ABGÖTTER

Abgötter sind Wesen, die sich häufig als Gottheiten verehren lassen wollen und die oftmals Opfergaben von Menschen fordern. Sie werden auch als Götzen bezeichnet. Sie haben ihren Ursprung in einer transzendent-okkulten Quelle, die sich im Laufe der Zeit zu paranormalen, hyperphysischen Wesen entwickelt haben. Durch die Jahrhunderte hindurch wurden sie, vor allem durch die Anbetung an sie, zu mächtigen, teils göttlichen Wesen. Viele dieser Wesen erleben durch das esoterische Neoheidentum wieder an Bedeutung und Stärke.

Entstehung:
Halbdämonen sind erstmals im Goldenen Zeitalter entstanden. Aus der Paarung von Engeln (den späteren Dämonen) und Menschenfrauen entstanden beispielsweise die Nephilem. Seit dem frühen Mittelalter entstanden Hexen und Hexer aus dem Verkehr mit Dämonen. Auch Vampire und andere Kreaturen können dämonischer Herkunft sein. Sie werden der Kategorie der Abgötter beigefügt, weil sie sich erheblich von Dämonen unterscheiden.
Gottheiten entstanden dadurch, dass sich Halbdämonen, vielleicht auch Dämonen oder deren immateriellen feinstofflichen Überreste, die noch an bestimmten Stellen manifestiert waren, durch Menschen angebetet und gehuldigt wurden. Durch menschliche Anbetung und Opferung steigt die Gottheit in ihrer Macht. Ebenso können sie durch Dämonen geschaffen sein.
Naturgeister sind ähnlich wie Gottheiten aus immateriellen feinstofflichen Überresten entstanden, die jedoch auch einfach psinetische Quellen zum Ursprung haben könnten oder die verehrt wurden und auf ihr natürliches Umfeld gebunden mächtig wurden. Sie sind häufig örtlich gebunden und werden auch als Elementargeister oder Naturdämonen bezeichnet. Aus der menschlichen Frühgeschichte stammen noch viele Vorstellungen von Kobolden, Feen, Nixen usw.

Lebensraum:
Auch wenn sich viele Abgötter in der Immateriellen Ebene aufhalten können, so haben sie ihren Sitz in der Immanenten Welt. Sie leben meistens verborgen unter den Menschen und fallen zunächst nicht als Abgötter auf. Viele Abgötter sind lokal gebunden, oft dort, wo sie angebetet werden. Sie können ihren Lebensraum aber meistens frei wählen und umziehen, wohin sie wollen. Naturgeister hingegen bleiben in ihrem natürlichen Lebensraum, dem sie sich zugeneigt fühlen. Wird ihr Lebensraum zerstört, wehren sie sich zunächst dagegen, bevor sie gezwungen sind umzuziehen.

Auftreten (Omen / Schreck):
In ihrem Erscheinungsbild sind Abgötter unterschiedlich. Sie haben alle gemeinsam, dass sie ein menschliches Ur-Aussehen besitzen. Dies kann oft gemischt sein mit tierischer oder bestialischer Gestalt. Die bestialische Gestalt kann bei Menschen einen Schreck auslösen. Die meisten Abgötter können ihr monströses Aussehen jedoch verbergen und treten in der Immanenten Welt in menschlicher Gestalt auf.
Will man sich einem Abgott stellen, muss im Vorfeld der TW auf MUT gelingen.
Auch wenn einige Abgötter angebetet werden und sie zunächst die Menschen schützen oder fördern, so verursachen sie doch auch immer wieder Schaden. Parajäger suchen nach ungewöhnlichen Auswirkungen, mit denen die Abgötter auf sich aufmerksam machen.
Das Beschwören von Abgöttern verursacht meistens keine ungewöhnlichen Omen.

Anbetung / Pakte:
Abgötter werden dadurch mächtig, dass sie angebetet werden. Sie verlangen Sühnopfer, bei denen die Menschen Dinge, meistens Nahrungsmittel opfern und bereit sind, sich den Abgöttern zu fügen. Im Gegenzug schützen sie die Menschen dafür vor Schicksalsschlägen und Misserfolg und machen ihnen manchmal sogar ewige Geschenke, wie Reichtum oder Erfolg.
Auch wenn einige von ihnen helfende Attribute wirken können, so sind sie im Grunde gefährlich und ihre helfende Art ist auch nie zweckfrei, sondern hat verfluchende Nachwirkungen und fordert hohe Opferbereitschaft. Werden die Opfer dann nicht mehr erbracht, kommen Flüche über die Menschen.
Bei Halbdämonen ist das ein wenig anders: Sie lassen sich nicht anbeten, gehen aber Pakte ein und verlangen dafür ein hohes Opfer.
Befreit man einen Abgott aus dem Totenreich, zeigt er sich dafür durchaus erkenntlich.

...

Immunität:
Viele Abgötter sind gegen psychische Psinetiken immun.

Eliminierung:
Abgötter sterben auf unterschiedliche Weise. Einige wenige können durch profane Waffen getötet werden, andere nur durch stählerne Waffen oder Feuer oder nur durch Heilige Waffen.
Wird ein Abgott nicht korrekt eliminiert, stirbt er nur und kann wieder auferstehen.
Wird ein Abgott korrekt eliminiert, zerfällt der Körper meistens in wenigen Sekunden zu Staub.

Schaden:
- Der psinetische Lichtblitz kann einige wenige Abgötter dazu zwingen, in die Immaterielle Ebene zu entweichen.
- Geweihter Boden hält Abgötter fern.
- Feuer und Explosion schaden vielen Abgöttern und einige können dadurch eliminiert werden.
- Salz hat auf Abgötter keine Wirkung.
- Weihwasser bewirkt – 1 und einen Schock. Ausgenommen sind davon besonders mächtige Götter.
- Bei vielen Abgöttern richten stählerne oder silberne Waffen LE-Abzüge an. Viele Abgötter können dadurch getötet werden, einige auch endgültig.
- Durch Heilige Waffen werden Abgötter endgültig eliminiert.

Talente und Regenerierungen:
- LE:
  - Sinkt LE auf 0, ist der Abgott tot und entschwindet ins Totenreich.
  - Wurde der Abgott durch die richtige Waffe getötet, ist er endgültig eliminiert.
  - LE regeneriert je ¼ Std. um einen Punkt.
- VIT:
  - Sinkt VIT in den kritischen Bereich, kann der Abgott ohnmächtig werden.
  - VIT regeneriert je ¼ Std. um einen Punkt.
  - Hohe oder niedrige VIT-Werte verursachen Veränderungen der WM.
- PSI:
  - Abgötter beherrschen meistens Psinetiken.
  - PSI regeneriert je ¼ Std. um einen Punkt.

Fähigkeiten:
- Die meisten Abgötter sind hoch intelligent und psinetisch begabt. Besonders die mächtigen Gottheiten können namhaften Dämonen oder Engeln ebenbürtig sein.
- Abgötter können oftmals Eingriffe in die Naturgesetze vornehmen, Menschen oder Gegenden verfluchen, sie aber auch schützen oder heilen, Pakte anbieten und einige von ihnen können besondere und wertvolle Artefakte herstellen.

<u>Zu den Para-Psinetiken</u>:
- Besessenheit: Kaum ein Abgott beherrscht die Psinetik, von einem Menschen oder Tier Besitz zu ergreifen. Die Psinetik kostet sie dann lediglich – 1 PSI.
- Materialisation: Einige Abgötter können in die Immaterielle Ebene wechseln. Die Psinetik kostet sie dann lediglich – 1 PSI. Die Rückkehr in die Immanente Welt ist ohne Psinetik möglich.
- Metamorphose: Einige Abgötter können zwischen ihrer menschlichen und ihre monströsen Gestalt wechseln. Ebenso können einige Abgötter die Gestalt eines Tieres annehmen. Die Psinetik kostet sie dann lediglich – 1 PSI.
- Pakt: Die meisten Abgötter können Pakte eingehen, bei denen sie außergewöhnlichen Einfluss auf das Schicksal von Menschen ausüben. Die Psinetik kostet sie dann lediglich – 1 PSI. Sollte ihr TW misslingen spüren sie das sofort und können einen neuen Versuch unternehmen.

Berggeist: Überaus mächtiges Geisterwesen, das weder Mensch, Tier, aber auch kein Geist ist und mit dem Kobold verwandt ist und auch als Zwerg oder Gnom oder Troll benannt wird und letztlich als Naturgeist dargestellt und als abgöttische Kreatur eingestuft wird. Je nach Region wird er auch als Bergwerksdämon, Bergmönch, Bergteufel, Bergmännchen oder Skarbnik (Schlesien) oder Gübich (Harz) bezeichnet. 1487 taucht der Begriff Bergmännlein in Bezug auf eine Grube in Schneeberg (Sachsen) auf. Zur gleichen Zeit findet sich auf einem Holzschnitt des Humanisten Paulus Niavis (1460 – 15017) eine Dichtung zum Bergbau im Erzgebirge, in der drei nackte, kindliche Wesen, ohne Geschlechtsmerkmale dargestellt sind. Er berichtet auch davon, dass die Bergleute in Schneeberg gefährliche Untertage-Dämonen kannten, die den Menschen Gewalt antun. Der Arzt, Apotheker und Mineraloge Georgius Agricola (1494 – 1555) setzte sich in seinen Schriften zum Bergbau und zur Metallverarbeitung mit den Berggeistern auseinander. Agricola erklärte, dass es neben den bösartigen und gefährlichen unterirdischen dämonischen Wesen auch harmlose und gutmütige gäbe, die er als Berggeister bezeichnete. Er rechnete die Berggeister zu den Lebewesen und nicht zu den geistigen Wesen. Sie seien wie Kobolde, würden fröhlich kichern und Klopfgeräusche machen und arbeitende Menschen imitieren. Er beschreibt auch, dass sie meistens unsichtbar sind oder in Gestalt von Greisen auftreten, mit Kapuzenkittel und Arschleder. Aus dieser Vorstellung ist die Beschreibung von Zwergen entstanden. Sie würden die Bergleute zwar necken, ihnen jedoch nur selten schaden. Sie werden dann aggressiv, wenn man sie auslacht oder beleidigt. Bergmännchen gelten als gute Vorzeichen für reiche Funde. Zeitgenossen von Agricola teilten die Berggeister jedoch nicht zwischen freundlich und feindlich ein, sondern sowohl als auch. Martin Luther schrieb das Unwesen der Berggeister auf das Wirken Satans zu, die auch die Bergleute durch Lug und Trug ins Verderben stürzen wollen. Paracelsus ordnete die Berggeister in seine Vier-Elemente-Lehre ein und erklärte sie zu Elementargeistern, als Gnome, die dem Elend Erde zugeordnet seien, die keinen festen Körper und keine Seele haben und die mühelos durch Erde und Elemente wandeln können. Paracelsus vermutete, dass durch die Verpaarung von Gnomen und Menschen die Zwerge entstanden sind. In den Sagen des 18. und 19. Jahrhunderts treten Berggeister einzeln, oft als alte Männlein in Bergmannskleidung auf, die Bergleute zu neuen Fundstätten führen und ihnen beim Abbau der Erze helfen. Manchmal bringen die Bergleute dem Berggeist Opfer, wie Speisen. Bleibt die Opfergabe aus, versiegen die Erzfunde oder der Bergarbeiter wird getötet. Der Berggeist belohnt Fleiß und Ehrlichkeit und bestraft Habgier und Wortbruch. Das Metall Nickel wurde nach dem Berggeist Nickel benannt.

- **Herkunft**: Berggeister stammen aus den europäischen Gebirgsregionen. Es ist durchaus möglich, dass es sich bei Berggeistern um frühere Geister handelt, z. B. von verstorbenen Bergleuten, die ihr Wesen im Laufe vieler Jahre vom Geist zu einem abgöttischen Wesen gewandelt haben oder es sind Geschöpfe oder auch frühere Menschen, die durch einen Pakt mit einem Dämon schließlich zu einem Berggeist wurden.

- **Lebensraum**: Berggeister sind in Bergwerken oder im Gebirge anzutreffen.

- **Auftreten**: Das häufigste Auftreten ist in Gestalt von alten Männern, bekleidet mit Kapuzengewand und Lederschurz. Anfangs sind sie noch gesellig, fröhlich, teils auch albern und kichern. Sie bewegen sich viel und schnell und treten zunächst menschlich auf, wie ein Bergarbeiter. Sie ärgern und necken die Menschen, helfen ihnen oder retten sie und beschenken sie auch. Das ist anders, wenn sich Menschen über den Berggeist lustig machen oder ihn beleidigen. Er wird dann wütend, seine Augen färben sich wild und rot und er wird den Menschen dann schaden und sie evtl. auch töten. Einige Berggeister können auch besondere Schätze bewachen.

- **Pakt**: Nach dem ersten wohlwollenden Treffen mit einem Berggeist, kann man mit ihm einen unausgesprochenen oder offenkundigen Pakt eingehen: Bringt man ihm regelmäßig Opfer, z. B. in Form von Speisen, wird er seine Dankbarkeit darin zeigen, dass er dem Menschen immer wieder zu Reichtum verhilft, indem er ihm nach und nach etwas von dem Schatz zeigt oder gibt, der sich in dessen Nähe befindet. Dies verpflichtet jedoch zu einer dauerhaften Partnerschaft. Wird das Opfer ausgelassen, wird er dem Menschen nachstellen und ihn töten wollen.

- **Psinetiken**:

    - Ateatos
    - Biokinese
    - Diachryso
    - Geokinese
    - Metamorphose: Der Berggeist kann sich in ein kleines Tier verwandeln, z. B. in eine Ratte oder in einen Raben.
    - Psychokinese
    - Sensing (aus der Telepathie)
    - Superagilität.

...

