

MYSTISCHE ARTEFAKTE

In dieser Rubrik finden sich magische Gegenstände, Apotropaia, Zutaten usw. Viele dieser magischen Gegenstände werden von Para-Händlern gesammelt, um sie vor der Öffentlichkeit zu schützen oder um die Öffentlichkeit vor ihnen zu schützen oder einfach nur aus Sammlerleidenschaft, Habgier oder Profitgier. So manch ein Artefakt kann Preise bis in Millionenhöhe haben.

Äskulapstab

Beschreibung: Magischer Stab des griechischen Abgottes Asklepius, bestehend aus einem hölzernen Stab mit einer eingravierten Schlange. Er hat heilende Wirkungen.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Geschichte: Asklepius ist eine griechische Halb-Gottheit und Sohn des Apollon und der thessalischen Fürstentochter Koronis. Er wurde von einem Kentauren erzogen und in der Heilkunde ausgebildet. Er wurde von Zeus mit einem Blitz erschlagen, weil er einen Toten zum Leben aufweckte. Asklepius wird als bärtiger Mann dargestellt, der sich auf einem Stab stützt, der von einer Natter umwunden wird. Er ging als Wanderer durch die Gegend und heilte Kranke. Schon vor dem Asklepius-Kult und auch in anderen Religionen gibt es Beschreibungen über Heilungen mit einem Stab mit einer Schlange. Im 2. Jahrhundert verschwanden allmählich die Vorstellungen der anderen heilenden Gottheiten, aber Asklepius blieb in der Kultur bestehen. Heute ist der Schlangenstab das Symbol von Ärzten und Pharmazeuten.

Magische Fähigkeiten: Der Stab blieb erhalten und stellt ein Wunder-Artefakt dar, mit dem man Kranke heilen und sogar Verstorbene wiederbeleben kann.

Regelhinweise: Durch Berührung mit dem Äskulapstab kann ein Mensch mit + W6 LE und + W6 VIT geheilt werden und dadurch können auch Tote wiederbelebt werden, sofern die regenerierte LE ausreicht. Verwundungen dürfen max. 1 Std. alt sein. Ebenso heilt der Stab fast alle pathogenen und alle organischen Erkrankungen. Der Stab wird an die betroffene Person gehalten. Die Person muss dann einen TW auf MUT schaffen, denn sie erkennt in einer Vision, wie Schlangen vom Stab aus zur Person kommen und sich in den erkrankten Organismus beißen. Wenn der TW auf MUT misslingt, erhält die Person das PM Herpetophobie. Gelingt der TW, kann die Heilung ausgeführt werden. Dann wird mit einem TW auf GL allerdings noch ermittelt, ob der Äskulapstab bei dieser Person überhaupt funktioniert. Der Stab kann nur einmal am Tag eingesetzt werden.

Jüngste Ereignisse:

- Bis August 2020 befand sich der Äskulapstab im Besitz der Präzeptoren Aachens. Er wurde vom Antiquitätenhändler Andre Klein in seinem Haus aufbewahrt.
- Nachdem dieses abbrannte, wurde der Stab als Asservate für 10 Jahre eingelagert, bis der Tod des „Verschollenen“, aber in Wirklichkeit toten Andre Kleins rechtlich bestätigt werden soll. Eingelagert wurde der Stab von der Kanzlei „Stein & Partner“.
- Im Juni 2022 stahl die Pfeifer-Gang das Artefakt aus dem Lager. Die Anführerin Inga List heilte sich mit dem Stab selbst von ihrer AIDS-Erkrankung. Im Juli übergab sie den Stab an die Präzeptoren.
- Am 12.08.2022 kamen falsche BKA- und Zollbeamte auf den Vierkanthof der Präzeptoren und konfiszierten viele Artefakte, unter anderem den Äskulapstab. Es stellte sich heraus, dass es ein Trick der Wolfson-Geschwister war.



Alant

Beschreibung: Heil- und Gewürzpflanze.

Sie wird auch Elfenampfer oder Odinskopf genannt.

Kategorie: Pflanze

Nutzen: Sie soll vor Unglück schützen und wird Mojo-Beuteln beigefügt. Als Räucherei wird sie mit Weihrauch genutzt, um Häuser von Flüchen zu befreien. Dabei verwendet man die Formel „Glück ins Haus, Unglück hinaus“.



Apotropaion

Beschreibung: Apotropaion ist altgriechisch und bedeutet „Unheil abwendend“ und ist ein magischer Gegenstand zum Schutz gegen böse Kräfte.

Kategorie: Symbol (Schutz)

Aussehen: Apotropaia können Tierköpfe sein, Phallusplastiken, Hühnergötter, Gorgoneions, Bilder, Medaillons, Baschliks, Neidköpfe, Kruzifixe usw. Bekannt aus dem östlichen Raum sind Augenidole, vor allem aus dem muslimischen und hinduistischen Bereich, die in den Kunstwerken mit eingearbeitet sind.

Geschichte: Seit der Frühzeit nutzen Menschen besondere Gegenstände, um sich damit vor bösen Mächten zu schützen. In der Antike wurden bestimmte Gegenstände genutzt, um Menschen, Tiere und Gebäude vor böser Zauberei, dem Bösen Blick von Hexen usw. zu schützen.

Regelhinweise: Apotropaia sind nur dann wirksam, wenn sie von einer echten priesterlichen Person (auch von einer echten Hexe, einem echten Schamanen) oder einem Psinetiker geweiht wurden.

Auflistung bekannter Apotropaia:

- Baschlik: Kaukasische kapuzenartige Haube mit Zöpfen, die vor Geisterattacken und Besessenheit schützen soll.
- Hühnergötter: Steine mit Löchern, die am Haus oder auf dem Grundstück aufgehängt werden und vor Geistern schützen sollen.
- Kruzifix: Wehrt Vampire ab und verstärkt den Exorzismus gegen Dämonen.
- Nazar-Amulett: Augenförmiges Amulett aus dem Orient, das vor dem Bösen Blick und vor Dschins (bzw. vor Besessenheit und Geisterattacken) schützen soll. Das blaue Auge wird auch in der Hand des Fatima (Amulett) eingearbeitet. Ebenso schützen auch Bilder mit dem Nazar-Auge die Bewohner eines Hauses.
- Neidkopf: Fratze an Häusern, Mauern, Türen und Giebeln; soll das Böse und Unheil abwehren.
- Römisches Mosaik aus dem Haus des bösen Blicks in Antiochia; schützt das Haus vor Geistern. Befindet sich im Archäologischen Museum Antakya.



Athame

Beschreibung: Zeremonielles Messer bzw. Dolch, das für magische Zwecke verwendet wird.

Kategorie: Artefakt (Devotionalie und Waffe)

Aussehen: Er hat zwei Schneiden und einen schwarzen Griff mit zeremoniellen Zeichen und Inschriften.

Nutzen: Er wird vor allem von Hexen genutzt, um Rituale durchzuführen, Bannkreise zu ziehen usw. Hierfür können nur geweihte Athames genutzt werden. Er soll magische Kräfte bündeln und lenken, Energien schneiden und zusammenführen oder dient der Beschwörung.

Regelhinweise: Um einen Athame zu weihen, muss es rituell in einer Schale mit Salz und Wasser gereinigt werden. Das ganze geschieht in einem entsprechenden Pentakel. Zur Weihung verwendet die Hexe oder der Psinetiker die Psinetik Sanctukinese. Durch die Nutzung eines geweihten Athame werden entsprechende TW + 2 WM.

Jüngste Ereignisse: Die Präzeptoren waren in Besitz eines geweihten Athame, der ihnen am 12.08.2022 von den Wolfson-Geschwistern entwendet wurde.



Awarischer Waffengürtel

Beschreibung: Magischer Waffengürtel, der eine Waffe unsichtbar werden lässt, die in ihr eingeführt wird.

Kategorie: Artefakt (magisch)

Aussehen: Waffengürtel aus Leder und metallischen Applikationen.

Nutzen: Wird eine Waffe oder auch ein anderer Gegenstand in den Gürtel eingesteckt, wird dieser unsichtbar und kann ebenso nicht gescannt werden.

Hintergründe: Die Awaren waren im Frühmittelalter (7. – 9. Jh.) ein herrschendes Steppenreich in der Pannonischen Tiefebene, einem Gebiet, das heute osteuropäische Länder beinhaltet, wie auch Österreich. Sie entwickelten sich aus verschiedenen Reitervölkern und übten ihre Macht 200 Jahre lang aus, zwischen dem Fränkischen und dem Byzantinischen Reich. Durch Karl dem Großen wurden sie erobert. Ihre Kultur ging daraufhin verloren. Nicht verloren hingegen ging dieses magische Artefakt.

Jüngste Ereignisse:

- 2019 überreichte der Antiquitätenhändler Andre Klein den Präzeptoren Aachens den Waffengürtel, die ihn seitdem in ihrem Besitz haben.
- Am 12.08.2022 nutzte Sebastian Wille den Gürtel, um Merlins Zauberstab da drin zu verstecken.



Baldrian

Beschreibung: Krautige Pflanze, die ätherische Öle besitzt.

