene Persönlichkeiten an unbekannter Todesursache bzw. unter merkwürdigen Umständen:

- Professor Miller für Archäologie, wurde leblos in seinem Garten aufgefunden, man geht von einem Herzinfarkt aus.

- Professor Stuaner für afrikanische Geschichte starb an unbekannter Ursache in seinem Büro. Es wurden keine Spuren von Gewalt gefunden.

- Der Parapsychologe Warren kommt unter merkwürdigen Umständen in seinem Wagen ums Leben. Trotz eher geringfügigen Verletzungen erliegt er einem eher harmlosen Autounfall. Es gibt keine Zeugen.

- Professor Wayne für Archäologie und Völkerkunde ertrinkt beim Angeln.
- Das letzte Opfer ist der Leiter des archäologischen Museums in New York, Frederik Guggenheim. Er wird in seinem abgeschlossenen Büro tot neben seiner umgestürzten Bibliotheksleiter entdeckt. Die Verletzungen von dem Sturz erscheinen nicht schwerwiegend genug, um den Tod zu verursachen. Später wird festgestellt, daß einige Exponate fehlen, da allerdings keine Einbruchsspuren vorhanden sind, wird nicht von einem Verbrechen ausgegangen.

Spielleiterinfo: Möglicherweise können die SC die Witwe von Guggenheim dazu bewegen, ihnen die Liste der verschwundenen Gegenstände zu zeigen. Es handelt sich um zwei ägyptische Schriftrollen, die noch nicht übersetzt waren; eine elfenbeinerne Statue einer Göttin aus Schwarzafrika von ungewohnten Stil und Ausführung; und um ein goldenes Amulett aus Abessinien, daß 150 Jahre alt ist. Von dem letzten Gegenstand existiert jedoch ein Bleistiftabrieb in Guggenheims Schreibtisch. Die abessinische Inschrift läßt sich ungefähr so übersetzen: "Gegen die ewig Schöne, die heißer als die Sonne brennt und die Seele des Suchenden verschlingt." Die Fundstücke waren erst vor kurzer Zeit eingetroffen und waren von Guggenheim und den Professoren Miller, Stuanne und Miller untersucht worden, alle drei sind Witwe Guggenheim persönlich bekannt. Der Name Warren ist ihr unbekannt; sie weiß nicht, daß der Parapsychologe mit Professor Stuanne befreundet war. Ebenso wenig weiß sie etwas über Lamia, die erfahren hatte, daß die Fundstücke etwas über sie verraten hätten und sie so, ebenso wie die Wissenden, beiseite schaffte. Dazu benutzte sie einen Nachschlüssel und ein von ihr selbst gemischtes Gift.

Allerdings wußte Witwe Guggenheim, daß ihr man eine schwarze Geliebte hatte, und hat eine dumpfe Ahnung, daß die unbekannte etwas mit dem Tod ihres Mannes zu tun haben könnte. Allerdings weiß sie zuwenig, um der Polizei etwas zu sagen, die inzwischen von einem tragischen Unfall ausgeht.

Natürlich können sich die SC auch persönlich oder über Informanten nach interessanten Informationen umhören. Der SL sollte die Informationen nicht nach Würfelerfolgen, sondern nach Formulierung der Frage und dem Geschick des Vorgehens verteilen. Dabei erfahren sie z.B. bei Erkundigungen im kriminellen Milieu:

- daß Ben Fisher auf ähnliche Weise gestorben ist wie einige andere besitzlose Personen in der Gegend von Brooklyn. In den letzten vier Jahren starben 6 Personen bei scheinbar sinnlosen Morden, wobei meistens nur der Hals verletzt wurde und viel Blut geflossen ist. Niemand hatte einen Schrei gehört, auch waren keine besonderen Kampfspuren zu entdecken. *Spielleiterinfo: Lamia wendete ihren lähmenden Giftbiss an.*

- daß der Gangster Mike Corbes, welcher der neuen Freundin des gefürchteten Gangsters Sam Davis in einer Bar in den Ausschnitt griff, drei Tage später zerquetscht in einer Gasse aufgefunden wurde. Vermutlich wurde er von einem schweren Wagen überfahren. *Spielleiterinfo: Sam Davis war über den Vorfall so wütend, daß er "Hit and Run Joe" auf Corbes hetzte.*

- es wird gemunkelt, daß bei einer Voodoozeremonie in Brooklyn ein Mensch geopfert worden sei. *Spielleiterinfo: Das entspricht nicht so ganz der Wahrheit. Ein Voodoo - Gläubiger überraschte Cagliostro und Lamia kurz vor Beginn der Zeremonie in einer verfänglichen Situation. Cagliostro tötete ihn kurzerhand und machte einen Zombie aus ihm, den er in seinem geheimen Keller ankettete. Das plötzliche Verschwinden des Mannes führte zu dem Gerücht, er sei geopfert worden. Die übrigen Voodoo - Gläubigen haben von dem Vorfall nichts mitbekommen; Cagliostro verkündete diesen später durch Lamia, die Götter hätten ihn wegen eines Frevels zu sich geholt.*

Möglicherweise erwecken die SC bei ihren Ermittlungen im kriminellen Milieu die Aufmerksamkeit von Janey Bab, die hier eine Chance sieht, sich wichtig zu machen und Geld zu kassieren.