- **Besondere Psinetiken**:
  - Giftiger Atem: Der Berggeist kann einen Atem ausspeien, der 3 m weit und 2 m in die Breite reicht (konisch). Die Betroffenen können sich dagegen nicht wehren. Sie erkranken, fangen an zu husten, erleiden Kopfschmerzen, Übelkeit (insgesamt – 2 LE und – 2 VIT) und müssen sich übergeben, wenn ihnen der TW auf VIT misslingt (erneut – 1 LE und – 1 VIT). Diesen TW müssen die Betroffenen sofort und nach jeder ¼ Std. wiederholen. Max. jedoch eine Stunde lang. Am Ende muss dem Betroffenen allerdings der TW auf LE gelingen. Misslingt dieser TW, stirbt der Betroffene. Nur eine ärztliche Versorgung oder Vitakinese könnte ihn noch retten.
  - Krallen: Der Berggeist kann Krallen aus seinen Händen entstehen lassen, die 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten.

- **Weiteres**: In vielen Fällen befinden sich in der Nähe eines Berggeistes Schätze, Erz- oder andere Funde, die von ihm geschützt werden, von denen er aber auch abgibt, wenn man sich gut mit ihm stellt oder mit ihm einen Pakt eingeht.

- **Waffen**:
  - Berggeister können sämtliche Waffen nutzen und haben häufig typische Bergmannswerkzeuge bei sich, wie Spitzhacken (6 / 9 / 9+W12 TP).
  - Die psinetisch ausfahrbaren Krallen bewirken 3 / 5 / 5+W12 TP.

- **Eliminierung**: Profane Waffen können Berggeistern nichts anhaben, aber stählerne und Heilige Waffen. Wenn sie dadurch eliminiert werden, sterben sich endgültig.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	15	10	12	15	12	12		15	12	12

- **Jüngste Ereignisse**:
  - Am 16.11.2019 entdeckten die Präzeptoren Aachens im Harz, auf dem Brocken, einen Berggeist, einen Skarpnik, der eine Höhle bewachte, in der sich ein Qllphot befand. Die Präzeptoren eliminierten ihn und ließen seine Leiche dort zurück.
  - Am 13.05.2022 kamen die Präzeptoren in die Diskothek „KaiXers", in der sich verschiedene Para-Kreaturen aufhielten. Sie trafen dort auch auf die Kobold-Frau Cora Boll, in Begleitung eines Gnoms.

Dionysos: Griechischer Gott des Weines, der Freude, der Trauben, der Fruchtbarkeit, des Wahnsinns und der Ekstase. Er trägt noch andere Namen, z. B. Bromius. So wurde er von den Römern genannt. Bromius bedeutet „Lärmer", wegen des Lärms, den sein Gefolge veranstaltet. Dionysos hat über 100 Beinamen und wird darum auch der Vielnamige bezeichnet. Ein Name ist Sabazios, was „Sohn des Zeus" bedeutet.
Als Mütter werden in der Literatur verschiedene Göttinin (Demeter, Io, Persephone, Lethe) und eine Sterbliche (Semele) genannt. Nach der bekanntesten Darstellung ist Dionysos der Sohn von Semele, mit der Zeus eine heimliche Liebschaft hatte. Als Zeus der schwangeren Semele sein wahres Aussehen als Blitz offenbarte und sie dadurch starb, nahm Zeus Dionysos auf. Er nahm das ungezeugte Kind in seinen Schenkel auf und entnahm das Kind später daraus hervor. Dionysos gilt darum als der zweimal Geborene. Dadurch wurde Dionysos auch zu einem unsterblichen Abgott.
Nach einem anderen Mythos hat Semele Dionysos heimlich ausgetragen. Als das ihr Vater bemerkte, sperrte er Mutter und Sohn in eine Kiste und warf diese ins Meer. Die Kiste gelangte an die Küste Lakoniens, in der nur noch Dionysos überlebt hatte. In dieser Geschichte wird jedoch nicht erklärt, warum Dionysos sein abgöttisches Wesen hat.
Aus seiner Kindheit existiert die Geschichte, dass Zeus Dionysos den Nymphen im waldreichen Nysa anvertraute. Die Nympen wurden dann vom Thrakerkönig Lykurgos gejagt. Dionysos musste fliehen. Er rächte sich später dafür an Lykurgos und schlug ihn mit Wahnsinn, der daraufhin alle seine Verwandten und Freunde ermordete.
Als Gattin von Dionysos wird Ariadne genannt, die auch eine Sterbliche war. Mit ihr habe er ein Kind gezeugt. Nach einem anderen Mythos hat er mit Aphrodite drei Kinder gezeugt. Ebenso hätte er mit Nyx ein Kind gezeugt.
In vielen Darstellungen wird Dionysos mit Efeu, Weinranken und Weintrauben dargestellt. Er hält einen umrankten Thyrsos, einen Stab, der ihn als Gottheit darstellt, und Kantharos, einem Trinkgefäß für Wein. Er trägt häufig auch Felle von Panthern oder Tigern. Dionysos ist beleibt, aber dennoch attraktiv. Er wird von Frauen verehrt, auch wenn er häufig betrunken ist. Und so hatte er scheinbar schon mit einigen griechischen Göttinin Affären. Dionysos ist auch bekannt für seine feierlichen Orgien, bei denen viel getrunken, gegessen, musiziert, getanzt und frei Liebe ausgeübt wird. Als Gott der Freude hat er auch ein Interesse an Theater. Dionysos trägt stets einen Bart.

...

- **Herkunft**: Als Gottheit des griechischen Olymps stammt Dionysos vermutlich vom griechischen Hochgebirge. Ob er als Gottheit erst im antiken Griechenland entstanden ist oder schon länger existiert, ist ungewiss. Verbindungen zur ägyptischen Mythologie und Sagenkränze um die anderen griechischen Götter legen nahe, dass es die Götter in ihrer oder anderen Gestalten schon länger gibt. Sie werden bereits mit dem Goldenen Zeitalter in Verbindung gebracht.

- **Lebensraum**: Es ist durchaus möglich, dass der Olymp eine gesonderte Stätte in der Astralebene (Immaterielle Ebene) sein könnte, die im griechischen Hochgebirge liegt, vielleicht von Zeus gestaltet und in die sich besondere griechische Abgötter zurückziehen können. Dionysos selbst kann in die Immaterielle Ebene wechseln, existiert aber vornehmlich, in einer menschlichen Gestalt, in der Immanenten Welt. Er hält sich häufig gerne dort auf, wo viel gefeiert wird und besucht gerne Theater.

- **Auftreten**: Dionysos Gestalt ist menschlich. Vom vielen Gelage, ist er leicht beleibt geworden, dennoch hat er eine charismatische Art und wirkt auf seine Weise durchaus verführerisch, vor allem auf Frauen. Unterstützt wird das sicherlich dadurch, dass er besondere Feiern ausrichtet und auch ein wenig wohlhabend ist. Als Abgott fühlt er sich der menschlichen Spezies gegenüber erhaben, er ist aber auch darauf angewiesen, dass ihn Menschen verehren. Dionysos war nie die Gottheit, die auf besondere Weise angebetet wurde. Seine Art ist dafür umso menschlicher. Dennoch sollte man Dionysos nicht unterschätzen. Er ist der Sohn des Zeus und ein durchaus mächtiger Abgott, der auch überaus mutig und siegreich kämpfen kann und einige mächtige Psinetiken beherrscht.

- **Psinetiken**:

    - Aurensicht aus der Psinetik Exorzismus.
    - Chlorokinese. Er nutzt die Psinetik vor allem für Wein- und Erdbeerranken.
    - Massensuggestion aus der Hypnokinese.
    - Reversibel aus der Hypnokinese.
    - Psychokinese
    - Superagilität
    - Veritas aus der Hypnokinese.

- **Besondere Psinetiken**:

    - Malefiz: Dionysos kann Menschen verfluchen. Die Flüche beziehen sich auf ihre sehnlichsten Wünsche. So existiert die Sage, dass er König Midas verwunschen hat, indem alles, was dieser anfasste, zu Gold wurde.
    - Metamorphose: Dionysos kann sich und er kann Menschen in Säugetiere verwandeln.
        - Sich selbst verwandelt er mit Vorliebe in einen Stier.
        - Die Metamorphose gelingt auf Sichtweite auf bis zu 10 m und hält max. 24 Std. lang an.
    - Molekulkinese: Dionysos kann Getränke jeder Art erschaffen. Er benötigt dafür ein Behältnis.
    - Wahnsinn:
        - Er verursacht auf Sichtweite auf bis zu 10 m einen Wahn.
        - Er kann ebenso Wahnsinn heilen und lässt W4 WS regenerieren.

- **Weiteres**: Dionysos ist immun gegen die Auswirkungen von Alkohol. Dennoch ist er dem Konsum von Alkohol verfallen.

- **Waffen**: Dionysos kann jegliche Waffen nutzen. Er besitzt außerdem einen Thyrsos, der allerdings nur seine Göttlichkeit autorisiert und das Kantharos-Trinkgefäß, das scheinbar auch keine besonderen Fähigkeiten besitzt.

- **Schaden – Regenerierung – Eliminierung**:

    - Dionysos ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
    - Dionysos regeneriert seine Talentwerte je ¼ Std. um einen Punkt, auch in der Immanenten Wellt.
    - Profane Waffen schaden Dionysos nicht.
    - Dionysos kann durch silberne, stählerne, Feuer oder Explosionen verletzt und schließlich auch getötet werden. Er entschwindet dann in die Immaterielle Ebene.
    - Endgültig getötet werden kann Dionysos nur durch eine Heilige Waffe.
    - Würde Dionysos eliminiert, würde sein Körper danach zu Staub verfallen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	18	15	15	12	15	15	15	15	CHAR 18	18	15	15

...

- **Jüngste Ereignisse**:
  - Am 13.5.22 kamen die Präzeptoren Aachens in die Diskothek „KaiXers", wo sich zu ihrem Erstaunen, verschiedene Para-Kreaturen aufhielten. Es stellte sich heraus, dass die Disko vom Abgott Dionysos geführt wurde. Die Präzeptoren führten mit ihm ein Gespräch. Dionysos veranstaltet an einem 13., wenn dieser auf ein Wochenende fällt im KaiXers einen Disko-Abend, bei dem alle Kreaturen willkommen sind und keine Feindschaften ausgelebt werden dürfen.
  - Am 12.8.22 kam der Para-Jäger Gunther van Swieten ins KaiXers und führte eine Unterhaltung mit Dionysos, um herauszufinden, wo sich mögliche Vampire aufhalten. Dionysos nutzte die Psinetik Veritas, um von Gunther Informationen zu den Präzeptoren zu erhalten.

Drude und Korrigan: Druden sind Naturgeister. Die männliche Form wird Drud oder Drudner genannt. Sie treten allerdings überwiegend in weiblicher Gestalt auf. Sie sind Waldgeister und werden dämonisch auch als Succubus bezeichnet. Diese abgöttischen Geistwesen sind körperliche Wesen und keine feinstofflichen Geister. Der Succubus bzw. bei männlichen Wesen der Incubus ist eine dämonische Art, die auf sexuelle Weise Schaden ausüben kann. Bei der bösartigen Form der Druden handelt es sich um meist um wunderschöne Frauen, die sich nachts auf den Weg machen, um Menschen im Schlaf zu überraschen, indem sie sich heimlich zu ihnen legen, bzw. auf oder unter sie und ihnen dann Kräfte stehlen und Albträume verursachen. Sie können dabei als Wind in kleine Hausspalten eindringen und können sich auch in Tiere verwandeln. Druden werden darum auch als Windsbräute bezeichnet. Druden haben regional unterschiedliche Bezeichnungen, wie z. B. der Schratt im schwäbischen Raum oder der Walriderska im oldenburgischen Raum. Eine andere Bezeichnung lautet Korrigan. Dieser Begriff stammt aus Frankreich. In dieser Vorstellung ist die Drude nicht unbedingt bösartig, sondern es handelt sich ebenfalls um schöne Frauen, die allerdings nur nachts diese schöne Gestalt haben und sich tagsüber zu hässlichen Frauen zurückverwandeln. Den französischen Legenden nach waren sie einst mächtige Druiden-Priesterinnen, die sich nach der Christianisierung in die Natur zurückgezogen haben. Ihnen wird allerdings auch nachgesagt, dass sie Männer verführen und Kinder stehlen, die sie durch Wechselbälger ersetzen. Sie haben magische Fähigkeiten, die auf Menschen zunächst einen helfenden Eindruck machen.

- **Herkunft**: Druden haben ihren Ursprung in Europa, vor allem im deutschsprachigen Raum. Die Vorstellung des Korrigan stammt aus Westfrankreich.

- **Lebensraum**: Druden gehören zu den jüngsten Halbdämonen und es gibt kaum noch welche von ihnen. Es wäre durchaus möglich, dass eine Drude unter Menschen lebt und nicht als abgöttisches Geistwesen erkannt wird. Sie fällt jedoch am Abend durch ihre Schönheit auf. Am Tag verwandelt sie sich zu ihrer eigentlichen alten und hässlichen Gestalt. Es kann ebenso sein, dass sie mit dieser Gestalt vornehmlich in der Öffentlichkeit lebt und nachts als schöne Frau unterwegs ist. Die meisten Druden, vor allem wird das den Korriganen nachgesagt, leben zurückgezogen in Wäldern, an moosbewachsenen Bachläufen, wo sie auch ihre Wäsche waschen. In Deutschland existieren auch Sagen von Druden, die am oder im Untersberg bei Berchtesgaden leben.

- **Auftreten**: Druden sind tagsüber hässliche menschlich aussehende Wesen und nachts wunderschön menschliche Wesen. Während einige von ihnen einen grausamen Charakter haben und sich über Menschen, meist über Männer sexuell hermachen, können andere auch ein gutartiges Wesen besitzen und Menschen helfen, wenn diese ihnen wohlgesonnen sind. Dennoch spielt die Sexualität dabei immer eine führende Rolle. Bevor man eine Drude erblickt, hört man sie häufig an ihrem schönen Gesang, der bereits anlockend wirkt.