Kategorie: Pflanze

Nutzen: Baldrian, aufgehängt an oder in einem Haus, schützt in geringer Weise vor dem Eintritt von Geistern, wie z. B. der Banshee. Ihnen muss der TW auf WS gelingen, wenn sie das Haus betreten wollen. Man kann es auch bei sich tragen, woraufhin der Geist das Umfeld von 11 x 11 m meidet, wenn der TW auf WS misslingt. Ebenso erhalten Hexen in der Nähe von Baldrian – 2 WM auf ihre Psinetiken und wenn eine Hexe einen Raum betritt, in dem Baldrian hängt, bewegt sich der Baldrianstrauch und offenbart dadurch die Anwesenheit der Hexe.

Baldrian wirkt auch, auf verschiedene Weise dauerhaft eingenommen, entspannend, beruhigend, angstlösend und schlaffördernd. Es wird auch als Aromastoff und Salatbeigabe in der Küche genutzt. Der Duftstoff lockt außerdem Katzen an.



Baschlik

Beschreibung: Kaukasische Kapuze, die vor Geistern und Dämonen schützt.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Aussehen: Kapuzenartige Haube mit zwei langen Zipfeln, die wie ein Schal um den Hals geschlungen werden können. Der Baschlik besteht meist aus Wolle.

Nutzen: Ein geweihter Baschlik schützt vor Geisterattacken und Besessenheit.

Regelhinweise: Bei einer Geisterattacke würde sich der Geist vor dem Träger des Baschliks direkt auflösen, ohne ihm zu schaden.

Bei dem dämonischen Versuch von einem Menschen Besitz zu ergreifen, der einen Baschlik trägt, erhält der Mensch auf seinen Gegen-TW + 2 WM.

Wird der Baschlik alt oder reißt er ein, verliert er seine Wirkung.

Baschliks werden meistens von Schamanen bzw. Psinetikern hergestellt, die Sanctukinese beherrschen. Sie können max. 3 Baschliks herstellen. Der Psinetiker spürt es, wenn die Wirkung eines der Baschliks verloren gegangen ist und könnte dann einen neuen herstellen.



Blutbecher

Beschreibung: Geweihter Becher, der für Séancen und zur Wahrsagerei genutzt werden kann.

Kategorie: Artefakt (Devotionalie)

Aussehen: Trinkgefäß; in unterschiedlichen Formen möglich.

Regelhinweise: Damit der Blutbecher seine spezielle Wirkung erzielt, muss er durch die Psinetik Sanctukinese (oder durch einen Priester) geweiht worden sein. Bei einer Seance kann der Blutbecher genutzt werden, um mit Dämonen in Kontakt zu treten. Er wird dann mit dem Opferblut gefüllt. Sollte außerdem ein menschliches Medium für den Kontakt oder zur Besessenheit genutzt werden, bekommt es aus dem Blutbecher zu trinken.

Bei der Wahrsagerei wird der Blutbecher mit Wasser gefüllt, evtl. auch mit einer Sache, mit der die Sicht zu tun haben soll, z. B. mit einer Haarsträhne, einem Stofffetzen o. ä. Außerdem wird der Inhalt noch mit Blut und Knochenasche angereichert. Die Wahrsagerei bzw. Hellseherei ermöglicht dadurch eine längere Sicht, bis zu 1 Min.

Ein geweihter Blutbecher verbessert den TW auf PSI + 2 WM.

Weiteres: Die hinduistische Abgöttin besitzt einen Blutbecher, mit dem sie auf besondere Weise Mantik ausführen kann.



Brisingamen

Beschreibung: Es handelt sich um Halsschmuck, der von der germanischen Göttin Freya getragen wurde. Der Begriff stammt aus der Wurzel „brisen“ und bedeutet „durchstechen“. Der Halsschmuck soll aus durchbohrten Gelenken geschlungen sein. Das Brisingame verstärkte Freya's Zauberkraften.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung)

Hintergrund: Die Göttin Freya erhielt den Halsschmuck von vier Zwergen. Im Gegenzug verbrachte sie mit jedem der Zwerge die Nacht. Die Vorbesitzer waren die Brisinger, deren Identität ungeklärt ist. Nach Freya kam das Brisingamen in Besitz der Harlungen-Brüder Edgar und Ake. Die Söhne von Herzog Ake wurden später vermutlich wegen des Besitzes des Brisingamen ermordet.

Menschen sollen das Brisingamen angeblich nie zu Gesicht bekommen haben. Aber es gibt zahlreiche Abbildungen, die von Archäologen gefunden wurden.

Angeblich befindet es sich im Harlunger Berg in Brandenburg an der Havel.

Die griechische Göttin Harmonia soll auch in Besitz eines vergleichbaren Halsschmucks gewesen sein. Dies ist scheinbar der geschichtliche Vorläufer zur Erzählung in der Edda. Der Aufenthalt des Halsschmucks ist ungeklärt.

Regelhinweise: Es verstärkt auf irgendeine Weise Psinetiken.



Buchfluch

Beschreibung: Magische Inschrift in einem Buch, der den Diebstahl oder das unautorisierte Lesen durch einen Fluch bestraft.

Kategorie: Maleficium

Aussehen: Innerhalb des Buches befindet sich eine verfluchende Handschrift.

Bei einem Buchfluch muss es sich nicht unbedingt um ein Buch handeln. Ein Buchfluch lässt sich auch auf andere Objekte übertragen, die geöffnet und gelesen werden können. Ein Computer wäre die moderne Variante.

Nutzen: Das Buch soll vor falscher Handhabung geschützt werden. Der Dieb oder der unautorisierte Leser erleidet einen Fluch, wenn er es öffnet. Häufig finden sich Buchflüche in Grimoire.

Regelhinweise: Wird ein verfluchtes Buch ungebeten geöffnet, erleidet der Betroffene je min. die Lähmung einer Körperpartie, die mit dem W100 ermittelt wird. Betrifft das den Schädel, wird das Opfer ohnmächtig. Wird die linke Brusthälfte getroffen, muss das Opfer einen automatischen TW auf LE machen müssen. Misslingt der TW, leidet das Opfer an Herzversagen. Das Opfer wird dann ohnmächtig und stirbt in W20 Min., wenn keine Hilfe kommt.

Andere Fluchauswirkungen sind denkbar und werden häufig von Hexen angewandt.

Wird die verfluchende Handschrift vernichtet, löst sich der Fluch auf.

Geschichte: Schon in vorchristlicher Zeit wurden Flüche auf Büchern und Schriftrollen eingesetzt, um Dieben den Zorn der Götter herabzubeschwören. Im Mittelalter wurde diese Fluchform durch Exkommunizierung und Kirchenbann bestraft.

Jüngste Ereignisse:

- Am 23.09.2018 waren die Mitglieder der Aachener Präzeptoren von einem Buchfluch getroffen. Die Präzeptoren verbrannten das Buch und erlösten dadurch ihre Mitstreiter.
- Am 28.05.2020 öffneten die Präzeptoren die Schriften des John Dee, die mit einem Buchfluch versehen waren, wodurch die Präzeptoren kurzzeitig in eine alternative Anderswelt katapultiert wurden.



Büchse der Pandora

Beschreibung: Laut der griechischen Mythologie ist die Büchse ein Vorratskrug oder eine Dose, die Zeus an die aus Lehm geschaffene Frau Pandora aushändigte, um diese an die Menschheit auszuhändigen. Pandora öffnete die Büchse jedoch, woraufhin unbekannte Übel wie Arbeit, Krankheit und Tod sich über die Menschheit ausbreiteten. Die Büchse enthielt jedoch auch Hoffnung, die nicht entweichen konnte, weil die Büchse wieder rechtzeitig verschlossen wurde.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Hintergrund: Was sich genau hinter den Inhalten verbirgt und ob diese Büchse wirklich existiert ist unklar.

Jüngstes Ereignis:

- Der Antiquitätenhändler Andre Klein beherbergte in seiner Artefaktsammlung ein gleichnamiges Fundstück. Am 2.8.2020, nach dessen Tod, brannte sein Haus ab, in dem sich dieses Artefakt befanden. Es war danach als Asservate in der Kanzlei „Stein & Parnter“ gelagert.
- Im Juni 2022 stahl die Pfeifer-Gang die Büchse und übergaben sie im Juli den Präzeptoren.
- Am 12.08.2022 kamen falsche BKA- und Zollbeamte auf den Vierkanthof der Präzeptoren und konfiszierten viele Artefakte, unter anderem die Büchse. Es stellte sich heraus, dass es ein Trick der Wolfson-Geschwister war.



Crowleys Tarot-Karten

Beschreibung: Tarot-Karten sind Wahrsager-Karten. Bei diesem besonderen Kartendeck handelt es sich um ein heiliges Artefakt, das vom Okkultisten Aleister Crowley hergestellt und okkult geweiht wurde.

Kategorie: Mantik / Malefizium (Artefakt)

Hintergrund: Aleister Crowley war ein britischer Schriftsteller und Okkultist, der von 1875 – 1947 in England lebte, okkulte Schriften verfasste, sich mit Sexualmagie auseinandersetzte und Mitglied im okkulten Orden „Ordo Templi Orientis“ war. Er entwickelte mit der Illustratorin Frieda Harris diese Tarot-Karten, die erst nach seinem Tod 1969 veröffentlicht wurden. Das amerikanische Caliphath-OTO erhält heute noch Tantiemen durch die Veröffentlichung der Tarot-Karten. Das Original ist allerdings ein okkult geweihtes Artefakt, das nicht nur zur Mantik genutzt werden kann, sondern die Zukunft auch verursacht. Der Aufenthalt und die genauen Folgen der Nutzung sind unbekannt.