Auch in besseren Kreisen kann es wertvoll sein, sich den Klatsch anzuhören. So kann man z.B. erfahren

- daß der Schriftsteller William Seabrook ein gefesselter nacktes Mädchen in seinem Haus gefangen halte. *Spielleiterinfo: Auch das entspricht nicht völlig der Wahrheit. Es stimmt zwar, daß gelegentlich nackte gefesselte Mädchen in seinem Haus vorhanden waren, aber sie wurden nicht gefangengehalten, sondern für diese Rolle bezahlt.*

- daß als neue Attraktion im Black Velvet Club eine nackte Voodoo tänzerin auftrete. *Spielleiterinfo: Hierbei handelt es sich um Lamia, die dem dortigen Personal nur als Carmilla Jones bekannt ist.*

- daß sich der Schwarzmagier Aleister Crowley in New York aufhalte und sich mit einem Zauber unsichtbar durch die Straßen bewege. *Spielleiterinfo: Ein reines Gerücht.*

- daß der Bürgermeister Pater Jonathan White öffentlich wegen seines sozialen Engagements für obdachlose Kinder in Brooklyn auf der Einweihungsfeier für ein Kinderheim geehrt habe. *Spielleiterinfo: Das entspricht der Wahrheit.*

Früher oder später werden die SC dahinterkommen, daß Carmilla Jones und Lamia ein und dieselbe Person sind. Allerdings wird es unmöglich sein, sie zu überreden, mit nach Sizilien zu kommen. Obwohl sie Sam Davis und Carlos Cagliostro inzwischen satt hat und die beiden gerne verlassen würde, möchte sie ihren luxuriösen Lebensstil ungerne aufgeben. Sie ist sicher, diesen auch woanders finden zu können, aber dazu müßte es ihr gelingen der Überwachung der beiden zu entgehen. Sam Davis ist bemüht, genau zu wissen, was Lamia gerade unternimmt, wohin sie unterwegs ist, wen sie eventuell trifft, etc. Er wird sie niemals freiwillig aufgeben. Obwohl Lamia, auch in ihrer devoten Persönlichkeit, Sam Davis überdrüssig ist, haßt und fürchtet sie Aleister Crowley noch viel mehr, abgesehen davon, daß sie nicht in die Provinz von Sizilien möchte.

Es bleibt also den SC überlassen, wie sie Lamia nach Sizilien bringen; vorausgesetzt sie selber wollen das überhaupt noch.

In Sizilien

Die Reise nach Sizilien

Die Reise ist nicht unkompliziert. Die SC nehmen am besten von Panama aus ein schiff nach Neapel. Auf einem Passagierschiff dauert dies 8-9 Tage und kostet in einer eigenen Kabine 360 \$ (erste Klasse 1080 \$), auf einem Frachtschiff dauert die Reise 15 - 20 Tage und kostet 180\$. Von Neapel aus braucht eine Fähre rund eineinhalb Tage nach Palermo was etwa 15 \$ kostet. Mit einem einheimischen Führer (7 - 15 \$) und Reit- bzw. Zugtieren läßt sich die Abtei von Thelema in rund zwei Tagen erreichen. In Neapel ließe sich auch ein Auto erwerben und auf der Fähre für 60 \$ überführen. Der luxuriöse Fiat 519 von 1922 kostet etwa 2000 \$, Autos vergleichbarer Aart von Alfa Romeo oder Itala dürften vergleichbar oder etwas teurer sein. Ältere Kleinwagen sind wesentlich günstiger zu erwerben.

Die Situation in Sizilien

1922 ist Sizilien technisch noch äußerst rückständig; elektrischen Strom, Telefon oder Tankstellen wird man vergeblich suchen. Hotels dürften schwierig zu finden sein, aber gegen einige Dollar dürften problemlos eine gute Unterkunft mit Essen gefunden werden. Allgemein wird italienisch gesprochen (Lamia kann italienisch), die wenigsten können eine andere Sprache. Die Leute sind sehr abergläubisch, Crowley ist, soweit man ihn kennt, bei der Landbevölkerung gefürchtet und verhaßt.

Die Abtei von Thelema

Crowley übernahm die Bezeichnung seiner Behausung ebenso wie das Motto "Tu was du willst" aus Rabelais Gargantua, allerdings mit entstellter Interpretation.