- **Pakt**: Druden bieten Männern subtil einen Pakt an. Sie gehen mit ihnen sexuelle Liebschaften ein und bieten ihnen dafür auch Blicke in die Zukunft an oder kurieren sie von Krankheiten oder es reicht ja manchmal auch einfach schon den Männern Sex anzubieten. Durch den Sex wird der bewusste oder unbewusste Pakt besiegelt. Dabei kann es geschehen, dass die Drude schon am nächsten Tag schwanger ist und auch schon am darauffolgenden Tag ein Kind bekommt. In den kommenden Tagen versucht die Drude ihr Kind in einem menschlichen Haushalt gegen ein menschliches Kind auszutauschen. Der Wechselbalg nimmt die Gestalt des menschlichen Kindes an. Die Korrigan entführt das menschliche Kind und frisst es. Die Überreste beseitigt sie. Der Wechselbalg wächst in der menschlichen Familie auf und macht bereits als Jugendliche einen wundersamen Eindruck. Sie wird eine neue Drude.

- **Psinetiken**:
  - Psychokinese
  - Vitakinese
  - Wahrsagen

- **Besondere Psinetiken**:
  - Materialisation: In dieser Form kann sie auch eine sexuelle Bindung zu schlafenden Menschen herstellen und auf sie einwirken.
  - Metamorphose: Die Drude kann die Gestalt von Wind oder kleinen Tieren annehmen. Die Verwandlung zum Wind hält 5 Min., die Gestalt zum Tier hält einen Tag lang an.

...

- **Weitere Fähigkeiten**:
    - Die Drude erscheint tagsüber in einer hässlichen, alten menschlichen Gestalt und nachts als eine wunderschöne menschliche Person.
    - Der Gesang einer Drude wirkt verführerisch schön und betörend. Um dem Gesang zu widerstehen, ist ein Gegen-TW auf WS nötig.

- **Weiteres**:
    - Ein aufgestellter Drudenfuß (geweihtes Pentagramm) oder aufgehängte Hühnergötter hindern die Drude am Eindringen in ein Haus.
    - Ein Drudenmesser ist eine geweihte Klinge mit eingestanzten 9 Halbmonden und Kreuzen. Würde man dieses hochhalten, würde eine Drude ihre Windgestalt aufgeben.
    - Würde man der Drude befehlen, dass man sich etwas von ihr leihen möchte, ist sie gezwungen, am nächsten Morgen wiederzukommen, um diesem Wunsch nachzukommen. Dann klopft sie an die Tür und bringt die entsprechende Ware. Dann kann man die Drude davon überzeugen, künftig von ihrem Opfer abzulassen.
    - Druden können unter Menschen leben, weil sie wie Menschen aussehen, nur eben auch sehr schön sind. Sie verheimlichen ihren „Succubus-Fluch", den sie nachts dann ausüben. Angeblich würde sie von ihrem Fluch ablassen, wenn sie ein Haustier besitzt, um das sie sich kümmern kann. Dieses Tier würde aber bald schon sterben.

- **Waffen**: Druden können herkömmliche Waffen nutzen.

- **Eliminierung**: Profane Waffen schaden der Drude nicht. Um ihr zu schaden, muss sie mit stählernen Waffen, Feuer oder Heiligen Waffen angegriffen werden. Wenn sie stirbt, zerfällt ihr Körper in einige Sekunden.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Singen	VIT	LE	REFL
12	12	15	15	10	12	12	10	12	18	15	12	12

- **Jüngste Ereignisse**: Im Juni / Juli 2022 befand sich Timur Baavgai verloren in den Höhlensystemen des Hörselberges und des Unterberges. Die Drude Sunko half Timur und nahm ihn auf. Timur hatte mit ihr und später auch mit ihren Schwestern Messiat und Haviezda Sex. Seine wohlgesonnene Art war der Grund dafür, dass auch Sunko und ihre Schwestern ihm nicht böses taten. Sunko schenkt Timur zukünftige Visionen und half ihm aus dem Berg wieder hinaus. Ihre Schwester Messiat half Walter Freudenhammer ebenfalls aus dem Berg.

Hexe: Eine mit mächtigen Zauberkräften ausgestattete Person, meistens eine Frau, die vor allem Schadenzauber ausüben kann. Männliche Hexen, also Hexer, gibt es eher selten. Andere Begriffe sind Hagazussa (= Zaunreiterin) oder Wicca oder Witch. Ihre Kräfte haben sie aufgrund eines Paktes mit dem Teufel erhalten. Aus einer Vereinigung mit dem Teufel erlangt die Frau (oder auch der Mann) ihre Kraft und wird zu einem menschlich lebenden Halbdämon.

- **Herkunft**: Die Hexerei hat sich aus dem Schamanentum heraus entwickelt. Die Hexerei ist eine Naturreligion mit entsprechenden Kultpraktiken der Schwarzen Magie. Im keltischen Raum weisen die Vorstellungen von Feen eine starke Ähnlichkeit zu Hexen auf. Seit dem Jahr 890 gibt es im Altenglischen die Bezeichnung des „wicce", also dem Hexer und seit dem Jahr 1000 die „wicca". Im 13. Jh. v. Chr. beschuldigte ein hethitischer Großkönig seine Stiefmutter der Hexerei. 1402/03 kam es im schweizerischen Schaffhausen zur ersten Hexenverbrennung. Im Mittelalter fanden in Europa starke Hexenverfolgungen statt, bei denen auch wirkliche Hexen vernichtet wurden und ihre Zahl sehr dezimiert wurde. Zu den Merkmalen einer Hexe gehörten laut Hexentheoretiker aus dem Jahr 1400: der Hexenflug, Treffen unter Hexen und dem Teufel am Hexensabbat, der Pakt mit dem Teufel, Geschlechtsverkehr mit dem Teufel und Schadenzauber. Seit dem Mittelalter hielten sich die Hexen dann bedeckt. Erst das legitimierte Auftreten der New-Age-Hexen ermöglichte echten Hexen wieder mehr Sicherheit. Der Begriff Hexe wird heute neu verstanden und auf Frauen bezogen, die sich mit Heilkräutern auskennen und sich mit alten europäischen Religionen beschäftigen (Wicca-Religion; Keltischer Neo-Paganismus). Laut StGB, § 22 und 23 gilt ein Schadenzauber als untauglicher Versuch und somit ist der abergläubische Versuch, jemanden oder etwas zu verhexen straffrei. 2008 beklagte die Bundesregierung die Situation in Ghana und Sudan, wo Frauen in Hexenlagern deportiert wurden. 2011 wurde in Saudi-Arabien eine Frau als Hexe enthauptet. Im Harz findet auf dem Brocken an verschiedenen Orten in der Walpurgisnacht jährlich ein folkloristisches Hexentreffen statt.

...

- **Lebensraum**: Hexen leben verborgen unter Menschen. Meistens beziehen sie alleine einen abgelegenen Wohnraum am Rande der Natur.

- **Auftreten**: Hexen sehen aus wie Menschen und sie sind eigentlich auch Menschen. Einige von ihnen können jedoch schon weit über 100 Jahre alt sein, weil sie den entsprechenden Zauber zur Unsterblichkeit an sich angewendet haben. Ebenso gibt es Zauber, mit denen eine Hexe jung und hübsch aussehen kann. Irgendwo am Körper trägt die Hexe ein großes Pigmentnävus als Mal.
  Die Hexe ist ein Kind des Teufels. Durch die Vereinigung ist sie zu einer Hexe geworden oder sie ist die Tochter einer Hexe, in der das Blut des Teufels weiter existiert. Durch die Vereinigung nimmt die Hexe das dämonische Blut des Teufels an, was sie zu einem Halbdämon macht. Die Andersartigkeit des Blutes würde bei einer medizinischen Untersuchung auffallen.
  Alle 8 Jahre treffen sich viele der echten Hexen zu einem wirklichen Wicca-Treffen, um sich auszutauschen, voneinander zu lernen und sie hoffen darauf, dass auch der Teufel dort auftritt und mit ihnen Kontakt aufnimmt.

- **Pakt**: Wer sich auf eine Hexe einlässt, muss davon ausgehen, dass er einen hohen oder außergewöhnlichen Preis für die Dienste zahlen muss.

- **Hexerei**: Hexen wirken ihre Fähigkeiten, indem sie zuvor entsprechende alchemistische Zutaten zusammen mischen, zu denen auch üble Dinge gehören können, wie z. B. das Blut eines Säuglings. Sie stellen diese Zutaten in einer Küche zusammen, die sie zuvor weihen, mit Kerzen, Räucherwerk und einem Altar ausschmücken, wo sie die Zutaten in entsprechenden Schüsseln und Töpfen anrühren und auch Opferungsrituale durchführen. Auf dem Boden befindet sich ein Pentakel (Ritualkreis mit Sigillen), in dem das Ritual vollzogen wird. Zaubersprüche werden dabei gemurmelt oder ausgesprochen und schließlich ist die Alchemie in Form eines Getränks, einer Suppe oder einer Salbe wirksam. Die Herstellung der Hexen-Alchemie orientiert sich dabei auch an den Mondphasen. Nach der ganzen Hexerei wird der Raum wieder gesäubert. Ihre Alchemie und die psinetischen Wirkungen der Alchemie halten bis zur nächsten Mitternachtsstunde an.

- **Psinetiken**: Eine Hexe kann, aufgrund ihres hohen Alters, alle Psinetiken beherrschen; einige jedoch nur eingeschränkt. Hier dazu einige Anmerkungen:

  - Exorzismus: Die Hexe kann Apopompe und Epipompe nicht auf Abgötter und Dämonen anwenden.
  - Metamorphose: Die Hexe kann sich auch in ein Tier verwandeln. Vorrangig nutzen Hexen die Gestalt von Katzen oder Raben.
  - Psychokinese: Der Glaube, dass Hexen auf Besen fliegen können rührt daher, dass Hexen ihren Besen levitieren lassen und sich darauf dann bewegen.
  - Sanctukinese: Hexen können mit dieser Psinetik alchemistische Zaubertränke herstellen. Die Hexe kann Personen mit bestimmten Tränken auf besondere Weise verzaubern: Sie kann jemanden erfolgreich werden lassen, sportlich, geschickt, potent, charismatisch usw. Solche Erfolgszauber wirken nur bis zur nächsten Vollmondnacht.

- **Besondere Psinetiken**:
  - Krallen: Einige erfahrene Hexen können Krallen aus ihren Fingern hervorkommen lassen (3 / 5 / 5+W12 TP).

- **Weiteres**:

  - Hexen können nicht schwimmen. Sie gehen im Wasser einfach unter.
  - Einige Hexen bezeichnen sich als „Weiße Hexen" und versuchen mit ihren Kräften nur dem Guten zu dienen und distanzieren sich von den übrigen bösartigen Hexen. Sie werden häufig von den herkömmlichen Hexen angefeindet.

- **Eliminierung**: Hexen können zunächst durch profane Waffen getötet werden. Ihre Gestalt wandelt sich durch ihren Tod wieder zurück in ihr eigentliches Aussehen und die Hexe liegt dann tot dar. Die Hexe bleibt aber nicht tot, sondern ersteht in der Folgenacht wieder auf. Um eine Hexe endgültig zu töten, muss sie verbrannt oder mit einer Heiligen Waffe eliminiert werden.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	15 oder 18	15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15		15	15 oder 18	12 oder 15

...

- **Jüngste Ereignisse**:
  - In der Walpurgisnacht zum 01.05.2019 haben die Präzeptoren Aachens auf dem Hexentanzplatz bei Thale 3 Hexen eliminiert. Unter den Hexen war Debora Khalef, hinter der die Präzeptoren schon länger her waren. Die Hexen beschworen den Dämon Abaddon.
  - Im Oktober 2019 deckten die Präzeptoren Aachens eine Sekte namens Amalekiter auf, die von einem Stefan Pokruppa angeführt wurde. Es stellte sich heraus, dass Pokruppa ein Hexer ist. Er griff später, im Januar 2020 die Präzeptoren auf dem Vierkanthof mit einem Zombie an.
  - Im April 2022 haben die Präzeptoren drei junge Hexen aus Tansania kennengelernt, die vom Hexer Stefan Pokruppa rekrutiert wurden. Die Hexen haben die Gression-Löcher um Aachen aktiviert, aus denen Orks gestiegen sind. Die Löcher konnten von den Präzeptoren mit Hilfe eines Sator-Quadrates wieder geschlossen werden.
  - Am 27.05. 2022 eliminierten die Präzeptoren die drei Hexen im Schlosspark-Wald Rastede. Stefan Pokruppa konnte mit Hilfe der Psinetik Bilokation entkommen.