Dämonenfalle

Beschreibung: Malerei aus Sigillen im Pentakel-Stil, mit denen man Dämonen festsetzen kann.

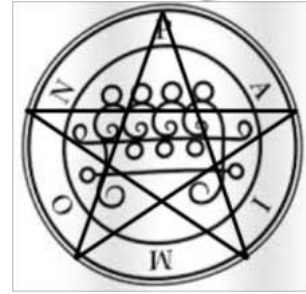
Kategorie: Symbol (Schutz)

Aussehen: Mit Farbe gemalt oder eingebrannt wird ein Pentakel erstellt, in dem im Innenraum das Symbol des Dämons gezeichnet wird (im Falle eines niederen Dämons entfällt das Symbol), im äußeren Kreisbereich werden die Buchstaben des Dämons angeordnet (oder einfach nur Daemon). Das wäre bisher das Pentakel zur Anrufung des Dämons. Um daraus die Falle zu entwickeln werden nun in das Pentagramm Symbole oder Schriftzeichen Gottes zwischen den Feldern des Pentagramms eingemalt.

Nutzen: Der Dämon kann mit entsprechenden Formeln oder per Nekromantie in das Feld der Falle herbeigerufen werden oder man verbirgt die Falle so, dass der Dämon die Falle versehentlich betritt. Der Dämon kann die Falle nicht mehr verlassen, er kann sie nicht zerstören und er kann aus ihr heraus auch nicht mehr wirken.

Regelhinweise:

- Bei namhaften Dämonen müssen die Symbolik und die Buchstaben des Namens in das Pentakel hinein angeordnet werden. Bei niederen Dämonen reicht der Begriff „Daemon“.
- Bei einer Anrufung (Epipompe) können namhafte Dämonen aus der Ferne den Ort ihrer Beschwörung einsehen und könnten dadurch die Falle erkennen und versuchen sich zu weigern die Epipompe anzunehmen.
- Namhafte Dämonen können max. W100 Tage lang in der Falle gehalten werden.



Damnido

Beschreibung: Pechnest, das in seinem Umfeld den Menschen Pech bringt.

Kategorie: Maleficium

Aussehen: Das Pechnest sieht aus wie ein kleines Vogelnest, bestehend aus den Überresten von Ästen, Vogelkot und Vogelfeldern.

Regelhinweise: Pechnester werden häufig von Hexen hergestellt.

Das Pechnest muss zuerst mit einem TW auf FM hergestellt werden. Es kann aber auch ein vorhandenes Vogelnest genutzt und geschmückt werden. Dann wird das Objekt mit Sanctukinese verflucht. Es muss daraufhin baldigst irgendwo hingelegt werden. Dort übt es dann den Fluch auf 11 x 11 Metern aus. Personen, die sich dort für längere Zeit aufhalten, erleiden täglich – 1 GL. Wird das Nest zerstört, ist die Wirkung aufgehoben.



Defixion

Beschreibung: Fluchtafel, die gegen eine Person wirkt und Pech verursacht.

Kategorie: Maleficium

Aussehen: Eine Fluchtafel besteht aus Blei und wird in ein Grab abgelegt, das etwas mit dem Verfluchten zu tun hat.

Regelhinweise: Fluchtafeln werden häufig von Hexen hergestellt.

Die Fluchtafel muss zuerst beschrieben werden. Dann wird das Objekt mit Sanctukinese verflucht. Es wirkt jedoch erst, wenn es in das Grab abgelegt wird, das etwas mit der zu verfluchenden Person zu tun hat. Die entsprechende Person erleidet dann täglich – 1 GL. Wird die Tafel zerstört, ist die Wirkung aufgehoben.



Devotionalien

Beschreibung: Andachtsgegenstände, die zur Frömmigkeit dienen, in der okkulten Szene jedoch zur Wahrsagerei und Beschwörung genutzt werden.

Kategorie: Artefakt (Schutz; Gebrauch)

Aussehen: Zur Beschwörung oder zur Wahrsagerei können Schwarze Kerzen genutzt werden, Sigillen (graphische Symbole der Geister und Dämonen), ein Athame-Ritualmesser, ein Trinkgefäß mit Blut, ein Ouija-Brett, ein Spiegel, eine Kristallkugel, Tarot-Karten, Zaubertrommel usw.

Regelhinweise: Echte geweihte Devotionalien verstärken die Psinetik + 2 WM.



Dicyanin-Brille

Beschreibung: Brille, die angeblich genutzt werden kann, um Auren und Geister zu sehen.

Kategorie: Artefakt (Schutz; Gebrauch)

Aussehen: Dicyanin ist ein chemischer Farbstoff, der in Brillengläsern eingebaut werden kann, um Licht zu filtern.

Geschichte: Der britische Forscher und Okkultist Walter Kilner entwickelte 1908 diese Brille und behauptete, dass es damit möglich sei, Auren zu sehen. In esoterischen Kreisen wurde diese Brille immer wieder aufgegriffen, in Verbindung mit Visionen, Meditation und anderen mystischen Erfahrungen. Wissenschaftlich gibt es dafür jedoch keine Beweise.



Flaschenbaum

Beschreibung: Baum, an dem mit Bändern Flaschen aufgehängt sind.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Hintergrund: Dem Flaschenbaum wird nachgesagt, dass sich in ihm Geister verfangen und auf diese Weise das Grundstück vor Geistern geschützt ist.



Fliegender Teppich

Beschreibung: Teppich, mit dem man sich fliegend fortbewegen kann.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Hintergrund: Der fliegende Teppich tritt in orientalischen Märchen auf, wie der aus „Tausendundeiner Nacht“, dort z. B. in Aladins Wunderlampe oder in der Geschichte der messingner Stadt, wo König Salomo einen fliegenden Teppich nutzt. Es gibt lediglich Gerüchte über einen existierenden fliegenden Teppich.



Flöte des Rattenfängers von Hameln

Beschreibung: Flöte, die der Rattenfänger von Hameln nutzte und durch die Musik Ratten und später auch Kinder fortführen konnte.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Geschichte: 1284 soll ein wunderlicher Mann nach Hameln gekommen sein und bot der Stadt an, sie von ihrer Rattenplage zu befreien. Er spielte auf einer Flöte und lockte die Ratten dadurch aus der Stadt, wo sie dann in der Weser eroffen. Nachdem die Stadt Hameln den Mann für seine Dienste nicht entlohnen wollte, kam der Mann einige Tage später wieder. Während die Bürger in der Kirche versammelt waren, spielte der Mann wieder auf seiner Flöte und lockte 130 Kinder aus der Stadt. Diese führte er in einen Berg, wo sie verschwanden. Die Sage wurde von den Gebrüdern Grimm wiedergegeben.

Magische Fähigkeiten: Durch die Musik der Flöte fallen bestimmte Menschengruppen in eine Massensuggestion. Es ähnelt der Psinetik Hypnokinese und funktioniert auch bei intelligenten Tieren.

Regelhinweise: Dem Nutzer müssen die TW auf MUS und WS gelingen. Solange er spielt kann er gedanklich die Handlungen einer bestimmten Gruppierung steuern. Betroffene Menschen können sich mit einem TW auf WS dagegen wehren, was bei Kindern oder auch bei Säugetieren weniger stark ausfällt.

Jüngste Ereignisse: Am 02.08.2020 wurde die Flöte von Dämonen vom Artefakthändler Dimitri Petrowka entwendet und dem Erzdämon Asmodai gegeben.



Fluchstein

Beschreibung: Großer Stein oder eine Stele, in der ein Fluch eingraviert wurde und meist durch eine Hexe gewirkt wird.

Kategorie: Maleficium

Regelhinweise:

Die Hexe, bzw. der Psinetiker, muss den Fluch selbst eingravieren, wofür entsprechende TW nötig sind.

Der Fluchstein wird dann meist auf einer Anhöhe über einer Ortschaft errichtet (oder er stand da schon, bevor er graviert wurde). Der Fluch kann sich dann auf Missernten beziehen, auf Krankheiten, Unfruchtbarkeit, Verkehrsunfälle, auf das Wetter usw.

Wenn der Fluchstein aktiviert werden soll, muss dem Psinetiker der TW auf PSI gelingen. Der Fluch wirkt dann auf 10 x 10 Km.

Um den Fluch zu brechen, muss die Gravur oder gleich der ganze Stein zerstört werde.



Flügelschuhe

Beschreibung: Schuhe mit Flügel, mit denen es möglich ist, zu fliegen. Es handelt sich um goldene lederne Schuhe, die scheinbar nicht kaputt gehen können.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Hintergrund: Die griechischen Götter Hermes und Perseus waren in Besitz dieser Schuhe. Die Schuhe machten Hermes zum Götterboten und zum Patron für Reisende. Laut dem Geschichtsschreiber Homer sind sie golden und „unsterblich“. Perseus bekam die Schuhe von Hermes, die er ihm später zurückgab. Hermes wiederum übergab sie den Nymphen zur Aufbewahrung. Von denen stammen die Schuhe scheinbar auch. Der Aufenthalt der Schuhe ist ungewiss.

Regelhinweise: der Träger solcher Schuhe ist in der Lage zu fliegen. Hierfür wird das Talent „MOT“ genutzt.