Crowleys Abtei ist ein altes Bauernhaus in Cefalu auf Sizilien, daß er zusammen mit seiner Frau Leah Hirsig (Spitzname Ape of Toth), seinem kleinen sohn Dionysos und dem Kindermädchen Ninette Shumway und ihrem vierjährigen Sohn bewohnt. Einige Wände der Zimmer sind mit kopulierenden Paaren bemalt, die seines Studios mit Dämonen. An verschiedenen Stellen liegt offen Kokain herum, das zur freien Verfügung steht. Die beiden eifersüchtigen Frauen streiten ständig heftig miteinander, was ihm zusammen mit einer Lebererkrankungen, krankhafter Schlaflosigkeit und Drogensucht das Leben zur Hölle macht. Er führt sein unwohlsein darauf zurück, daß ihn Lamia verflucht hat; er möchte sie deshalb in einer sadomasochistischen Zeremonie über Sexualmagie dazu zwingen, den Fluch zurückzunehmen und ihm Gehorsam zu huldigen. Lamia, obwohl masochistisch, wird

sich auf keinen Fall dazu überreden lassen, an irgendeiner Zeremonie Crowleys teilzunehmen. Crowley wird daher versuchen, die SC dazu zu bringen, ihn bei der Durchführung des Rituals behilflich zu sein und Lamia zu überwältigen. Spätestens hier sollten die SC (falls sie nicht völlig verkommen sind), zur Besinnung kommen. Unterstützen sie ihn tatsächlich bei diesem Ritual (das allerdings keinerlei Linderung von Crowleys zur Folge haben wird), wird dies später durch Crowleys Prahlerei und der Gerüchteküche seiner häufigen Besucher in der Heimat der SC bekannt werden und ihren Ruf ruinieren (falls das noch möglich ist). Außerdem verliert jeder Teilnehmer des Rituals, ob passiv oder aktiv 1W6 Stabilitätspunkte, falls ihm eine Stabilitätsprobe mißlingt. Möchten ihm entgegen die empörten SC etwas antun, werden sie von den beiden Frauen und Kindern um Schonung gebeten, da es sich ja um einen totkranken Mann (Crowley sieht tatsächlich wesentlich älter als 47 aus), Ehemann und Vater handele. Lamia wird die erstbeste Gelegenheit nutzen, um zu verschwinden.

Sollten die SC die versprochenen 1000 \$ fordern, gehen sie leider leer aus. Crowley wird ihnen irgendeine Erklärung anbieten, warum das Geld verschwunden sei, z.B. habe es der einheimische Führer gestohlen, etc.

Auch wenn finanziell in diesem Abenteuer nichts zu holen ist, werden es die SC reich an Erfahrung verlassen. Die Details klärt der SL.

Hilfestellung für mögliche Totpunkte:

Möglicherweise hängen die SC an einigen Stellen fest. Hier sind Abhilfen für den SC:

Die SC können Lamia nicht ausfindig machen.

Sollten die Hinweise nicht ausreichen, kann nur noch ein grober Wink mit dem Zaunpfahl helfen. Ein Plakat des Black Velvet Clubs, das für eine Voodootänzerin wirbt und die Zeichnung einer schwarzen Schönheit zeigt, sollte selbst den trotteligsten SC auf die Sprünge helfen.

Die SC entdecken Lamia, können sie aber nicht überreden, mit nach Sizilien zu kommen.

Die SC können Lamia natürlich mit der moralischen Rechtfertigung entführen, daß es sich um eine gefährliche Dämonin in menschlicher Tarnung handelt. Sollten die SC trotzdem zuviel Skrupel haben, ist die Sache noch nicht verloren. Der SL kann entscheiden, daß Lamias intelligente Entität erwacht und sie sich entscheidet aus der Sklaverei von Sam Davis & Co. zu fliehen. Die SC kommen ihr dann gerade recht; sie wird zu ihnen gehen und sich bereit erklären, mit ihnen zu kommen, allerdings unter einer Bedingung: Sollten sich die Anschuldigungen Crowleys gegen sie als haltlos erweisen, möchte sie etwas Startkapital, um ein neues Leben außerhalb von New York zu beginnen. Sie ist zuversichtlich, daß die Worte eines unschuldig aussehenden jungen Mädchens überzeugender wirken werden als die bizarren Geschichten eines kahlköpfigen, alten Satanisten.

Die SC kommen mit Lamia in Sizilien an und wissen nicht, was sie weiterhin tun sollen.

Spätestens hier sollte auch der einfälligste SC merken, um was für eine Person es sich bei Crowley handelt. Eventuellen Geldforderungen der SC kann er einfach nicht nachkommen, egal wie sehr man ihm zusetzt. Er wird ihnen magischen Beistand, okkulte Formeln, oder eine der anwesenden Frauen anbieten. Es ist offensichtlich, daß er seinen Teil der Abmachung nicht erfüllen kann, womit jene hinfällig ist, seine Glaubwürdigkeit sollte nun derart erschüttert sein, daß ihm Menschen mit heilem Verstand kein Wort mehr glauben können. Lamias Beteuerungen, daß sie unschuldiges Opfer infamer Anschuldigungen eines verrückten, sadistischen Schwarzmagiers ist, werden immer wahrscheinlicher klingen. Den SC wird nichts anderes übrig bleiben, als mit Lamia in die Heimat zurückzukehren.

ENDE