Kali: Aus dem Sanskrit übersetzt bedeutet Kali „Die Schwarze". Sie ist die hinduistische Göttin des Todes und der Zerstörung, wie auch der Erneuerung. Sie darf nicht verwechselt werden mit dem hinduistischen Dämon Kali.
In den meisten Texten tritt Kali unabhängig von einer männlichen Gottheit auf. In einigen Texten ist ihr männliches Gegenüber jedoch die Gottheit Shiva, den sie zu wildem, unzivilisierten Verhalten anstiftet. Auf vielen Bildern tanzt sie auf Shiva. Kali soll einst vom Blut ihrer Feinde so berauscht gewesen sein, dass sie wild getanzt habe. Shiva hätte sich dann wie eine Leiche hingelegt. Als Kali dann über ihn hinwegtanzte, erkannte sie ihn und hörte auf. Aus Scham habe sie dann die Zunge ausgestreckt.
Kali wird als Gegenüber zu Shiva als Shakti bezeichnet, als Energie. Sie ist sozusagen der dynamische Aspekt Shivas. Ohne sie wäre er leblos. Kali und Shakti gehören untrennbar zusammen und werden als Elternpaar des Universums verstanden.
Kali wird zwar stets recht schrecklich und wild dargestellt, aber sie stellt für die Gläubigen eigentlich die Beschützerin der Menschen dar und tritt als göttliche Mutter auf. Ihre zerstörerische Wut richtet sich nicht gegen Menschen, sondern gegen Dämonen und Ungerechtigkeit. Sie ist allerdings auch zuständig für die Auflösung des Weltalls und mit ihrer Sichel in der Hand deutet sie auf das Ende des Lebens, aber auch auf die Erlösung. Mit ihrer Sichel zerschneidet sie Verwirrung, Unwissenheit und Bindungen und zerstört auf diese Weise die negativen Kräfte und Illusionen, die den Menschen am Heil hindern. Sie befreit den Geist, um dem Kreislauf der Wiedergeburt (Samsara) zu entkommen. Als Todesgöttin gibt sie Leben und nimmt es sich wieder. Sie gilt als Mutter und Erlöserin.
Kali wird auch als „Kala" bezeichnet, als die Zeit, die alles vernichtet und verschlingt.
In einer Geschichte kämpft sie gegen den Dämon Raktabija, der die Welt aus dem Gleichgewicht bringen will. Immer wenn Raktabija verletzt wurde, fiel ein Blutstropfen zur Erde und es entstand ein neuer Raktabija. Kali schlug ihm daraufhin den Kopf ab und trank das Blut, wodurch Raktabija vernichtet wurde.

- **Herkunft**: Laut der indisichen Mythologie ist sie der aus Stirn Durgas entsprungen, der mächtigsten Göttin der Vollkommenheit. Kali wurde zur Verkörperung des Zorns und erfüllte nach ihrer „Entstehung" das Weltall mit einen schrecklichen Brüllen. Ob sie tatsächlich aus einer anderen Göttin hervorgegangen ist, ist ungeklärt, aber auch nicht ungewöhnlich in der hinduistischen Götterwelt. Kali stammt wie alle hinduistischen Götter aus Indien. Sie wird vor allem in Bengalen und Nepal verehrt.

- **Lebensraum**: Kali kann in die Immaterielle Ebene wechseln, als Abgott bewegt sie sich aber vornehmlich in menschlicher Gestalt unter Menschen.

- **Auftreten**: Kali wird meist schwarz, manchmal auch blau dargestellt. In ihrer göttlichen Gestalt hat sie mehrere Arme und trägt eine Halskette aus Schädeln und einen Rock aus abgeschlagenen Armen und in einigen Darstellungen hängt auch ein totes Kind an ihrem Ohr. Sie hält manchmal einen Schädel in einer hand, eine Sichel und eine Blutschale. Gelegentlich trägt sie auch eine Sanduhrtrommel bei sich, das ein Zeitartefakt darstellt. Auf ihrer Stirn befindet sich das Dritte Auge. Ihre Zunge streckt sie häufig aus. Eine rechte Hand ist häufig zum Trost und Segen erhoben. Gelegentlich wird sie von goldenen Schakal-Weibchen begleitet, fast schon wie ein Omen. Es heißt, dass wenn man morgens einen Schakal heulen hört, soll man Kali als Göttin grüßen.
  Die eben genannte Gestalt Kalis ist ihre abgöttische Gestalt, die sie jederzeit annehmen kann und die einen Schreck verursachen kann, mit einer beängstigenden Visage, acht Armen, einer Schädel-Halskette, dem Totenrock aus Leichenarmen und dem Dritten Auge auf der Stirn.
  Sie kann in Besitz ihrer Artefakte sein: dem Schädel, der Sichel, der Blutschale oder der Sanduhrtrommell.
  Ob als Mensch oder in abgöttischer Gestalt streckt sie gerne ihre Zunge raus. Und sie hat eine Wirkung auf wilde Hunde, die ihr als Begleiter folgen können. Als Mensch tritt sie als dunkelfarbige Frau auf. Sie kann überaus grausam sein und ist unbeherrscht wild und wenn sie im Kampf ist, gerät sie in einen Rausch, der sie brutal weitermorden lässt.
  Als Abgöttin stellt Kali durchaus eine der mächtigsten gefährlichsten Para-Kreaturen dar, die aber auch Dämonen gefährlich werden kann, denn diese sieht Kali als ihre Feinde an. Dämonen haben durchaus Angst davor, ihr zu begegnen. Das kann Kali auch irgendwie wieder zu einer Verbündeten machen. Ihre Gläubigen schützt sie, anderen gegenüber kann sie tödlich gefährlich werden.

- **Pakt**: Kali kann besonders gut am indischen Feiertag Kalipuja beschworen werden. Zur Beschwörung müssen reine männliche Tiere geopfert werden (Hähne oder Ziegenböcke). Kali ist gläubigen Menschen zugewandt und bietet ihnen die Befreiung aus seelischen Gefangenschaften. Das kann dazu führen, dass der Mensch negative Eigenschaften (PM) verliert und das Gefühl unendlicher Freiheit erfährt (GL-Zunahme). Kali kann als eine der wenigen hinduistischen Gottheiten auch Wünsche erfüllen. Und sie ist gerne bereit, den Kampf gegen Dämonen aufzunehmen.

- **Psinetiken**:

    - Aerokinese
    - Animakinese (jedoch nur bei Hunden)
    - Biokinese
    - Aurensicht (aus der Psinetik Exorzismus)
    - Geokinese
    - Lygokinese
    - Psychokinese
    - Pyrokinese
    - Sanctukinese
    - Sonokinese
    - Superagilität
    - Telepathie
    - Teleport
    - Wahrsagen

- **Besondere Psinetiken**:

    - Materialisation

- **Besondere Fähigkeiten**:

    - Metamorphose: Sie kann jederzeit ihre abgöttische Gestalt annehmen.
    - Brüllen: Verursacht auf 11 x 11 m – W6 LE und Schock, wenn TW auf WS misslingt. (Es handelt sich um eine Kognition. Die Folgen werden sofort bei den Betroffenen ausgewertet.)

- **Artefakte**:

    - Kalis Schädel: der Nutzen ist unbekannt, könnte aber den Tod bewirken, vielleicht auch für Dämonen.
    - Kalis Sichel: Heilige Waffe, die durch Willensstärke aber auch eine ¼ Std. lang Illusionen im Umfeld von 11 x 11 m auflöst, Klarheit in missverständlichen Situationen schenkt und telepathische und hypnokinetische Bindungen unterbindet.
    - Kalis Blutschale: der Nutzen ist unbekannt, könnte aber was mit Wahrsagerei zu tun haben.
    - Kalis Damaru (Sanduhrtrommel): Verlangsamt die Zeit. Der Träger erhält W10 Kampfrunden geschenkt. Ein Mensch würde durch die Nutzung aber auch so viele Jahre seines Lebens verlieren.

- **Weiteres**:

    - Ende Oktober, Anfang November findet in Indien aufgrund des Mondkalenders der Feiertag Kalipuja statt, der Kali gewidmet ist. In Kalkutta existiert der Kalighat-Tempel, einem der wichtigsten hinduistischen Wallfahrtsorte. Südlich von Kathmandu werden Kali im Dakshinkali-Tempel täglich hunderte von unkastrierte männliche Hähne und Ziegenböcke geopfert. Das Fleisch der Tiere wird von den Opfernden beim Picknick oder Zuhause eingenommen, die Köpfe und das Fell verbleiben im Tempel.

- **Waffen**: Kali verwendet neben ihren Artefakten Säbel und Schwerter. In ihrer abgöttischen Gestalt hat sie 8 Arme, die vor allem eine Gefahr darstellen, wenn sie beidhändig kämpft und dann alle 8 arme gleichzeitig einsetzt.

- **Eliminierung**: Kali nicht mit profanen Waffen verletzt werden, aber mit silbernen Waffen verletzt und mit Heiligen Waffen endgültig getötet werden.

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	18	17	15	12	15	18	15	15		15	18	17

- Sie kann ihren MUT-Wert nutzen, um menschliche Gegner einzuschüchtern.
- Der 18er-Wert in KLW bewirkt + W6 TP.
- Der 18er-Wert in LE bewirkt einen NBS von 10 % der aktuellen LE.
- Sie besitzt das PM Cholerik, mit einem Wert von 15. Im Nahkampf verursacht sie darum + W6 TP zusätzlich, kann aber auch nur durch einen gelungenen TW auf WS davon ablassen, weiterhin zu morden.

Jüngste Ereignisse:

- Am 1. April 2021 trafen die Präzeptoren Aachens auf einen Psinetiker namens Gerold List, der in Besitz der Damaru-Sanduhrtrommel war. Er gehörte der Pfeifer-Gang an und an seinem gealterten Aussehen war erkennbar, dass er die Trommel gelegentlich schon eingesetzt hatte.
- Am 27. Mai 2022 nutzte der Präzeptor Mikael Weymann die Damaru-Sanduhrtrommel, die er zuvor von Gerold List erhielt, wodurch es ihm und den Präzeptoren möglich war, 3 Nephilem und 3 Hexen zu eliminieren und den Hexer Stefan Pokruppa in die Flucht zu schlagen. Mikael alterte dadurch um 5 Jahre.
- Am 12. August 2022 tötete Kali Gerold List, der wieder im Besitz der Damaru-Sanduhrtrommel war und nahm ihm das Artefakt ab.
- Am 13. August 2022 eliminieren die Präzeptoren Kali auf dem Vierkanthof. Mikael Weymann enthauptet sie mit der Axt des Bonifatius.

Kobold: Überaus mächtiges Geisterwesen, das weder Mensch, Tier, aber auch kein Geist ist. Kobolde existieren schon seit Jahrhunderten und beherrschten lange Zeit als Naturgeister die Welt. Sie bewohnen spezielle Orte, meistens in der Natur. Sie werden auch als Alben bezeichnet, ein Begriff, der sich auch auf Elfen oder Feen anwenden lässt, aber auch auf Gnome oder Goblins. Je nach Begriff besetzen sie einen bestimmten Lebensraum für sich, wie einen Berg, einen Wald und im Falle eines Kobolds kann das oft auch ein Haus sein. Naturgeister gelten zunächst als schützende Geister ihres Lebensraums. So lange man sich in diesem Lebensraum positiv verhält, geschieht zunächst nichts oder der Naturgeist kann sogar helfend zur Seite stehen. Greift man in den Lebensraum ein, geht der Naturgeist gegen die Menschen vor. Kobolde hingegen suchen die Wohnungen von Menschen auf, die oft sehr abseits leben. Sie schützen zwar nach außen hin die Familie in diesem Haus, aber sie treiben auch Schabernack und es passieren ständig Dinge. Sie zeigen sich gerne alleinstehenden Menschen oder auch Kindern.

- **Herkunft**: Kobolde sind bekannt aus nordischen Mythologien, vor allem aus Irland, England und Norddeutschland. In der Literatur finden sich Hinweise auf Nis Puk vom Lindewitt-Hof in Schleswig-Holstein oder den Pixies im Dartmoor von England oder dem Klabautermann in der norddeutschen Seefahrt. In Irland wird für den Kobold der Begriff Leprechaun benutzt.

- **Lebensraum**: Der Kobold lebt bei oder in einem abgelegenen Haus, in dem auch Menschen wohnen können.

- **Auftreten**: In der Immanenten Welt tritt der Kobold als kleinwüchsiger Mensch auf, mit einer auffallenden Nase und roten Haaren, der auch gerne einen Hut trägt. Als angeblicher Mensch tritt er einerseits hilfsbereit auf, repariert auch gerne Dinge für andere Leute, andererseits ist er auch nörglerisch und zynisch. Außerdem ist er geizig. Obwohl er auch griesgrämig und geizig sein kann, kann er plötzlich auch überaus großzügig sein, vor allem wenn man ihm geholfen hat.
  Beruflich ist der Kobold oft ein einfacher Handwerker, wie z. B. ein Schuster.
  Er hält sich vor allem in der Nähe der Person oder der Familie auf, für dessen Haus er sich einsetzt. Dieser Familie steht er einerseits zur Seite andererseits erleidet die Familie auch immer wieder unter seinem Schabernack. Er sammelt gerne Dinge. Man könnte von ihm den Eindruck haben, dass er ein Messie ist. Unter seinen Dingen können sich aber überaus wertvolle Schätze finden lassen.

- **Pakt**: Stellt man dem Kobold des Abends Milch, Honig, süße Speise oder Brot ans Fenster, geht man mit ihm einen Pakt ein. Nachts nimmt er sich heimlich die Opfergaben. Er ist den Bewohnern des Hauses daraufhin wohl gesonnen. Plötzlich sind Dinge wieder heil, man erlebt Glück usw. Vergisst man die Opfergaben oder verhält man sich negativ gegen den Kobold, wird er die Menschen mit Krankheiten plagen, mit Schicksalsschlägen und Pech. Der Kobold neigt außerdem dazu, die Menschen zu ärgern und Schabernack mit ihnen zu treiben.

...

- **Psinetiken**:
    - Aerokinese
    - Animakinese
    - Aquakinese
    - Chlorokinese
    - Geokinese
    - Hypnokinese
    - Metamorphose: Jedoch nur die Verwandlung in kleine Tiere.
    - Molekulkinese
    - Optikinese
    - Psychokinese
    - Pyrokinese
    - Sanctukinese
    - Telepathie (jedoch nicht Neuralinkinese und Somnakinese)
    - Teleport
    - Vitakinese

- **Besondere Psinetiken**:
    - Krankheit verursachen: Kobolde können einer Familie eine Krankheit verpassen.
    - Materialisation

- **Weiteres**:
    - Der Kobold hat irgendwo einen Schatz verborgen.
    - Der Kobold besitzt eine magische Münze (das könnte heute auch ein Euro-Schein sein), die immer wieder in die Hand des Besitzers zurückkehrt. Gibt man das Geld also aus, ist es danach wieder da.