Galgen-Alraune

Beschreibung: Die Alraune ist eine giftige Heil- und Ritualpflanze, deren Wurzelform einer menschlichen Gestalt gleicht. Die Alraune, oder auch Mandragora, ist ein Nachtschattengewächs, dessen Inhaltsstoffe hoch giftig sind. Als Alraun wird die Pflanze mit ihren menschenähnlichen Wurzeln bezeichnet, die magische Fähigkeiten besitzt.

Kategorie: Pflanze / Wesen (Maleficium / Schutz)

Geschichte: Im Altertum war die Alraune im Mittelmeerraum als Heilpflanze bekannt. In Europa wurde sie im Mittelalter bekannt. Ihr Giftstoff wurde zur Herstellung von Narkotika und Schlafmittel genutzt und Dieben, denen man die Hände abhacken wollte, wurde zuvor der Saft zu trinken gegeben, um die Schmerzen erträglich zu machen. Der Giftstoff verursacht starke Halluzinationen. In den Hexenküchen wurde die Alraune als Bestandteil von Liebestränken genutzt, weil man ihr eine aphrodisierende Wirkung nachsagte. Es wurde aber auch zur Geburtshilfe genutzt. Als im 16. / 17. Jahrhundert die Legenden zunahmen wurde mit den Alraunen ein reger Handel betrieben. Wer Alraunen bei sich hatte konnte aber auch schnell bezichtigt werden, mit dem Teufel im Bunde zu stehen. So wurde die Alraune auch als Indiz der Hexerei genutzt.

Mythos: Fantasievoll betrachtete man die Frühlings-Alraune und die Herbst-Alraune als ein Männchen und ein Weibchen. Ebenso verbreitete sich der Glaube, dass ein Alraun einen Schrei von sich gibt, wenn man ihn mit seinen Wurzeln aus der Erde zieht. Durch den Schrei würde ein Mensch sofort sterben, darum stopfte man sich bei der Ernte die Ohren mit Wachs zu.

Ein Alraun soll übernatürliche Kräfte haben und Glück und Reichtum bringen und Unheil abwenden. Alraunen, die unter Galgen wuchsen, sollten besonders zauberkräftig sein. Laut Jacob Grimms „Deutscher Mythologie“ wurde die Pflanze von seinem Besitzer in ein weißes oder rotes Seidenkleid eingewickelt und in ein Kästchen abgelegt. Freitags wurde sie gebadet und bei Neumond in ein neues Hemd gewickelt. Alraune wurden als Talismane genutzt und sollten gegen böse Zauber und bei Verwundungen aller Art helfen.

Regelhinweise:

- Die echte magische Galgen-Alraune wächst tatsächlich unter Galgen. Da es kaum noch Galgen gibt, existieren auch kaum noch echte Galgen-Alraunen. Will man sie von dort aus transportieren, ist es sinnvoll, sie samt der Erde mitzunehmen, damit es nicht zum tödlich betäubenden Schrei der Alraune kommt. Oder man benötigt einen absolut guten Gehörschutz.
- Wird die Galgen-Alraune aus der Erde gezogen, äußert sie einen extrem lauten Schrei. Dieser Schrei verursacht einen Schreck und einen Wahn und somit – W4 Mut, – 2 VIT und – W4 WS. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst wird man ohnmächtig. Wird man ohnmächtig, bestimmt ein weiterer TW auf GL, ob man stirbt.
- Der befreite Alraun dient seinem Besitzer als Talisman. Trägt er ihn bei sich, schützt er ihn vor Flügen und Bösen Blicken, indem der Gegen-TW auf WS + 2 WM wird.
- Wird der Talisman Zuhause wie eine Puppe behandelt und gepflegt, steigt GL monatlich (bzw. nach jedem Abenteuer) endgültig + 1. Gerät der GL-Wert dadurch in den Bereich 18, wirkt sich das positiv auf das Vermögen der Person aus.
- Wird der Alraun zerstört, ist die Wirkung vorbei. Der Alraun verdirbt allerdings auch irgendwann und hat eine Lebensdauer von 6 + W6 Monaten.
- Zur giftigen Wirkung der Alraune, siehe unter „Gifte“!



Geisterdetektor

Beschreibung: Auch als K2-EMF-Meter oder Gaußmeter bekannt. Es handelt sich um ein Gerät, mit dem elektromagnetische Felder aufgespürt werden können. Da Geister elektromagnetische Schwingungen verursachen, schlägt das K2 farblich aus, entsprechend der EMF-Stärke.

Kategorie: Gerät

Geschichte: 1832 entwickelte der Physiker Carl Friedrich Gauß den ersten Magnetometer. Der in der Szene als K2 bekannte Detektor wird heute von Geisterjägern genutzt.



Grimoire

Beschreibung: Bezeichnung für ein Zauberbuch mit magischem Wissen, in denen oft auch mythologisches Wissen über Geister, Dämonen und Engel enthalten ist, sowie astrologische Regeln, Anleitungen zu Zaubersprüchen und Zaubertänzen und Fluchformeln.

Kategorie: Artefakt (Mythologische Schriften / Maleficium)

Hintergrund: Die ältesten Grimoire nutzen namhafte geistliche Persönlichkeiten als pseudonyme Autoren, so werden z. B. Mose und Salomo als Urheber einiger Schriften angegeben. Ob Grimoire nützlich sind und überhaupt sinnvolle Sprüche, echte Siegel oder Aussagen enthalten, ist stets fraglich. Von Hexen werden Grimoire immer wieder genutzt, darum sind einige Zaubersprüche scheinbar durchaus wirksam.



Einige bekannte Grimoire:

- Papyrie Graecae magicae: Es gilt als das älteste vorhandene Grimoire und stammt aus den Jahren 150 – 450 n. Chr. Es enthält mehrere Sammlungen von Geister- und Götterbeschwörungen, Formeln für Nutz- und Schadenzauber und liturgische Formeln für den ägyptischen Tempelkult. Die Schriften geben das esoterische Weltbild der Antike wieder. Es befindet sich in einem ägyptischen Museum.
- Das achte und zehnte Buch Mose: Es stammt aus dem 4. Jh. n. Chr. und enthält ein langes Beschwörungsritual, eine Unterweisung durch einen Erzengel, ein angebliches Gebet des Mose an die Mondgöttin Selene und den Hinweis auf einen Schlüssel des Mose, in dem Riten und Geheimnamen zu finden sind. Die Schrift wird in Leiden (Niederlande) aufbewahrt. Die später entstanden 9., 11., 12. und 13. Bücher Mose sind neuzeitliche Werke, die aus verschiedenen alten Schriften erstellt wurden.
- Testament Salomos: Eine christlich-agnostische Schrift aus dem 4. Jh. Es wird als apokryphe Schrift angesehen und beinhaltet den Tempelbau Salomos. Sie beschreibt, wie Salomo vom Erzengel Michael einen Siegelring erhält, mit dem er Dämonen kontrollieren kann. Salomo beschwört Dämonen und befragt sie nach ihren Eigenschaften, die er festhält. Die Dämonen helfen beim Bau des Tempels. Der Aufenthalt einer möglichen Originalschrift ist unbekannt.
- Merseburger Zaubersprüche: Es stammt aus dem 9. / 10. Jh. und enthält zwei germanisch-heidnische Zaubersprüche in althochdeutscher Schrift. Die Schrift wurde nach dem Fundort benannt. Die erste Zaubersprüche sind ein Lösezauber, das gefangene Krieger von Fesseln befreit, die zweite ist ein Heilungszauber gegen Verrenkungen, die durch einen vertraglichen „Pferdefuß“ entstanden sind. Die Schrift wird in der Merseburger Domstiftsbibliothek aufbewahrt.
- Schwert des Mosis: Das Buch ist eine Zusammenstellung Zaubersprüchen in hebräischer Sprache und nennt Mose als Autor. Die Entstehung, wie auch der Verbleib des Originals sind unbekannt.
- Das Geheimnis der heiligen Gertrudis: Die sogenannten Gertrudenbücher stammen aus dem 15. Jh. – 16. Jh. und bestehen aus 5 Teilen. Teil 1 wurde 1508 in Köln im Kameliter-Kloster S. Clare gedruckt und enthält Psalmen und magische Gebets-Beschwörungen, um verborgene Schätze zu finden. Teil 2 beinhaltet Beschwörungen und Siegel von Geistern, magische Gebete und Psalmen. Teil 3 wurde 1502 hergestellt und beinhaltet magische Gebrauchsanweisungen zu Psalmen. Teil 4 ist auf Latein und enthält eine Liste von Engeln und den 72 Namen Gottes. Teil 5 ist 1403 in Rom entstanden und beschreibt die Bezwingung von Geistern. Die Schriften befinden sich in einem römischen Museum.
- Codes Tro-Cordesianus: Das Manuskript der Maya-Schrift ist vermutlich im frühen 16. Jh. entstanden, vor der spanischen Eroberung. Es enthält Tabellen und Anweisungen für religiöse Zeremonien, astronomische Tabellen (Venustafel), religiöse Praktiken, auch zu Menschenopferungen und bietet schriftliche Einblicke in das Leben der Maya, z. B. über Bienenzucht, über das Weben, über Jagen oder über Kriegsführung. Es befindet sich in einem Museum in Madrid.
- Schriften des John Dee: John Dee war Mathematiker, Astronom, Astrologe, Geograph und Mystiker, der von 1527 – 1608 in England lebte. Er war dem Okkultismus zugewandt und verfasste Schriften, unter anderem das Buch Soyga. Die Schriften des John Dee sind nicht gefundene Schriften, die als Grimoire gelten. Sie enthalten Hinweise auf John Dees Leben und henochische Hinweise zu Druiden und Sirenen, zum Zauberstab Merlins, zu Zaubersprüchen, zu Orten wie Stonehenge, zu Artefakten wie dem Schwert Excalibur, zu Dämonen und Engeln, zur Nekromantie usw. Die Schriften des John Dee befinden sich derzeit in Besitz der Liberatorin Karin Römer.
- Schwurbuch des Honorius: Beschwörungsbuch, das vermutlich als Vorlage für das Ars Notoria diente und weitgehend identisch ist. Eine existierende spätere Ausgabe beinhaltet Notizen des Mystikers John Dee, der 1555 von der englischen Königin Maria I. als Schwarzmagier verurteilt wurde und für kurze Zeit inhaftiert war. Der Aufenthalt des Originals ist unbekannt.
- Lemegeton Clavicula Salomonis: Schwarzmagisches Zauberbuch, das aus dem 17. Jh. stammt. Das Grimoire setzt sich verschiedenen Zauberbüchern zusammen, nämlich dem Ars Almadel, dem Ars Notoria, dem Ars Nova, dem Ars Paulina, dem Ars Goetia und dem Theurgia Goetia. Das Ars Almadel ist die älteste Schrift und beinhaltet Dämonennamen und deren Beschreibungen und Beschwörungen. Es wird auch als der echte Schlüssel Salomos bezeichnet. Das Ars Notoria beinhaltet Zeremonien und Gebete, um das Wissen der Welt zu erlangen. Es beinhaltet auch Dämonenpakete und Amulettzauber. Im Ars Nova sind magische Kreise, Hexagramme, göttliche Namen und Beschwörungen aufgeführt. Das Ars Paulina beschäftigt sich mit Tages- und Nachtdämonen und Tierkreiszeichen. Im Theurgia Goetia befinden sich Beschreibungen zu Dämonen und ihren Gehilfen. Das Ars Goetia ist die bekannteste der Schriften und enthält Material aus dem 14. Jh. Es beschreibt, wie König Salomo 72 Dämonen zum Bau seines Tempels beschworen und kontrolliert hat. Die 72 Dämonen sind im Ars Goetia gelistet und ihre Beschwörungsformeln beschrieben. Vermutlich orientierte sich der Autor bei den Wesen an den Schriften „Trithemius“ (1500) und „De praestigii daemonum (1563). Der Okkultist Aleister Crowley veröffentlichte 1904 eine überarbeitete Version dieser Schrift und nannte sie „Liber Samekh“.

- Höllenzwang: Auch als Geisterzwang bezeichnet umfasst eine Sammlung mehrerer Zauberbücher unter diesem Titel. Ihr Inhalt suggeriert, dass sie aus dem frühen 15. Jh. stammen. Die meisten der Werke stammen aber aus dem 17 – 19. Jh. Am bekanntesten sind die Höllenzwänge, die Johann Faust als Autor nennen. Sie beinhalten Riten und Dämonenbeschwörungen. Viele der Schriften sind kuriose Fälschungen, die magisches Wirken vortäuschen und reich bebildert und mit unidentifizierbaren angeblicher Unterschriften von Höllenfürsten gezeichnet. Viele der Zaubersprüche und Zaubersprüche sind unverständlich und merkwürdig. In der Schrift „Fausts Höllenzwang“, angeblich aus dem Jahr 1509, beschreibt die Beschwörung Luzifers und anderer Teufel mit deren Siegel. Der Aufenthalt der Originale ist unbekannt.
- Das sechste und siebente Buch Mose: Zusammenfassung mehrerer Zauberschriften mit volkstümlichen Zauberschriften, Aberglauben und kuriosen Rezepten. Als Titel wird unrechtmäßig Mose genannt. Die einzelnen Schriften stammen aus dem 18. Jh. in Form von magischen Rezeptbüchern. 1797 wurde das „6. et 7. Liber Mosis“ hergestellt, das als Basis für dieses Grimoire diente. 1849 wurde das Grimoire als Band in Stuttgart veröffentlicht. Es wurde seitdem immer wieder neu aufgelegt. Die Bücher ließen sich verkaufen, weil sie angeblich das geheime Wissen Moses enthielten, das in der Bibel unterdrückt worden sei. Eine Kuriosität beinhaltet beispielsweise, dass sich Syphiliserkrankte in Pferdemist eingraben und die Krankheit dort ausschwitzen müssen. Der deutsche Verleger Ferdinand Masuch wurde verurteilt und das Buch 1956 verboten.
- Grand Grimoire: Französisches Zauberbuch, das angeblich 1522 verfasst wurde, eher wahrscheinlich aber erst im 19. Jh. entstanden ist. Die Schrift erklärt im 1. Teil, welche Vorbereitungen ein Magier vor einer Beschwörung treffen muss und beschreibt dann die Beschwörung und den Pakt mit Luzifer. Der 2. Teil beinhaltet einen Katalog von Geistern und deren Beschwörungen. Der Aufenthalt des Originals ist unbekannt.
- Necronomicon: Es handelt sich um ein fiktives Grimoire, das im 20. Jh. von H. P. Lovecraft erdacht wurde. Er erwähnt es in seinen mystischen Romanen, dass es nur wenige Raritäten davon gäbe, in wenigen Bibliotheken zu finden seien. Andere Autoren haben das fiktive Grimoire in ihren Romanen dann ebenfalls eingebaut. Laut Lovecraft beinhaltet es Symbole, Flüche, Beschreibungen von Dämonen, Beschwörungsformeln, Zaubersprüche und Portale zu anderen Dimensionen. Das Necronomicon existiert lediglich als Requisite.

Jüngste Ereignisse:

- Am 09.02.2019 fand Priester Croker im Antiquitätengeschäft der verstorbenen Byrthe Knapp das Grimoire „Praxis Magica Fausti“. Die Hexe Deborah, die sich als Nonne ausgab, stahl es später aus der Wohnung von Croker. Bei einem späteren Kontakt mit dem Antikhändler Andre Klein gingen die Präzeptoren mit ihm den Deal ein, dass Klein das Grimoire erhalten dürfe. Allerdings gelang es den Präzeptoren erst im April 2019 die Hexe Deborah ausfindig zu machen, die sich am 30.04., in der Walpurgisnacht, auf dem Hexentanzplatz bei Thale aufhielt. Nach dem Kampf und dem Sieg gegen die Hexen erlangten die Präzeptoren das Grimoire und übergaben es an Pjotr Nowack, einem Handwerker von Klein, der das Buch dann an Klein übergab. Nachdem Andre Klein am 02.08.2020 ums Leben kam, brannte Pjotr Nowack im Auftrag der Präzeptoren das Haus von Klein nieder, in dem wohl auch das Grimoire mit verbrannte.
- Am 28.05.2022 erlangten die Präzeptoren die Schriften des John Dee, die sie der Liberatorin Karin Römer aushändigten, die seitdem nach und nach die Schriften analysierte. Aufgrund der Analyse gelang es den Präzeptoren im Juli 2022 den Zauberstab Merlins zu finden.

Gürtel der Venus

Beschreibung: Der Gürtel der römischen Göttin Venus ist auch gleichzeitig der Gürtel der griechischen Göttin Aphrodite. Es handelt sich um ein Accessoire, das den Träger erotisch unwiderstehlich macht. In der griechischen Sage wird der Gürtel mit Gold und Edelsteinen bestückt, bestickt und bunt beschrieben.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung)

Hintergrund: Im 14. Buch der Ilias gibt die griechische Göttin Aphrodite Hera ihren Gürtel, damit diese Zeus sexuell verführen kann.

Regelhinweise: Der Gürtel macht den Träger zu einem Objekt der Begierde. Der Träger kann damit betören und verführen. Die Talente AUSS und CHAR steigen dadurch auf den Wert 18.

Der Gürtel lässt sich auf der Hüfte, Taille, aber auch unter oder auf die Brust anlegen und übt seine Kraft auch aus, wenn er unter der Bekleidung getragen wird.



Hadeskappe

Beschreibung: Helm, bzw. Hut der Unsichtbarkeit. Sie macht den Träger unsichtbar. Laut des byzantinischen Lexikons Suda war die sogenannte Kynece eine einfache Kopfbedeckung, die aus Hundefell gefertigt wurde.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Mythologie / Geschichte: Der griechische Unterweltgott Hades besaß diese Kopfbedeckung, die aber auch von anderen Göttern genutzt wurde. Hades erhielt den „Helm“ von den Kyklopen.

Regelhinweise: Vermutlich wird man durch das Aufsetzen der Kopfbedeckung unsichtbar. Der Aufenthalt ist unbekannt.



Halskette der Harmonia

Beschreibung: Goldene Halskette, mit Juwelen bestückt und mit der Form von zwei ineinander verschlingenden Schlangen. Die Kette lässt den Träger ewig jung und schön bleiben, verursacht aber auch Unglück.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung; Maleficium)

Hintergrund: Die griechische Göttin Aphrodite betrügt Hephaistos mit dem Kriegsgott Ares. Daraus entspringt die Tochter Harmonia. Als Harmonia sich verlobt, schenkt Hephaistos Harmonia diese Kette, die mit Unheil verflucht ist. Über Generationen hinweg, geschehen den Trägern tödliche Unheile.

Geschichtlich soll die Halskette der Harmonia die lyrische Vorlage für die germanische Brisingamen gewesen sein.