- **Schutz**: Bestimmte Artefakte wehren Kobolde im Vorfeld ab: Ein im Haus aufgehängtes Apotropaion oder wenn das Opfer durch den Schutzzauber Ho'oponopono geschützt ist.

- **Eliminierung**: Kobolde erleiden nur durch stählerne oder Heilige Waffen TP und können dadurch endgültig sterben.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	15	10	12	12	12	12		15	12	12

- **Jüngste Ereignisse**:
    - Am 08.02.2019 bekamen einige der Präzeptoren Aachens Kontakt mit einer Frau namens Corinna Bolte, die mit der Antiquitätenhändlerin Byrte Knapp Kontakt hatte und auch mit ihrem Sohn Svenson Knapp. Die Gruppe ahnte noch nicht, dass es sich bei der Frau um einen Kobold handelte und vermutete zunächst nur, dass sie eine Psinetikerin wäre. Corinna Bolte tauchte danach ab.
    - Erneut erschien sie unter neuem Namen, nämlich Coral Boll am 23.04.2021 in Herzogenrath und begegnete Mikael Weymann auf dessen Vierkanthof. Sie wünschte sich, dass die Präzeptoren ihr einen Gefallen tun und ihr eine verwunschene Münze aushändigen. Im Gegenzug wollte sie eine Banhsee vom Vierkanthof austreiben. Soweit kam es nicht mehr. Cora Boll bewohnt die Burg Frankenberg. Mikael Weymann stellte ihr seitdem Milch vor sein Haus, um ihre Gunst zu behalten.
    - Am 13.05.2022 kamen die Präzeptoren Aachens in die Diskothek „KaiXers", wo sich zu ihrem Erstaunen, verschiedene Para-Kreaturen aufhielten. Sie entdeckten dort auch Cora Boll in Begleitung eines gnomhaften Typen.

Lamaschtu: Auch Lamaštu oder Labartu bezeichnet. Sie war eine Himmelsgöttin in der mesopotamischen Mythologie, die seit der altbabylonischen Zeit (2.000 – 1.600 v. Chr.) die Rolle einer der 7 bösen Dämonen hatte, die Krankheit und Tod verursachte, um die Überbevölkerung der Menschheit zu verhindern. Sie erhielt darum auch den Beinamen „Tilgerin". Sie trägt auch die Bezeichnung „Dämonin des Kindbettfiebers". Sie wird als Mischwesen bezeichnet, die vor ihrer Dämonisierung und ihrer Verbannung aus der Götterwelt eine Windgöttin war. Der Glaube an sie ist in Vorderasien verbreitet. Lamaschtu ist bekannt für die Tötung unschuldiger Lebewesen, die sie auf dämonische Weise foltert. Sie soll verantwortlich sein für tödliche Krankheiten, Fehlgeburten, Schüttelfrost und Fieber. Ihre Opfer waren meist Schwangere und Säuglinge. In assyrischen Text verseucht sie Mütter und Säuglinge mit ihrem Pest-Atem und gibt sich gelegentlich als falsche Amme aus. Sie brachte Krankheiten für Mensch und Tier.

- **Herkunft**: Vorderasien (Mesopotamien und Altbabylon)

- **Lebensraum**: Aus den Beschreibungen von Lamaschtu geht hervor, dass sie sich in Einöden, Sümpfen und in Gebirgen aufhält. Es ist aber auch durchaus möglich, dass sie unter Menschen lebt und dort in einer überaus verschmutzten Wohnung lebt. Wo sie auch gerade lebt, ihr Umfeld wird in alten Texten dargestellt, mit Morast, Tierkot und unhygienischen Umständen.

- **Auftreten**: In assyrischen und altbabylonischen Texten wird ihre dämonische Gestalt unterschiedlich beschrieben. Gemeinsam ist, dass ihr Körper einer menschlichen Frau mit hängenden Brüsten gleicht, dass sie behaart ist und ein Mischwesen, mit dem Kopf eines Hundes, eines Vogels, eines Löwen oder eines Esels. Ihre Füße sind Klauen und ihre Hände sind Fangnetze oder tragen Schlangen bei sich. Ihr Gesicht ist gelb-weißlich und sie macht einen wütenden, wilden und gefährlichen Eindruck. Sie strahlt Schrecken aus und hat unreine Hände, an denen noch Fleischfetzen und Blut hängen. Wenn sie in ein Haus eindringt, soll sie sich wie eine Schlange dort hinein begeben können. Wenn sie ihr Opfer getötet hat, trinkt sie danach das Blut und nagt dessen Knochen ab. Lamaschtu tritt zunächst in ihrer menschlichen Gestalt auf. Sie kann nicht in die Immaterielle Ebene wechseln.

- **Beschwörung und Pakt**: Wie es bei den meisten Abgöttern möglich ist, lässt sich auch Lamaschtu anbeten und herbei beschwören und sie kann dabei einen Pakt eingehen. Da sie eine der mächtigsten mesopotamischen Götter ist, ist ein Deal mit ihr oder die Begegnung sicherlich äußerst gefährlich.

- **Psinetiken**:

    - Aerokinese, jedoch nur Wind und Sturm
    - Agon
    - Animakinese, jedoch nur bei Schlangen
    - Ateatos
    - Metamorphose; sie kann sich jedoch nur in eine Schlange verwandeln
    - Telepathie, jedoch nur Phobos und Wahnsinn

- **Sonstige Fähigkeiten**:

    - Dämonische Fratze, die einen Schreck verursachen kann.
    - Pest-Atem: Der Atem reicht 3 m weit und 2 m in die Breite (konische Ausbreitung). Die Betroffenen können sich dagegen nicht wehren. Sie erkranken sofort an einem Erreger (siehe Liste der Pathogene) und müssen einen TW auf VIT schaffen. Gelingt der TW gut, erleidet der Betroffene zunächst keine Erkrankung. Der TW muss allerdings beim nächsten Abenteuer wiederholt werden. Gelingt der TW nur normal oder misslingt der TW findet die Erkrankung sofort statt, ohne Inkubationszeit.

- **Schutz**:
    - Angeblich können bestimmte Symbole das Haus vor Lamaschtu schützen, nämlich die 7 magischen Hunde, das Symbol des Gottes Pazuzu, oder verschiedene geweihte Schutztafeln.
    - Bestimmte Amulette, Ketten oder auch Gebetsriemen sollen vor ihrem Pest-Atem schützen.

- **Schaden und Eliminierung**: Profane Waffen richten bei Lamaschtu keinen Schaden an. Feuer, Explosionen, stählerne oder silberne Waffen richten allerdings TP an, wodurch sie sterben kann. Durch Heilige Waffen kann Lamaschtu endgültig sterben.

- **Waffen**: Lamaschtu kann alle Arten von Waffen nutzen und nutzt ihre Fähigkeiten im Kampf.

    - Außerdem kann sie – ohne einen TW auf PSI – aus ihrer Hand ein Fangnetz auswerfen, das körperlich mit ihrer Hand verbunden ist. Zum Auswerfen verwendet sie das Talent Werfen / Fangen. Wer davon getroffen wird, ist in dem Fangnetz eingeschlossen. Man kann sich mit einer ST von mind. 15 befreien, wenn der TW gelingt. Allerdings ist man in dem Fangnetz ihren Erregern ausgesetzt (siehe Pest-Atem). Ihr Fangnetz kann sie bis zu 5 m weit auswerfen.

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	18	15	12	15	15	15	15		18	15	15

- **Jüngste Ereignisse**: Lamaštu wurde in der Nacht zum 21.6.2020 von den Aachener Präzeptoren mit der Heiligen Waffe „Croft-Rohr" eliminiert, nachdem sich herausstellte, dass sie für die Entwicklung des Corona-Virus verantwortlich war. Sie arbeitete mit dem Dämon Abalam zusammen, um die Menschheit anzugreifen.

Naphil: Der Begriff Naphil ist hebräisch und bedeutet „Riese". Der Plural lautet Nephilim. In der altisraelischen Mythologie werden sie als riesenhafte Mischwesen beschrieben, die von Engeln und Menschenfrauen gezeugt wurden. Nephilim waren größer und stärker als Menschen und von großer Boshaftigkeit.
Im 1. Mose 6,4 heißt es, dass die Gottessöhne die Menschenfrauen begehrten und diese von ihnen geschwängert wurden, woraus die „Riesen der Vorzeit" entstanden sind. Sie werden auch als Gibborîm bezeichnet (= starke Männer / Helden). Auch die riesenhaften Anakiter in 4. Mose 13,32-33 werden als Nephilem beschrieben. Fraglich ist dabei allerdings, ob es sich um die Nachfahren der Nephilem handelt oder einfach nur um hünenhafte Menschen. Auch die Emiter im 5. Mose 5,11 werden als hünenhaft dargestellt und mit den Anakitern in Verbindung gebracht. Dort werden sie als Rephaim bezeichnet. Rephaim haben im Alten Testament einen Bezug zum Totenkult. Da werden diese Wesen als Totengeister, Geister der Ahnen und Schatten dargestellt. Es wurden damit auch besondere, überaus große, heldenhafte Gestalten gemeint.
Die apokryphen Schriften 1. Buch Hennoch, Jubiläenbuch und Gigantenbuch beschreiben die Nephilem und ihre Geschichten. In diesen Schriften wird erklärt, dass 200 Gottessöhne („Egregoroi"; Wächter) hinab zu den Menschen gingen. Zu diesen Engeln gehörten auch Shemichaza, Baraq'el und Azazel. Angetan von der Schönheit der menschlichen Frauen, verkehrten sie miteinander. Sie lehrten die Menschenkinder verbotene Dinge und Himmelsgeheimnisse. Das beschreibt die Geschichte des Goldenen Zeitalters. Die gezeugten Kinder dieser Zeit werden als Riesen (= Nephilim; Giganten) und böse Geister bezeichnet. Die Nephilim werden als riesig beschrieben, die alles fressen, auch Vieh und Mensch und sie stellen eine Bedrückung für die Erde dar. Der Engel Baraaq'el zeugte den Sohn Mahawai, der Engel Shemichaza die zwei Söhne Ohaja und Hawajah. Die beiden haben visionär geträumt, dass die Nephilim durch eine Sintflut untergehen werden. Diese Sintflut beendet das Paradies auf Erden.
Einige Menschen, die an Außerirdische glauben, sehen in den Gottessöhnnen und den Nephilem Außerirdische, die in der Vorzeit auf der Erde lebten. Seit dem 18. Jahrhundert behaupteten Archäologen, vor allem in England immer wieder, sie hätten Skelettfunde der Riesen freigelegt. Die meisten dieser Funde, die auch heute noch gemacht werden, wurden als Fälschungen entlarvt, z. B. den „Giganten von Cardiff".

- **Herkunft**: Ursprünglich im Mesopotamischen Raum (heutiges Irak und Syrien)
- **Lebensraum**: Trotz der Prophetie einer Sintflut scheint es heute noch Nachfahren der Nephilem zu geben, die unter den Menschen leben und eine Verbindung zu Dämonen, also ihren Erzeugern haben.
- **Auftreten**: Nephilem sind große menschenähnliche Wesen, die jedoch überaus stark, brutal und grausam sind, Menschen fressen, unachtsam mit der Umwelt umgehen und aufgrund ihrer dämonischen Herkunft auch Psinetiken wirken können. 3 – 4 m hohe Nephilem scheinen hingegen nicht mehr zu existieren.
- **Beschwörung und Pakt**: Nephilem treten wie Menschen auf und können nicht beschworen werden. Es ist möglich, dass sie im Auftrag von Dämonen handeln.
- **Psinetiken**:
  - Ateatos
  - Biokinese
  - Chlorokinese
  - Diachryso
  - Exorzismus; jedoch nicht Apopompe und Epipompe gegen Abgötter und Dämonen
  - Geokinese; jedoch nur Terrakinese
  - Molekulkinese
  - Nekromantie
  - Psychokinese
  - Photokinese
  - Pyrokinese
- **Sonstige Fähigkeiten**: Sie besitzen von Natur her die Psinetik Superagilität, die sie nicht aktivieren müssen.

...

- **Schaden und Eliminierung**: Aufgrund ihrer dämonischen Herkunft sind sie in gewisser Weise regenerative Wesen, deren Talentwerte in einer ¼ Std. je Punkt regenerieren. Silberne und Heilige Waffen richten an ihnen Schäden an wie bei einem Menschen. Wenn sie dadurch sterben, sind sie tot und ihr Leichnam bleibt zurück und zerfällt nicht. Bei Heiligen Waffen sind sie dann endgültig tot.

Waffen: Nephilem können alle herkömmlichen Waffen nutzen.

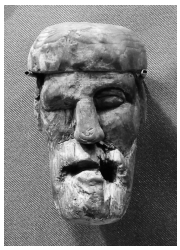
Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
15	18	18	15	15	18	18	18	18	18	18	18	18

- Durch Superagilität wird der Naphil 2 x in der Kampfliste geführt, er besitzt + 2 RS und einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE. Durch seine hohen Werte richtet er durch seine ST + W6 TP mehr an und im Nahkampf auch + W6 TP. Der Schlag stößt einen Gegner W6 m weit fort.

- **Jüngste Ereignisse**:
  - Am 17. Juli 2020 haben die Präzeptoren Aachens bei Hinderweidenthal, nahe des Teufelstisches, eine Gruppe von Nephilem erblickt. Sie haben den Kampf gegen sie vermieden und sind abgereist.
  - Am 27. Mai 2022 eliminierten die Präzeptoen Aachens drei Nephilem im Schlosspark-Wald Rastede, die mit dem Hexenmeister Pokruppa unterwegs waren.