Regelhinweise: Die Halskette macht schön und wertet AUSS + 3 auf. Zugleich verursacht sie, dass man nicht mehr altert und keine WM durch Alter erleidet. Allerdings ist der Träger der Kette auch verflucht. Ihm widerfahren schlimme Dinge im Leben. Der Aufenthalt der Halskette ist unbekannt.



Hasenpfote

Beschreibung: Abgetrennte Pfote eines Hasen, die zu Glück verhilft.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

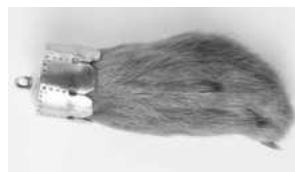
Hintergrund: Damit die Hasenpfote eine aptropäische und glückbringende Wirkung hat, muss sie geweiht worden sein. Dabei ist wichtig, dass es sich um die linke hintere Pfote eines Hasen handelt, der bei Vollmond an einem möglichst regnerischen Freitag, am besten am 13., auf einem Friedhof mit einer silbernen Kugel getötet wurde.

Regelhinweise:

Nach den entsprechenden Jagdvoraussetzungen muss die Pfote per Sanctukinese geweiht werden.

Steckt man sich die Hasenpfote dann ein oder hängt sie sich um, wirkt sie auf den Träger, der dadurch + W4 GL erhält. Nimmt sie eine andere Person an sich, wird der Wert neu ausgewürfelt.

Bei der ursprünglichen Person bleibt es aber immer der gleiche ermittelte Wert, wenn er den Talisman wieder an sich nimmt.



Hexensalbe

Beschreibung: Salbe, die von Hexen hergestellt werden soll und mit der sie sich einreiben, um dadurch fliegen zu können. Alternativ zu der flugbefähigenden Salbe existiert die Vorstellung, dass es sich um Salben mit psychoaktiven Substanzen handeln könnte.

Kategorie: Pharmazeutikum

Aussehen: Salbe

Geschichte: Die Vermutung, dass Hexen sich mit einer Salbe einschmieren, um dann zum Hexensabbat (Hexentreffen) zu fliegen, entstand im Spätmittelalter.

Die Existenz einer solchen Salbe war jedoch auch damals schon umstritten. Als wahrscheinlicher wurde dann angenommen, die Salben würden aus Nachtschattengewächse hergestellt und wirken halluzinogen und berauschend.

Der römische Schriftsteller Apuleis (2. Jh.) beschrieb, wie sich eine Hexe mit einer Salbe einrieb, dadurch Flügel und Krallen erhielt und fliegen konnte. Auch in anderen Quellen werden diese Möglichkeiten beschrieben, gelegentlich mit der Fähigkeit der Verwandlung. Der jüdische Mystiker Abraham von Worms berichtete im 14. Jh., dass er dabei war, wie eine junge Frau die Salbe nutzte und wie er selbst diese Salbe ausprobierte. In anderen Quellen werden Rezepturen zu den Salben bekannt gegeben, wie z. B. Eisenkraut, Mondraute, Alraune, Frauenhaarfarn, Wolfswurz, Johanniskraut, Mutterkorn, Vogel- oder Fledermausblut, Tierschmalz. Während der Hexenverfolgungen wurde weiterhin angenommen, dass auch Extremitäten von Kindern zu den Zutaten der Salbe gehören.

Die Inhaltsstoffe machen es wahrscheinlicher, dass es sich um solche psychoaktiven Substanzen handelt, die extreme Halluzinationen auslösen und das Gefühl vermitteln, fliegen zu können.



Horn von Jericho

Beschreibung: Eigentlich ein Schofar, das durch seine Töne Gegenstände und Gebäudeteile zerstört.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Geschichte: Bei dem Horn von Jericho handelt es sich um eines von sieben Schofars, die von den israelitischen Priestern am 7. Tag der Belagerung gegen Jericho geblasen wurden, woraufhin die Stadtmauern zerfielen und die Israeliten unter der Führung Josua die Stadt einnehmen konnten (ca. 1400 v. Chr.). Bis heute existieren keine archäologischen Funde zu der Einnahme oder einer möglichen Stadtmauer. Der biblische Bericht beschreibt den Vorgang in Jos. 6.

Magische Fähigkeiten: Durch das Blasen des Schofars werden Gebäudeteile und Gegenstände zerstört.

Regelhinweise: Der Bläser muss einen TW auf MUS und dann auf WS schaffen. Er konzentriert sich auf den Gegenstand, den er dadurch zerstören will. Das Horn hat eine Reichweite von 100 Metern und zerstört eine Fläche von 3 x 3 Metern.

Jüngstes Ereignis:

- Am 31.10.2019 stehlen die Präzeptoren Aachens das Horn von Jericho aus dem Haus des Amalekiters Pokruppa und übergeben es an den Antikkunsthändler Andre Klein.
- Nach dem Tod von Andre Klein wurde dessen Haus am 02.08.2020 im Auftrag der Präzeptoren von Pjotr Nowack abgebrannt. Die übriggebliebenen Artefakte, zu denen auch das Horn gehört, wurden als Asservate in Verwahrung der Kanzlei Stein & Partner abgelegt, bis nach 10 Jahren der Tod von Andre Klein rechtsgültig ist, weil dieser bisher nur als Vermisst gemeldet ist.
- Am 12.08.2022 drangen die Wolfson's und eine Gruppe von Söldnern, getarnt als BKA- und Zoll-Beamte auf den Vierkanthof der Präzeptoren ein und entwendeten diverse Artefakte, zu denen auch das Horn gehörte.



Hühnergötter

Beschreibung: Auch als Lochstein, Drudenstein, Linsenstein bekannt. Im Altdeutschen wurden sie Hascherlit genannt. Es handelt sich um einen Stein mit einem natürlich entstandenen Loch in der Mitte. Das sind meistens Feuersteine, dessen Kreideeinlagerungen herausgewittert sind oder steinerne Seefossilien. Der Fachbegriff dafür lautet Paramoudra. Hühnergötter lassen sich viel an Nord- und Ostseeküsten finden oder in eiszeitlichen Geröllen.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Hintergrund: Urlauber nehmen Hühnergötter gerne als Souvenir an sich. Sie gelten auch als Glücksbringer. Aus dem alten slawischen Volksglauben kommt die Vorstellung, dass Hühnergötter die böartigen weiblichen Hausgeister Kikimora's abwehren. Eine Kikimora war eine altslawische Gottheit, die durch die Christianisierung zum Poltergeist umgewidmet wurde. Die Kikimora spukt, bringt Unglück und stiehlt das Hausgeflügel oder hindert es am Eierlegen. Zur Abwehr wurde ein abgeschlagener Flaschenhals oder ein Lochstein bei den Ställen aufgehängt. Somit lässt sich der Begriff Hühnergott geschichtlich erklären. Im russischen steht das Wort Kuriny für alte Gegenstände, die ein Loch in sich haben (Eimer, Schuhe, Flaschen, Steine).

Lochsteine als schützende Amulette werden auch im germanischen, angelsächsischen, alemannischen und französischen Volksglauben erwähnt. Sie werden auch in Ställen aufgehängt, um das Vieh vor Unglück zu schützen. Im deutschen Raum nannte man sie zuerst Trutensteine oder Schratensteine. Sie sollten auch zur Abwehr von Hexen, Geistern und vor Truten (Druden) und Schraten schützen und Böse Blicke abwehren. Die Steine dienten auch zur Beschwörung der slawischen Gottheit Weles, der zum germanischen Gott Thor viel Ähnlichkeiten aufweist. In Jaswiziks Roman „Iwan III.“ aus 1953 erwähnt dieser die Hühnergötter auch als Schutz vor Seuchen.

Regelhinweise: Eine geweihte Kette aus Hühnergöttern, die an einem Haus aufgereiht aufgehängt wird, schützt Haus und Anwesen vor Geistern und Hexenangriffen. Geister meiden diese Häuser und biokinetische Angriffe werden auf dem Anwesen – 2 WM.



Kalis Damaru

Beschreibung: Kleine Handtrommel, die von der hinduistischen Todesgöttin Kali stammt.

Kategorie: Artefakt (magisch)

Hintergrund: Kali, die auch „die Schwarze“ genannt wird, ist in der hinduistischen Religion die Göttin des Todes, der Zerstörung und der Erneuerung. Sie gehört zu den wenigen Göttinnen, die auch Wünsche erfüllen kann. Trotz ihrer grausamen Gestalt wird sie auch als Beschützerin angesehen, die sich in ihrer zerstörerischen Wut nicht gegen Menschen richtet, sondern gegen Ungerechtigkeit und gegen Dämonen.



Eines ihrer Attribute ist das Damaru, das sie bei sich trägt und womit die Zeit beeinflusst werden kann.

Regelhinweise: Nutzt man die Trommel, wird dadurch die Zeit um sich herum langsamer. Dadurch wird der Träger des Damaru (es wird am Armgelenk getragen) schneller. Und somit altert der Nutzer des Damaru auch. Es schenkt dem Nutzer W10 Kampfrunden und kostet ihm entsprechend Lebensjahre und vorübergehend auch entsprechend VIT-Abzüge.

Jüngstes Ereignis:

- Am 23.04.2021 sind die Präzeptoren mit der verbrecherischen Psinetiker-Gruppe „Pfeifer-Gang“ in Kontakt gekommen. Gerold List, der Bruder der Anführerin, war in Besitz des Damaru. Die Gruppe hatte es den Liberatoren vor 5 Jahren entwendet, die ähnlich wie die Präzeptoren, eine Gruppe von Psinetikern in Köln sind.
- Am 28.5.2022 nutzte Mikael Weymann den Damaru, um im Schlosspark Rastede damit gegen den Hexer Pokruppa, drei weiteren jungen Hexen und drei Nephilem zu kämpfen. Er erlangte dadurch mehrere Sekunden, in denen er den Nephilem und Pokruppa schwer zusetzen konnte und die Präzeptoren dadurch den Kampf gegen diese Wesen gewinnen konnten. Mikael alterte dadurch 5 Jahre. Er gab Gerold List den Damaru zurück.
- Am 12.08.2022 entwendete Kali Gerold List den Damaru und tötete ihn auf brutale Weise.

Knoblauch

Beschreibung: Gewürz-, Heil- und Schutzpflanze. Die Lauchpflanze besitzt schwefelhaltige Verbindungen, die beim Verletzen der Frucht, ähnlich wie bei der Zwiebel, als Geruch erkennbar wird. Nach dem Verzehr von Knoblauch kommt es auch beim Schweißaustritt und im Atem zu den Gerüchen.

Kategorie: Pflanze

Nutzen: Knoblauch wirkt antibakteriell. Im Mittelalter wurde eine Paste aus Knoblauch, Öl und Salz gegen Aussatz eingesetzt. Es wurde auch bei Bisswunden, Haarausfall, Zahnschmerzen, Hautausschlag, Lungenleiden und Menstruationsstörungen eingesetzt. Im Nahen Osten, Griechenland und in Ägypten wurde Knoblauch als Abwehrmittel gegen den Bösen Blick eingesetzt und im späten Mittelalter kam der Glaube auf, dass das Aufhängen von Knoblauch Vampire und ähnliche Geschöpfe abschrecken würde.



Regelhinweise:

- Knoblauch wirkt bei dauerhafter Einnahme vitalisierend und gegen bestimmte Erreger.
- Knoblauch ist ein Bestandteil in Mojo-Beuteln.
- Einem Vampir muss beim Geruch von Knoblauch der TW auf WS gelingen, wenn er das Haus oder die Umgebung betreten möchte, wo Knoblauch aufgehängt wurde. Er nimmt den Geruch schon auf 10 m Entfernung wahr.

Kruzifix

Beschreibung: Darstellung des ans Kreuz genagelten Christus. Es ist das Sinnbild für das Opfer Christi, das er nach dem christlichen Glauben zur Erlösung der Menschheit gebracht hat.

Kategorie: Schutz (Artefakt)

Nutzen: In fast allen christlichen Kirchen wird das Kruzifix symbolisch genutzt. Laut 1. Kor. 1,23 ist es für die Christen das Zeichen der Berufenen, Gottes Kraft und Weisheit, während es für die Juden ein Zeichen des Ärgernisses und für die Heiden eine Torheit ist. Es dient auch in Andachten als Symbolik.

Heute wird das Kruzifix gelegentlich auch als Schmuck verwendet.

Regelhinweise:

Im Exorzismus dient es als Devotionalie. Ein geweihtes Kruzifix verbessert den TW auf PSI + 2 WM.

Wenn ein Vampir ein Kruzifix erblickt, auf 10 m Reichweite, muss ihm der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er sofort und je Min. – 1 VIT, die er dem Blick ausgesetzt ist.



Magische Fernseher

Beschreibung: Zwei Fernseher, die noch aus der Mitte des 20. Jahrhunderts stammen, also Röhrenfernseher. Diese beiden Fernseher sind visuell-telepathisch miteinander verbunden. Schaltet man sie an, sieht und hört man, was sich gegenüber des anderen Fernsehers befindet.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Hintergründe: Es ist ungeklärt, woher der bzw. die Fernseher stammen und wieso sie diese Fähigkeiten besitzen.

Jüngstes Ereignis: Am 1.4.2021 haben die Präzeptoren Aachens in einem Bunker in Stolberg-Hürtgenwald einen dieser Fernseher entdeckt und beim Einschalten Kontakt mit einer Gruppe russischer Soldaten beim zweiten Fernseher erhalten. Die Präzeptoren schalteten den Fernseher sofort wieder aus. Er befindet sich bei den Präzeptoren.



Magisches Ouija

Beschreibung: Das Ouija ist eigentlich ein spiritistisches Alphabetbrettchen zur Geisterbeschwörung. Das Magische Ouija meint hier ein geweihtes Artefakt, das vom Okkultisten Szandor LaVey genutzt wurde.

Kategorie: Artefakt (Wunder; nekromantische Handlung)

Nutzen: Auf einem Ouija-Brett sind Zeichen abgebildet, das Alphabet und Ziffern und die Wörter „Ja“ und „Nein“. Ein Zeiger (Schiffchen), auf dem die Finger des Beschwörers gelegt werden, soll durch die Kraft des angerufenen Geistes eine Botschaft übermitteln, indem sich der Zeiger auf die entsprechenden Symbole bewegt.

Die psychologische Wissenschaft geht davon aus, dass die Finger das Schiffchen durch sensomotorische Bewegung unbewusst oder bewusst steuern und dass eine gruppendynamische Suggestion dies verstärken kann, ähnlich wie beim Gläserücken oder Pendeln. Trickbetrüger verwenden auch Zeiger, die mit Magneten ausgestattet sind.

Geschichte:

- 1891 patentierte der US-amerikanische Erfinder Elija Bond das Ouija-Brett.
- 1892 kaufte William Fuld das Patent ab, verändert es und meldet erneut das Patent an und machte damit ein Vermögen. Fuld gründete die Firma Baltimore Talking Board Company.
- 1966 kaufte die Firma Parker Brothers das Patent ab.

Regelhinweise: Das Artefakt von LaVey ist ein geweihtes Artefakt, mit dem man hellsichtig auch Orte und Ereignisse vorhersehen kann, indem entsprechende Fragen gestellt werden. Die Nutzung kann jedoch auch Geister anlocken und sollte darum in sicheren Räumen durchgeführt werden.

Jüngstes Ereignis:

- Am 15.03.2020 erhalten die Präzeptoren Aachens das Magische Ouija vom Trickster geschenkt, dass sich seitdem im Besitz der Präzeptoren befindet.
- Am 27.05.2022 nutzte Baatar Baavgai das Magische Ouija, um in Rastede Informationen über den Hexer Pokruppa zu erfahren. Er bekam dabei Kontakt zur Abgöttin Perchta.
- Am 12.08.2022 gelang es den Wolfson-Geschwistern und ihren Söldnern, als BKA- und Zoll-Beamten getarnt, diverse Artefakte vom Vierkanthof der Präzeptoren zu entwenden, unter anderem das Ouija-Brett.



Manyak

Beschreibung: Spezielles Schamanengewand, das aus dem Tengrismus stammt. Aus besteht aus Fellen verschiedener Tiere und ist mit Knochen und Feder bestückt, die ihre jeweilige Bedeutung haben.

Kategorie: Artefakt (Devotionalie)

Hintergrund: Im schamanischen Tengrismus geht man davon aus, dass in dem Gewand die Geister der Ahnen gehalten werden, die durch ihre Gegenwart den Schamanen unterstützen.

Nutzen: Der Manyak soll den Schamanen bei seinen Tätigkeiten spirituell unterstützen.

Regelhinweise: Um einen Manyak wirklich magisch nutzen zu können, muss das hergestellt Gewand durch die Psinetik Sanctukinese geweiht sein. Der Psinetiker bzw. Schamane kann nur ein Manyak weihen. Solange das Manyak existiert, ist die Kraft in diesem Gewand aktiv, die dem Schamanen + 2 WM auf die Psinetiken verleiht.

Allerdings sammeln sich in dem Mantel tatsächlich auch Geister an, die zunächst dort friedlich verweilen. Wird der Manyak aber unsachgemäß behandelt, kann das die Freisetzung unangenehmer Geister bedeuten.

Jüngstes Ereignis: Am 27.5.2022 schenkte Baatar Baavgai Timur Baavgai einen Manyak, den er zuvor geweiht hatte.



Medizinbeutel

Beschreibung: Aufbewahrungsort für heilige Gegenstände, die einem Schamanen bei der Visionssuche helfen.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung)

Hintergrund: Medizinbeutel existieren bei den Indianern Nord- und Mittelamerikas. In diesem Bündel bewahrt der Schamane heilige Gegenstände auf, die er für seine Rituale benötigt. Diese können sich im Laufe der Zeit ändern, wenn z. B. der Schamane seine Macht durch einen Gegenstand abgibt oder er eine mystische Erfahrung macht und auf einen neuen Gegenstand hingewiesen wird. „Medizin“ gilt in diesem Zusammenhang nicht für Heilkunde, sondern für die geheimnisvolle, transzendente Kraft hinter allen sichtbaren Erscheinungen. Bei den Inkas trugen die dortigen Priester so einen Beutel, der dort Mesa genannt wird.



Megingiard

Beschreibung: Kraftverleihender Gürtel, der vom nordischen Gott Thor getragen wurde. Mit diesem Gürtel war es Thor möglich, überaus schwere Gegenstände zu tragen.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung)

Hintergrund: Aus der Prosa-Edda geht hervor, dass der Gürtel Thor doppelte Kraft schenkte, wenn er ihn umlegte.