Odin: Nordeuropäische Gottheit. Durch die wandernden Wodan-Kulte entwickelte sich im Mittelalter schließlich die endliche Gottheit Odin, die starke Einflüsse christlicher und griechisch-römische Vorstellungen beinhaltet. In diesen Bezügen steht Odin jedoch immer in Beziehung zur Ekstase, zum Totenkult, zur Verwandlungsfähigkeit und mit kriegerischen, vegetativen und dämonischen Zügen. Ihm werden starke Fähigkeiten und magische Artefakte zugeschrieben und es ranken sich viele Fabeln um ihn. Odin gilt als einer der mächtigsten Halbdämonen, der namhaften Dämonen durchaus ebenbürtig sein kann. Allerdings liegt das auch an den magischen Artefakten, die er besitzt und die ihm theoretisch auch genommen werden können.



- **Herkunft**: Odin gilt als Hauptgottheit in der nordischen und keltischen Mythologie. Er gilt als Göttervater, Kriegs- und Totengott, als Gott der Dichtung und Runen, der Magie und Ekstase mit schamanischen Zügen. Altisländisch ist er unter dem Namen Odin bekannt, altgermanisch und altenglisch unter dem Namen Wodan. Aus den indogermanischen Namenswurzeln lassen sich Begriffe ableiten, wie „anfachen", „inspirieren", „rasender Zorn", „besessen", „wahnsinnig". Im Tempel zu Uppsala hat Adam von Bremen im 11. Jh. beschrieben: „Wodan, das heißt Wut". Ein mit Runen beritztes Schädelfragment aus dem Jahr 725 stellt den ersten Beleg über ihn dar. In Anlehnung an die römische 7tage-Woche wurde im Niederländischen und im Englischen der Mittwoch zum Wodin- bzw. Odintag, also zum Wednesday. Bis ins 19. Jh. wurden in Deutschland Gebärmutter und Scheide von geschlachteten Säuen als Dankopfer („Wood") in das Geäst von Bäumen geworfen, damit Krähen und Raben davon essen, was als Dankopfer gedacht war.

- **Lebensraum**: Wenn Odin in der Immanenten Welt auftritt, wird er sich unter Menschen mischen, die ihm die Möglichkeiten geben, seine ekstatischen und zornigen Gefühle auszuleben. Er liebt aber auch das Theater, wie er ebenso die Sauforgien liebt.

- **Auftreten**: Befindet er sich in der Immanenten Welt, tritt er mit seinem starken, menschlichen Körper in Erscheinung. Auffällig ist allerdings, dass sein rechtes Auge fehlt. Laut den mythischen Überlieferungen hat er dieses als Pfand verloren, als er in die Zukunft sehen wollte.
  Er tritt charismatisch auf und kann Menschen und vermutlich auch andere Kreaturen dazu bewegen ihm zu folgen.

- **Beschwörung und Pakt**: Odin kann man nur im Herbst an einem Mittwoch beschwören. Für die Beschwörung werden Tieropfer aufgehängt, vor allem werden Scheide und Gebärmutter in Bäumen aufgehängt. Es wird getanzt und Honigwein und Bier zur Opferung dargebracht.
  Odin ist bereit solche Päkte einzugehen, in denen jemand oder am besten gleich eine feindliche Gruppe von Menschen eliminiert werden soll, die Ungerechtigkeit verübt hat. Diesen Kampf geht er auch gerne mit den Menschen gemeinsam ein, die er dann im Kampf anführt.
  Sollte Odin von seinem Pakt entbunden sein und nun frei in der Immanenten Welt umhergehen, wird er sich als Mensch verbergen und immer wieder Morde an kriminelle Banden und Gruppen ausüben und ausschweifende Trinkabende und Theatervorstellungen genießen.

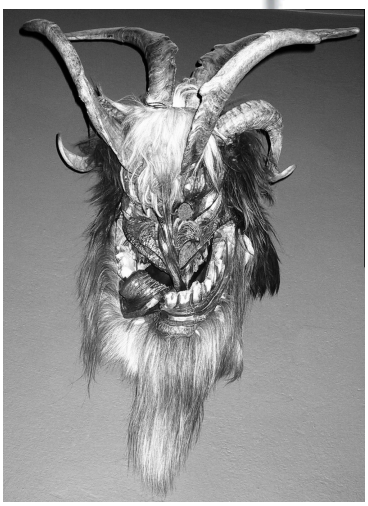
...

- **Psinetiken**:
    - Aerokinese
    - Animakinese; vor allem befiehlt er Raben und Wölfe
    - Reversibel (aus der Hypnokinese)
    - Nekyomantie (aus der Nekromantie)
    - Superagilität
    - Wahrsagen
- **Besondere Psinetiken**:
    - Materialisierung
    - Zorn: Odin kann Zorn verursachen, der alle Menschen um ihn herum, in einem Umfeld von 11 x 11 m dazu zwingt, die am nächsten zu sich stehende Person tödlich anzugreifen. Alle Betroffenen müssen sich mit einem Gegen-TW auf WS dagegen behaupten. Odin kann auswählen, wer unter der Psinetik leidet.
- **Sonstige Fähigkeiten**:
    - Materielles Wirken: Er kann aus der Immateriellen Welt heraus in die Immanente Welt hinein wirken, wenn ihm der TW auf WS gelingt. Dies kostet ihm – 1 VIT.
- **Weiteres**:
    - Odin hat eine Vorliebe für schnelle Fortbewegungsmittel. Was einst das kräftige Pferd war, ist nun das schnelle Auto oder ein Motorrad.
    - Odin kann Runen und Sigillen lesen.
- **Artefakte**:
    - Odin besitzt ein Speer, das Gungnir genannt wird. Mit diesem Speer trifft man immer sein Ziel (außer bei einem Patzer). Ein misslungener TW gilt als normal gelungen. Gungnir gilt als Heilige Waffe, mit der man auch Abgötter und Dämonen töten kann.
    - Odin besitzt einen Mantel, mit dem er sich teleportieren und unsichtbar machen kann.
- **Eliminierung**: Odin kann durch eiserne Waffen oder Explosion getötet werden. Andere Waffenangriffe zeigen auf ihn keine Wirkung. Durch den Tod kommt er jedoch nur ins Totenreich. Um ihn endgültig zu töten, muss man ihn mit einer Heiligen Waffe eliminieren.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
15	18	15	17	12	18	18	15	15	ST 18 CHAR 18	15	18	15

- Odin besitzt + 2 RS.
- **Jüngste Ereignisse**: Am 17.11.2018 eliminierten die Präzeptoren Aachens Odin nahe der Externsteine auf der Ruine Falkenburg mit Asmodais Streitkolben. Asmodai erhält später dafür Odins Speer Gungnir.



Perchta: Frau Perchta ist eine germanische und slawische Sagengestalt und vermutlich auch die nordische Göttin Frigg und zugleich die Sagenfigur Frau Holle. Der althochdeutsche Name „Peraht" bedeutet „hell", „glänzend" und bedeutet dann soviel wie „Die Glänzende". Perchta ist in verschiedenen nordischen Kulturen unter verschiedenen Namen aufgetreten. Neben Frigg, Frau Holle existieren noch Namen wie Frau Frick oder Frau Gode. Ihre Beschreibung gleicht außerdem der römischen Liebesgöttin Venus. Eine Einheit mit dieser Gottheit ist jedoch unwahrscheinlich. Perchta wird erstmals im 11. Jahrhundert erwähnt. In ihrer Beschreibung bestraft sie Faulheit und Verstöße gegen das Festspeisegebot. Sie straft durch Albträume oder tötet die betreffenden Menschen, indem sie ihnen die Bäuche mit ihrem Beil aufschlitzt, diese mit Steine füllt und sie dann in Brunnen versenkt. Ebenso soll sie durch ihren Atem töten. Sie hat aber auch positive Attribute, wie das bei einer Abgöttin oftmals der Fall ist. Sie belohnt fleißige und hilfsbereite Menschen, vor allem Mägde, die ihre Arbeit verrichtet haben. Diese erhalten dann Geschenke, wie goldene Fäden oder Münzen, die in Eimern in Brunnen gefunden werden. Sie fördert auch den Wachstum von Getreide, unterstützt also die Versorgung von Menschen. Die Geschichten rund um Perchta spielen häufig um Brunnen und Teichen. Angeblich würde sie dort auch die Seelen ungeborener Kinder hüten. Sie hat ein durchaus dämonisches Auftreten. Wenn es sich bei ihr um die gleiche Gestalt von Frau Holle bzw. Frigg handelt, so ist sie die Gattin des Wodan-Gottes Odin und die Hochgöttin der Asen.

- **Herkunft**: Nordeuropa

- **Lebensraum**: Sie wird in Verbindung mit dem sagenumwobenen Hörselberg in Thüringen in Verbindung gebracht. Hier existiert sie in den unterirdischen Höhlensystemen. An ihrer Seite werden zwei weitere Sagengestalten genannt, nämlich einen Ritter Tannhäuser, der sich einst aus Liebe zu ihr an ihre Seite gestellt hat und ein Getreuer Eckert, der für sie Warner der Wilden Jagd tätig ist, die von ihr angeführt wird. Im Hörselberg soll sie auch die Wächterin von verlorenen Seelen sein, was der Vorstellung eines Fegefeuers gleicht.

- **Auftreten**: In den Sagen wird Perchta häufig wie eine hässliche alte Frau dargestellt, mit einem verkrüppelten Fuß. Sie hat eine auffällige Nase, trägt ein Beil mit sich, wird manchmal auch mit eisernen Ketten beschrieben, die sie an sich trägt Sie tritt häufig in den winterlichen Rauhnächten zwischen der Wintersonnenwende und dem Hochneujahr am 6.1 auf. Sie soll in dieser Zeit durch die Lüfte fahren. Es wird auch erwähnt, dass sie als Frau Holle die Wilde Jagd anführt, nicht als Warner, sondern als Führerin der Jagd.

- **Pakt**: Perchta belohnt fleißige Menschen und bestraft faule Menschen. Sie hat also ein Gespür für solche Menschen. Einen Pakt sind damals die Menschen in der Umgebung mit ihr eingegangen. Sie haben ihr Erträge ihrer Ernte geopfert, woraufhin die Ernte gut ausfiel. Auch kleine Geschenke, wie Figuren wurden ihr geschenkt. Diese Opfergaben wurden ihr vor die Höhlen gelegt. Dort findet man bis heute noch gelegentlich solche Geschenke.

- **Psinetiken**:

    - Aerokinese, jedoch nur Wettermanipulation, vor allem bezogen auf Schnee.
    - Aquakinese: Sie kann jedoch nur unter Wasser atmen.
    - Chlorokinese, jedoch nicht Plantokinese.
    - Exorzismus, jedoch nur Aurensicht.
    - Geokinese, jedoch nur Terrakinese.
    - Hypnokinese, jedoch nur Reversibel.
    - Nekromantie, jedoch nicht Nekyomantie. Sie nutzt die Nekromantie auch zum Anführen der Wilden Jagd.
    - Psychokinese.
    - Sanctukinese, jedoch nur Malefizium.
    - Telepathie, jedoch nicht Neuralinkinese.
    - Teleport.
    - Wahrsagen.

- **Besondere Psinetiken**:
    - Fliegen: Perchta beherrscht diese besondere Form der Psychokinese, mit der er selbst schwebend fliegen kann. Je Min. kostet es ihr – 1 PSI. Sie fliegt 5 Felder je Aktion, also so schnell wie ein Mensch rennen kann.
    - Materialisation.
    - Todeshauch: Perchta kann einen tödlichen Atem von sich geben, der auf 1 m Entfernung jemanden zu Tode kommen lässt. Der Betroffene muss einen TW auf VIT schaffen, sonst sinkt seine LE auf 0 und er ist tot.

...

- **Besondere Fähigkeit**: Perchta kann im Dunkeln sehen.
- **Waffen**: Perchta besitzt ein eisernes Beil, das auch eine Heilige Waffe ist. Ohne einen gezielten Schlag, trifft das Beil stets in den Bauch des Opfers.
- **Eliminierung**: Profane Waffen schaden Perchta nicht. Um ihr zu schaden und sie zu töten, müssen stählerne Waffen, Feuer oder Heilige Waffen eingesetzt werden.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
15	15	15	15	12	15	12	18	15	15	15	15	15

- Durch den 18er-Wert in SCHLW richtet ihre Attacke mit dem Beil + W6 TP mehr an.
- **Jüngste Ereignisse**: Im Juli 2022 begegneten die Präzeptoren Perchta in den Höhlensystem des Hörselberges und des Untersberges. Sie kämpfte mit Ritter Tannhäuser gegen die Präzeptoren und beide wurden dabei eliminiert. Ein heiliges Nunchaku-Artefakt diente zur Eliminierung von Perchta.

Slender Man: Slender Man bedeutet „schlanker Mann" und so ist auch seine Erscheinung. Er ist auffallend schlank, dafür hochgewachsen und hat überlange Arme. Er ist mit einem schwarzen Anzug gekleidet, einem weißen Hemd, einer schwarzen Krawatte, schwarzem Schuhwerk und weißen Handschuhen. Der Kopf ist völlig weiß und weist keine Gesichtszüge auf. Der Slender Man sucht sein Opfer auf, in dem er ihm nachstellt, in dessen Gedanken eindringt und ihn wahnsinnig macht, ihn zu Tode hetzt oder ihn fängt und ihn dann tötet. Einige seiner Opfer spießt er an Bäumen auf oder sie verschwinden spurlos. Ebenso manipuliert der Slender Man Menschen, die dann Kinder entführen oder töten.

- **Herkunft**: Die Vorstellung eines mordenden Geistes in dunkler Gestalt gibt es schon lange, oft auch mit dem Hintergrund, Jagd auf Kinder zu machen. In diesen Bezügen ist er im fränkischen Raum als Nachtgiger bekannt oder auch als Butzemann. Aus dem 19. Jh. existieren Bilder, auf denen Arbeiter vor einer Fabrik stehen und im Hintergrund der Slender Man zu sehen sei. 1986 soll der Slender Man in Schottland gesehen worden sein. Eine Woche später brannte die Stirling-Bibliothek ab. Die Polizei beschlagnahmte während den Ermittlungen zwei Bilder, auf denen der Slender Man zu sehen sei. Der Slender Man scheint bis dahin noch eine Art Rachegeist gewesen zu sein. 2009 entwickelte dann Erik Knudsen, unter dem Pseudonym Victor Surge Bilder mit dem Slender Man für einen Foto-Wettbewerb. Die Bilder verbreiteten sich im Internet und es begann ein Hype, in dem der Slender Man durch Fotos, Geschichten, Videos und Lieder weiterentwickelt wurde. Es kamen Computerspiele zum Slender Man auf den Markt und 2018 ein Kinofilm. Eric Knudsen, der von entsprechender Horrorliteratur motiviert war, erklärte, dass seine Schöpfung Angst und Terror ohne logisch fassbare Motive verbreiten sollte. In seinen Hintergrundgeschichten manipuliert der Slender Man Menschen, die Kinder entführen und ermorden. 2014 versuchten in den USA zwei Mädchen ihre Mitschülerin zu erstechen, um den Slender Man zu gefallen. Sie stachen 19 mal zu. Die beiden Mädchen wurden zu 25 und 40 Jahren Aufenthalt in einer geschlossenen psychiatrischen Anstalt verurteilt. Eines der Mädchen gab an, dass sie von den Internetgeschichten zum Slender Man traumatisiert gewesen sei, dass sie glaubte, der Slender Man wolle ihre Familie töten, wenn sie ihm kein Opfer bringt. 2014 gab es einen erneuten Fall in den USA: Ein 13jähriges Mädchen erstach ihre Mutter mit einem Küchenmesser, die von der Figur des Slender Man besessen gewesen sei. Während ihrer Attacke soll sie eine weiße Maske getragen haben. Der Kult um den Slender Man muss der immateriellen Geistergestalt dazu verholfen haben, sich zu einer Art Abgott manifestieren zu haben.
- **Beschwörung und Pakt**: Der Slender Man lebt von der Angst und der Panik, die sich in seinem Namen verbreitet. Über direkte Beschwörungen gibt es keine Berichte, wohl aber dass er die Nähe zu denen sucht, die ihn anrufen. Hierfür nutzt das Wesen vorrangig das Internet als Medium. Er überredet junge Menschen zu grausamen Taten und ängstigt sie damit, dass sonst schlimme Dinge in ihrem sozialen Umfeld geschehen würden.
- **Auftreten**: Der Slender Man tritt vorzugsweise nachts in dunklen Wäldern und waldreichen Parks auf. Er ist lautlos und bewegt seinen Oberkörper nur wenig. Mit der Psinetik Teleportation bewegt er sich sprunghaft fort, vor allem wenn er sein Opfer hetzen will. Der Slender Man hat ein überaus taktisches Vorgehen und verleitet zunächst seine Opfer zu eigenen grausamen Taten, ohne dass er selbst aktiv werden muss.
  Der Slender Man besitzt noch die geisterhafte Fähigkeit der Materialisation und kann sich in der Immateriellen Ebene aufhalten. Er ist nachts auch manifestiert als Mensch unterwegs, eingehüllt in seinem Anzug, allerdings erkennbar an seinem weißen gesichtslosen Kopf. Er versucht darum nur selten öffentlich in Erscheinung zu treten.

...

- **Psinetiken**:
    - Ateatos
    - Biokinese
    - Diachryso
    - Hypnokinese (Massen-Suggestion und Pathokinese wirken 24 Std. lang)
    - Psychokinese
    - Superagilität
    - Telepathie

- **Besondere Psinetiken**:
    - Materialisation: Der Slender Man kann in die Immaterielle Ebene wechseln, wofür ihm die Psinetik gelingen muss und er – 1 PSI zahlt. Die Rückverwandlung in die Immanente Welt kostet ihm nichts.

- **Besondere Fähigkeiten**:
    - Teleportation: Der Slender Man kann sich teleportieren, was für ihn jedoch keine Psinetik darstellt und er muss dafür keine PSI zahlen.
    - Er kann bis zu 8 Tentakel aus seinem Rücken entstehen lassen, wie auch Krallenhände. Auch dies ist keine Psinetik.

- **Weiteres**:
    - Wer inzwischen weiß, dass er es mit dem Slender Man zu tun hat, muss in der Situation einen einfachen TW auf MUT schaffen. Erblickt man erstmals die Gestalt des Slender Man's muss man einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
    - Bei Geistern wirken der Schutzzauber Ho'oponopono oder eine geweihte Baschlik oder ein Mojo-Beutel vor den Zugriffen. Beim Slender Man, der sich aufgrund seiner ritualisierten „Anbetung" bereits zum halbdämonischen Abgott verwandelt hat, ist das vermutlich nicht der Fall.

- **Waffen**:
    - Tentakel aus dem Rücken: Je 4 zu beiden Seiten, die wie eine Peitsche funktionieren, beidhändig genutzt werden können (also stets gleichzeitig), auf eine Reichweite von 2 m. (2 / 3)
    - Krallenhände (3 / 5)

- **Eliminierung**: Durch stählerne und silberne Waffen erleidet der Slender Man LE-Abzüge, wodurch er auch sterben kann. Mit Heiligen Waffen kann man ihn endgültig töten.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHWW	VIT	LE	REFL
12	15	18	15	12	15	12	12	15	18	15	15	15

- **Jüngstes Ereignis**: Am 21.6.2020 wurde die junge Gottheit Slender Man auf dem Gelände von Camp Astrid bei Aachen von einer Gruppe Präzeptoren angegriffen und vom Exorzisten Herman Schneidr getötet. Es handelte sich jedoch nicht um eine heilige Waffe, darum ist der Slender Man nur ins Totenreich hinabgefahren.

Vampir: Ehemaliger Mensch, der nun eine blutsaugende Nachtgestalt geworden ist. Er nährt sich von menschlichem oder tierischem Blut und hat übermenschliche Kräfte. Der Vampir ist ein wiederbelebter menschlicher Leichnam, der von einer Hexe oder einem Dämon mit Hilfe von halbdämonischem Blut als besonderer Widergänger erschaffen wurde. Oder ein Mensch wird zu einem Vampir, wenn er nach seiner Bissinfektion durch einen Vampir danach Blut zu trinken bekommt. Andere Bezeichnungen für einen Vampir lauten, je nach Herkunft z. B. Upir, Dhampir, Wrukolakas, Strigoi. Überaus mächtige Vampire werden als Nosferatus bezeichnet.

- **Herkunft**: Der erste Bericht über einen Upir stammt aus dem Jahr 1047 von dem Fürsten Upir Lichyi aus der Gegend Nowgorod, im Nordwesten von Großrussland. In Westrussland gibt es zudem die Orte Upiry und Upirow, deren Bewohner behaupten, von Vampiren abzustammen. Ein anderer Bericht erzählt vom Bauern Jure Grando aus Kringo aus Kroatien. Er ist 1652 gestorben und soll 1672 wiedergekehrt sein und hat das Dorf terrorisiert. Bekannt ist auch die Geschichte von Vlad III. Drăculea, dem Herzog von Walachai (Siebenbürgen), der auf grausame Weise seine Gegner pfählte. 1724/25 mehrten sich Berichte von Vampirangriffen im Dorf Kisolova in Serbien, für die der verstorbene Peter Plogojowitz verantwortlich gemacht wurde, dessen unverwester Leichnam daraufhin gepflockt und verbrannt wurde. Diese Situation wurde danach als Aberglaube und medizinisch beweisbar dargestellt. Bekannt ist aus Schottland die Legende der Vampirin Baobhan Sith, die als grün gekleidetes Mädchen durch die Wälder ging und Wanderer aussaugte. 2005 haben Dorfbewohner im rumänischen Dorf Marojinu de Sus den Körper eines verstorbenen Dorfbewohners ausgegraben, weil auf ihn der Verdacht eines Strigois fiel. Die Familienangehörigen schnitten ihm das Herz heraus, verbrannten es, lösten die Asche in Wasser auf und tranken die Lösung.

- **Lebensraum**: Vampire hausen dort, wo sie keinem Sonnenlicht ausgesetzt sind. In früheren Jahren waren das die Särge in den Grabstätten.

- **Auftreten**: Vampire haben ein leicht blasses Gesicht, sehen ansonsten aber völlig menschlich aus. Sie besitzen in ihrem Gebiss spitze Eckzähne, die sie zum Beißen nutzen, um danach aus den Wunden ihrer Opfer das Blut zu trinken. Die Zähne sind ansonsten nicht auffällig.
  Vampire sind nachtaktive Wesen und schlafen des Tags.

- **Nahrung**: Vampire ernähren sich von Blut. Sie können Tierblut trinken, bevorzugen aber menschliches Blut.

- **Infektionen**:

  - Der Biss eines Vampirs wandelt einen Menschen nicht, aber er macht ihn süchtig und abhängig, ein Vampir werden zu wollen. Nach W6 Stunden beginnt die Wirkung, die 3 Tage lang anhält. Nach dem Wirkungseintritt leidet der Betroffene 12 Std. an fieberähnlichen Symptomen und Delirium. Er ist handlungsunfähig und muss schlafen. Er wird in der Zeit bereits von möglichen Krankheiten geheilt und seine Sinne verstärken sich drastisch (SINN + 3). Allerdings macht ihm auch das Sonnenlicht zu schaffen. So lange er sich dem Sonnenlicht aussetzt, bekommt er auf alle TW – 2 WM und seine VIT sinkt stündlich.
  - Er muss 3 Tage lang einen TW auf WS schaffen. Misslingt der TW, geht er dem Drang nach, Vampir werden zu wollen. Dadurch verlängert sich dann auch die Sucht um einen Tag. Gelingt dem Betroffenen 3 Tage hintereinander der TW, ist er von der Sucht befreit und geheilt.
  - Erhält ein Mensch nach der Bissinfektion Blut zu trinken oder in seine Blutbahn verabreicht, wird er sich zum Vampir verwandeln. Nach W6 Stunden ist die Wandlung dann vollzogen. Darum ist sehr sinnvoll, einem gebissenen Menschen keine Bluttransfusion zu verabreichen.
  - Hat ein Vampir Sex mit einer menschlichen Frau und es kommt zu einer Schwangerschaft, kann das Kind infiziert worden sein. Dieser Mensch wird nach seinem Tod zu einem Vampir. Während seines Lebens hat er stets Probleme mit Sonnenlicht und er scheint nie krank zu werden. Die Frau wurde durch den Sex so infiziert, wie es durch den Biss geschieht.

- **Psinetiken**:

  - Animakinese; jedoch nur bei Ratten und Fledermäusen
  - Hypnokinese; einfache Vampire beherrschen nur Trance
  - Superagilität
  - Telepathie
  - Teleport; dies beherrschen nur die Nosferatus
  - Wahrsagen; dies beherrschen nur die Nosferatus

...

- **Besondere Fähigkeiten**:
    - Regeneration: Der Vampir ist ein regeneratives Wesen. Er altert nicht, erkrankt nicht und seine Wunden heilen schnell. Selbst wenn er auf profane Weise getötet wurde, erwacht er kurz darauf wieder zum Leben. Diese Fähigkeit ist keine Psinetik.
        - LE regeneriert beim normalen Vampir automatisch je Min. um einen Punkt.
        - LE regeneriert beim Nosferatu automatisch je Aktion um einen Punkt.
    - Durch das Blutsaugen erhält der Vampir einige Erinnerungen von seinem Opfer.
    - Durch das Blutsaugen entzieht der Vampir seinem Opfer je Aktion – 1 LE.
    - Medialität: Vampire spüren die Gegenwart anderer Vampire auf 100 x 100 Metern. Ebenso unterscheiden sie dabei die Gegenwart von einfachen und höheren Vampiren. Auch ein infizierter gebissener Mensch spürt die Gegenwart eines Vampirs bereits nach dem Wirkungseintritt der Infektion.

- **Schaden und Eliminierung**:
    - Wandert der Vampir bei Sonnenlicht umher, erhält er auf alle TW – 2 WM und seine VIT sinkt stündlich – 1. Dass ein Vampir durch Sonnenlicht stirbt, ist jedoch eine Erfindung, die für den Film Nosferatu verfasst wurde.
    - Bekommt der Vampir einen Tag lang nichts zu trinken, sinkt seine LE endgültig – 1. Ist der Wert auf 0 gesunken, ist der Vampir vorübergehend tot, bis er wieder Blut zu trinken bekommt.
    - Echte Nahrung oder Getränke schmecken dem Vampir nicht. Ihm muss ein TW auf WS gelingen, um sich nicht zu übergeben.
    - Wenn der Vampir das Blut eines Toten zu trinken oder in die Blutbahn bekommt, erleidet er endgültig – W6 LE.
    - Wird dem Vampir ein Gegenstand ins Herz gerammt, sinkt seine LE auf 0. Wird der Gegenstand wieder entnommen, erwacht der Vampir kurz darauf, weil seine LE wieder regeneriert.
    - Vampire können nicht schwimmen. Sie gehen im Wasser unter und sie sind während der Zeit ohnmächtig.
    - Knoblauch schreckt den Vampir ab. Er kann den Geruch nicht ab. Ihm muss der TW auf WS gelingen, sonst übergibt er sich. Den Geruch nimmt er schon auf 10 Metern Entfernung war.
    - Ein geweihtes Kruzifix verursacht bei einer Distanz von 1 Meter einen Schock und – 1 VIT (jedoch nicht bei Nosferatus).
    - Wird der Vampir mit Weihwasser besprengt, erleidet er – 1 LE und einen Schock. Es macht den Eindruck, als würde er verätzen. Es verursacht ein Zischen und leichtes Qualmen.
    - Um einen Vampir zu töten, muss man ihn enthaupten oder verbrennen. Die Reste seines Leichnams faulen übermäßig schnell und sind schon nach wenigen Minuten nicht mehr erkennbar.

- **Weiteres**:
    - Ist ein Vampir am Bluttrinken, gerät er in einen Blutrausch. Er kann von seinem Opfer nur ablassen, wenn ihm der TW auf WS gelingt. Misslingt der TW, wird er ihn aussaugen.
    - Wenn Vampire gegenseitig voneinander Blut saugen, dient das nur dem orgastischen Sexualtrieb oder der Machtdemonstration. Wem das Blut abgesaugt wird, der verliert endgültig – 1 LE. Der Blutsaugende erhält ein sexuelles Glücksgefühl und dadurch vorübergehend + 1 VIT und + 1 GL und einige Erinnerungen von dem abgesaugten Vampir.
    - Blickt man konzentriert in einen Spiegel, der einen Vampir spiegeln sollte, sieht man den Vampir nicht. Er scheint unsichtbar zu sein. Das geht jedoch nur bei einem konzentrierten Blick, nicht bei flüchtigen Blicken.
    - Vampire ordnen sich in ihrer Vampirfamilie unter. Sie unterstehen einem Meister, der in der Regel der ist, der sie erschaffen hat.
    - Der Nosferatu ist ein besonders alter Vampir, der sehr mächtig ist und dem sich die anderen Vampire unterordnen.
    - Unter Vampirclans kann es durchaus Fehden geben. Gegen die menschliche Rasse halten sie jedoch zusammen. Auch gegen Werwölfe haben Vampire schon Fehden geführt, vor allem weil diese ihnen das Revier problematisch und streitig machen.

...

Werte normaler Vampir:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	15	15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	CHAR 12 oder 15 SINN 12 oder 15	12 oder 15	15	12 oder 15

Werte Nosferatu:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	18	18	18	18	18	18	CHAR 18 SINN 18	18	18	18

- Die 18er-Werte in den Kampftalenten bewirken + W6 TP.
- Die hohe VIT löst beim Vampir positive WM aus.
- Die hohe LE löst beim Vampir einen NBS aus.
- Der hohe-REFL-Wert bewirkt + W6 Punkte bei der Kampfreihenfolge.

Jüngste Ereignisse:

- In der Silvesternacht zu 2019 haben die Präzeptoren Aachens eine Gruppe von Vampire eliminiert. Ihr Nosferatu Emmanuel Rakt konnte entkommen.
- Am 12.08.2022 wollte sich Emmanuel Rakt an den Präzeptoren rächen. Einige Tage zuvor eliminierten er und seine Vampire bereits 4 unschuldige Menschen, die ihnen zur Nahrung dienten. Dadurch fielen sie dem Para-Jäger Gunther van Swieten und dem Präzeptor Thomas Denker auf. Emmanuel Rakt entführte Thomas Denker und die Präzeptoren, wie auch die Liberatoren, griffen die Vampire im Senserbachweg 14 an, wo sie sich im Keller verschanzt hatten. Bei dem Einsatz kam die Partnerin von Gunther van Swieten, die Para-Jägerin Luise Hoffmann ums Leben. Thomas Denker konnte befreit werden, wurde aber gebissen und musste in den kommenden Tagen davon genesen. Die Vampire, samt Emmanuel Rakt, wurden eliminiert.

Wendigo: Der Wendigo (Plural: Wendigowak) ist eine Chimäre aus einem bösartigen Naturgeist und einem Monster, das darüber hinaus auch ein Gestaltenwandler ist, der Psinetiken beherrscht. Aus den Legenden der nordamerikanischen Indianerstämme, der Anishinabe, Creek, Ojibwa und Seaulteaux, lassen sich verschiedene Vorstellungen entnehmen. Wendigo bedeutet Vielfraß. Der Wendigo ist der Inbegriff der Völlerei und er wird als grausamer Menschenfresser dargestellt. Man ging davon aus, dass wenn ein Jäger nicht zurückkehrte, dieser von einem Wendigo erwischt wurde. In den Gesetzen der Anishinabe wird erklärt, dass man einen Menschen, der von einem Wendigo besessen ist, umgehend töten muss. So erlebten europäische Siedler und Missioniare im 19 Jh. Exekutionen von angeblich Besessenen. Angeblich war der erste Wendigo eine Frau, die ihrem Verlobten, der sie betrogen hatte, aus Rache das Herz aus dem Leib riss und es aß.

- **Ursprung**: Der Wendigo stammt aus Nordamerika. Wer den Biss eines Wendigos überlebt, wird bei der nächsten Vollmondnacht selbst zu einem Wendigo.

- **Auftreten**: Der Wendigo lebt vorwiegend in tiefen, dunklen Wäldern und auf verlassenen Friedhöfen.
  Seine ursprüngliche, bestialische Form wird sehr unterschiedlich beschrieben: Entweder als haariges katzenartiges Monster oder als ein skelettartiges großes Wesen mit einem Elchkopf. Oft werden seine Augen als weiß beschrieben, seine Haut ist verfärbt und verderbendes Fleisch hängt heraus, er hat spitze Zähne, lange Klauenhände und ist sehr groß und schnell. In allen Vorstellungen hat der Wendigo ein Herz aus Eis, das in seinen bestialischen Formen erkennbar ist. Der Wendigo ist ein Gestaltenwandler, der verschiedene Formen annehmen kann und somit ist er in der Lage eine bestialische, chimäre Form zu erschaffen, die er zum Kämpfen und Jagen nutzen kann. Sein Herz ist ein unveränderlicher Organismus, der eine eisähnliche Färbung hat. Es ist erkennbar, wenn er eine skelettartige oder zombieartige Gestalt gewählt hat.
  Es gibt auch Vorstellungen, in denen er als Schatten beschrieben wird. Tatsächlich besitzt er die Psinetik Materialisation, mit der er in die Immaterielle Ebene wechseln kann.
  Als Formwandler kann er auch in jeder erdenklichen menschlichen Gestalt auftreten und wenn er den Menschen zuvor schon mal erlebt hat, kann er ihn gut imitieren. So tarnt er sich auch als Mensch unter Menschen, geht einem Beruf nach, hat vielleicht sogar Kinder.
  In den 3 Vollmondnächten kommt sein animalischer Jagdtrieb durch. Der Wendigo wird in den Nächten als Jäger durch die Wälder streifen. Dabei kann er auch bewusst seine Gestalt ändern und sich in ein Jagdtier verwandeln oder auch in eine bestialische Form. In menschlichen Lebensräumen vermeidet es der Wendigo allerdings in bestialischer Form aufzutreten, um nicht entdeckt zu werden.

...

- **Nahrung**: In seiner menschlichen Erscheinung wird sich der Wendigo von normaler Nahrung ernähren, in den 3 Tagen des Vollmonds wird er allerdings Menschenfleisch verzehren. Er kann den Menschen nicht ganz verspeisen. Knochen und dergleichen lässt der Wendigo übrig. Er muss die Überreste dann irgendwie verschwinden lassen. Wenn er frisst, spannt der Wendigo, auch in der Gestalt des Menschen, sein Maul überdimensional weit auf und Fangzähne kommen hervor.
  - Einige getötete Menschen spuken danach als Geister umher.

- **Psinetiken**:

  - Materialisation: Der Wendigo kann in die Immaterielle Ebene wechseln. Die Psinetik kostet ihm – 1 PSI. Der Wechsel zurück in die Immanente Welt kostet ihm kein TW und kein PSI.
  - Telepathie: Der Wendigo beherrscht die Psinetik Telepathie. Somnakinese nutzt er gelegentlich, um den Menschen im Traum eine Vision vorzugaukeln, die ihn irgendwo hinführen soll.

- **Besondere Fähigkeiten**:

  - Formwandlung: Die Indianer-Legen erzählen davon, dass ein Wendigo von einem Menschen Besitz ergreifen kann. Tatsächlich handelt es sich aber um die Fähigkeit der Formwandlung. Die Menschen, von denen die Indianer dachten, sie seien besessen, waren vermutlich Wendigowak. Den echten Menchen hatten sie vermutlich schon eliminiert.
    - Der Wendigo kann sich in jede erdenkliche bestialische, tierische oder menschliche Gestalt verwandeln.
    - In seiner bestialischen Gestalt müssen Menschen, die ihn in dieser Gestalt erstmals sehen, einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
    - Hat der Wendigo vom Blut eines Opfers gekostet, kennt er auch alle seine Erinnerungen und kann ihn so perfekt nachahmen.
    - Für die Formwandlung ist kein TW erforderlich. Die Verwandlung dauert aber W6 min. und kostet ihm – W6 VIT.
    - Während der Verwandlung formt sich der Wendigo extrem aus und hinterlässt dabei die matschige Haut seiner vorigen Gestalt. Die Bekleidung leider darunter. Der Wendigo muss sich danach neu ankleiden.
  - Superagilität: Der Wendigo beherrscht Superagilität, was allerdings keine Psinetik ist, sondern seine natürliche und ständige Fähigkeit, für die er auch keinen TW machen muss. Er kann damit jedoch keinen Schüssen ausweichen.

- **Infektion**:
  - Hat ein Mensch den Biss eines Wendigos überlebt, wird er in den nächsten Vollmondnächten selbst das starke Verlangen haben, Menschenfleisch zu fressen. Er bemerkt im Laufe des Monats, dass er allmählich zu einem Wendigo wird.
  - Wendigowak können sich aber auch geschlechtlich fortpflanzen. Die Kinder werden dann als junger Erwachsener zum Wendigo.
  - Dass man durch den Tod des ursprünglichen Wendigos geheilt wird, ist ein falscher Mythos. Der Mensch wurde infiziert und bleibt ein Wendigo.
  - Angeblich beherrschen mächtige Schamanen die Möglichkeit, durch ein Verwandlungsritual Menschen zum Wendigo zu verwandeln.

- **Waffen**: Der Wendigo kann in seiner menschlichen Gestalt alle herkömmlichen Waffen nutzen.

  - Wenn der Wendigo sein Opfer fressen will, spannt er sein Maul weit auf.
    Biss: 4 / 6 / 6+W12 TP.
  - Als Kreatur kann das Monster keine weiteren Waffen nutzen. Er kann aber neben seinem Maul auch seine Krallen einsetzen: 3 / 5 / 5+W12 TP.

- **Schaden und Eliminierung**:

  - Der Wendigo reagiert auf Silber und auf silberne Waffen. Es verursacht allerdings nur VIT-Abzüge. Es ist für ihn wie eine allergische Reaktion. Daran kann man einen Wendigo auch erkennen. Fasst der Wendigo Silber an, erleidet er – 1 VIT. Silberne Waffen verursachen entsprechend ihrer TP VIT-Abzüge, aber keine LE-Abzüge.
  - Der Wendigo erleidet keine TP durch profane Waffen, wohl aber durch stählerne und feurige oder explosive Waffen. Wenn er durch feurige oder explosive Waffen nicht zu Tode kam, regeneriert er.
  - Der Wendigo kann nur durch Verbrennung oder Explosion sterben oder wenn ihm eine feurige Waffe ins Herz gestochen oder geschossen wird. Oder wenn sich Wendigowak gegenseitig töten. Ebenso kann er durch eine Heilige Waffe endgültig eliminiert werden.

- **Regeneration**: Der Wendigo ist ein regeneratives Wesen. Er altert nicht, erkrankt nicht und seine Wunden heilen schnell. Selbst wenn er auf profane Weise getötet wurde, steht er kurz darauf wieder auf und lebt weiter.
  - LE und auch seine Wunden regenerieren je Min. um einen Punkt.
  - VIT regeneriert je ¼ Std. um je einen Punkt.

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
12	15	15	15	12	15	12	12	15	20	15	15	15

- Durch seine hohe ST richtet der Wendigo im Nahkampf einen ständigen Powerschlag an.
- Der hohe VIT-Wert verursacht + 1 WM.
- Durch die ständige Superagilität besitzt der Wendigo einen NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Wendigo besitzt + 2 RS

Jüngste Ereignisse:

- Am 16.08.2019 fanden die Präzeptoren Aachens heraus, dass der Wellness- und Ernährungsberater Ilja Rieb in Preuswald ein Wendigo ist. Als Damaris Glöckner ihm nachstellte, wurde sie von ihm gebissen. Ilja Rieb konnte eliminiert werden. In einem Kampf gegen den Wendigo und anderen Kreaturen wurde der Wendigo niedergeschlagen und ihm das Herz mit dem heiligen Croft-Rohr herausgebrannt. Es stellte sich in den Folgemonaten heraus, dass Damaris nun ein Wendigo geworden war. Sie wurde in den Vollmondnächten eingesperrt.
- Am 15.11.2019 machten die Präzeptoren Jagd auf einen anderen Wendigo, von dem sie glaubten, dass er die Ahnenkette der Wendigowaks anführte und durch dessen Tod der Fluch von Damaris gebrochen werden könnte. Dieser Wendigo lebte als Peter Hunger, Inhaber der Waldbad-Schenke im Harzer Ort Elend. In der Nacht verschanzten sich die Präzeptoren in einem Ferienhaus, weil sie den Angriff des Wendigos befürchteten. Der Wendigo griff tatsächlich an, aber die Präzeptoren konnten ihn eliminieren. Doch der Fluch von Damaris war nicht aufgehoben. Die Präzeptoren erlangten im Gebirge des Brockens dann einen Qllphoth, den Damaris einnahm und dadurch geheilt wurde. Die Präzeptoren erfuhren vor Ort, dass Peter Hunger einen Sohn namens Dietrich hatte, der 18 Jahre alt war und der in den nächsten Jahren auch ein Wendigo werden könnte. Die Präzeptoren verließen den Ort Elend und ließen den junge Mann weiter leben.