Regelhinweise: Wird der Gürtel umgelegt, besitzt man vergleichbare Stärke wie bei der Psinetik Superagilität.



Menetekel-Gestein

Beschreibung: Gestein aus der Wand des babylonischen Herrschers Belsazar, mit den aus dem akkadisch stammenden Lauten „*mənē' mənē' təqēl* (מְנֵה מְנֵה תַּקֵּל)“.

Kategorie: Artefakt (Mantik)

Hintergrund: Ein Menetekel ist eine unheilverkündigende Warnung bzw. ein Vorzeichen eines drohenden Unheils. Der israelische Prophet Daniel ließ den Schriftzug „*mənē' mənē' təqēl ūparsīn* (מְנֵה מְנֵה תַּקֵּל וּפְרָסִין)“ durch die Kraft Gottes an die Wand des Königs erscheinen. *Mənē* bedeutet „gezählt“ (sind die Tage deiner Herrschaft); *Təqēl* bedeutet „gewogen“ (und für zu leicht befunden); *Pərsēs* bedeutet „zerteilt“ (wird dein Königreich unter den Persern und Medern). Damit war die Zeit des Königs als abgelaufen vorhergesagt.

Ein Menetekel gilt bis heute als drohendes Unheil und als göttliche Botschaft eines unvermeidbaren Unglücks.

Der Aufenthalt des Gesteinsblocks ist unbekannt.

Regelhinweise: Das Menetekel-Gestein gibt preis, wenn etwas passieren wird, was nicht mehr abwendbar ist. Es handelt sich dabei um ein Urteil und nicht um eine mögliche Wahrsagerei. Die Worte, die dann ergänzt an der Wand erscheinen, werden stattfinden.



Merlins Zauberstab

Beschreibung: Zauberstab, der einst vom Zaubere genutzt wurde.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung)

Hintergrund: Merlin (walisisch Myrddin) war laut der Artussagen ein Barde, Seher und Zauberer. Die Druiden schufen diesen Zauberstab, den Merlin erhalten hatte.

Regelhinweise: Wird der Stab auf etwas gedeutet und man spricht eine Psinetik offenkundig aus, wird die Psinetik dadurch verstärkt. Der Einsatz der Psinetiken kostet außerdem nur noch – 1 PSI. Die Psinetiken wirken außerdem verstärkend, indem sie sofort wirken und anstelle von erforderten Berührungen bei manchen Psinetiken, wirkt solche Psinetiken auch auf eine Distanz von bis zu 10 Metern. Auch weitere Artefakte oder Devotionalien sind nicht nötig. Die Psinetik kann nicht aufgehoben werden, auch nicht durch Resistenz-Psinetiken.

Nachteile sind allerdings, dass der Zauberstab von Para-Kreaturen leicht erkannt wird und dass die Nutzung Para-Kreaturen aus der Umgebung anlocken kann. Vor allem Dämonen haben ein Interesse daran, den Zauberstab zu erhalten.

Jüngste Ereignisse: Im Juni 2022 gelang es den Präzeptoren Aachens durch die John-Dee-Schriften herauszufinden, dass sich der Zauberstab im Höhlensystem des Hörselbergs und des Untersbergs befindet. Im Juli wurde er von den Präzeptoren entdeckt und an sich genommen. Am 12.8.2022 wurde der Zauberstab getestet. Es gelang damit einfach einen Baum zu entwurzeln.



Mojo

Beschreibung: Stoffbeutel, der als Talisman unter der Kleidung versteckt getragen werden kann. Er ist mit Kräutern und magischen Pulvern gefüllt (Aland, Asche, Knoblauch, Salz, Wermut u. a.) und wird oft von Schamanen hergestellt, die im südamerikanischen Raum tätig sind und die afroamerikanische und indianische Magie miteinander verbinden.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Hintergrund: Ursprünglich kommt der Mojo aus Afrika. Er schützt vor bösen Einflüssen und bringt Glück.

Regelhinweise: Ein funktionierender Mojo-Beutel muss von einem Schamanen bzw. von einem Psinentiker hergestellt und mit Sanctukinese geweiht werden.

Wer einen Mojo-Beutel trägt, muss täglich neu den Nutzen auswürfeln, nämlich auf WS + 4 WM und + W4 GL. Wird der Mojo abgenommen, sind die Werte-Veränderungen sofort aufgehoben, bis man sich den Mojo wieder anlegt. Die Werte bleiben für den Tag jedoch konstant, wie es ausgewürfelt wurde. Ein Mojo hält 100 Tage.



Nazar-Amulett (oder -Bild)

Beschreibung: Augenförmiges Amulett aus dem Orient, das vor dem Bösen Blick und vor Dschins schützen soll.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Hintergrund: Es handelt sich um Amulette, die in einigen orientalischen Ländern verbreitet sind. Sie tragen ein blaues Auge im Zentrum. Dem Volksglauben nach sollen sie vor Bösen Blicken schützen. Im Arabischen bedeutet Nazar „Sehen, Blick, Einsicht“. Im Türkischen meint es eine Blick-Perle. Im Griechischen heißt das Amulett „mati“ und bedeutet „Auge“. Im orientalischen Lebensraum wurde früher angenommen, dass Menschen mit hellblauen Augen einen unheilvollen Blick besitzen. Ein blaues Auge im Amulett soll demgegenüber als Gegenzauber eingesetzt werden können.

Volkstümlich werden Nazar-Perlen – eher als Glücksbringer – an Kinderkleidungen angebracht oder als Amulett in Autos aufgehängt oder als Schlüsselanhänger getragen. Sie werden in vielen Souvenirshops verkauft. Sie finden sich auch noch an vielen Eingängen zu Viehställen. Dem Glauben nach hat ein Nazar-Amulett seine Aufgabe erfüllt und einen Bösen Blick abgewendet, wenn es zerstört vorgefunden wird.

Im Islam wird das Nazar als „Auge der Fatima“ bezeichnet, benannt nach der jüngsten Tochter des Propheten Mohammed.

Neben den Amuletten werden auch Nazar-Bilder hergestellt, die in Räumen aufgehängt werden, um die Bewohner dort apotropäisch zu beschützen.

Regelhinweise: Ein echt funktionierendes Nazar-Amulett oder auch ein Nazar-Bild muss nach seiner Herstellung durch Sanctukinese geweiht werden. Der Träger ist vor Geisterattacken geschützt. Er schützt auch gegen Besessenheit, Angriffen durch Bösen Blicken und Maleficium-Flüchen, indem der automatische Gegen-TW auf WS + 2 WM wird. Geister betreten außerdem keine Räume mit Nazar-Bildern.



Neidkopf

Beschreibung: Fratzenartiges Gebilde, das an Mauern, Türen oder Giebeln von Gebäuden angebracht wird und vor Bosheit und Unheil bewahren soll.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Hintergrund: Der Begriff leitet sich vom althochdeutschen Wort „nid“ ab, das für Hass, Zorn und Neid steht. Europäische Bauherren haben diese Fratzen seit dem Mittelalter an Gebäuden angebracht, um Unheil und Böses abzuwehren. Neidvolle Geister sollten dadurch abgewehrt werden. Sie wurden häufig nach Westen hin ausgerichtet, weil man von dort aus immer die Ankunft von Dämonen vermutet hatte. Der Glaube hat seinen Ursprung vermutlich im Keltischen, wo es außerdem als Glückssymbol galt und Feinde abschrecken sollte.

Regelhinweise: Ein echt funktionierender Neidkopf muss nach seiner Herstellung durch Sanctukinese geweiht werden. Der Neidkopf hält Geister von dem Haus fern. Er verursacht auch, dass fremde Personen, mit einem SKR-Wert von mind. 15 – W4 VIT erleiden, wenn sie das Haus betreten. Außerdem können keine Maleficium-Flüche gegen die Bewohner des Hauses gewirkt werden.



Oegishjalmr (Fafnirs Schreckenhelm)

Beschreibung: Ein Helm, der in der nordischen Mythologie Edda erwähnt wird und der es dem Träger ermöglicht, seine Gestalt zu verändern und auch eine grausame Gestalt anzunehmen.

Kategorie: Artefakt

Hintergrund:

Das altnordische Wort „œgr“ bedeutet „schrecklich“ und „hjalmr“ bedeutet Helm. Laut den Strophen der Edda ist der Helm zunächst im Besitz des Riesen Hreidmar. Nachdem dieser von seinem Sohn Fafnir erschlagen wurde, nimmt Fafnir den Helm an sich. Er tritt damit in einer Drachengestalt auf. Nachdem Sigurd den Lindwurm erschlägt, geht der Helm in dessen Besitz über. Er nutzt ihn auch, um damit bei Gunnar um Brynhild Brautwerbung zu betreiben.

Die Eyrbyggja saga und das isländische Brauchtum beschreibt Oegishjalmr als Runenzeichen, deren Wirkung Kraft schenkt, um Feinde zu überwinden oder um Streit zu besänftigen. Dafür soll das Zeichen, in Blei gegossen, auf die Stirn gelegt werden oder mit dem Zeigefinger der linken Hand auf die Stirn gezeichnet werden. Ob Fafnir nun einen Helm oder das Zeichen auf seiner Stirn trug, ist darum unklar.

Ob und wo sich dieser Helm befindet, ist unklar. Wenn er existiert, scheint er die Möglichkeit zu bieten, sich in gewünschte Gestalten zu verwandeln.



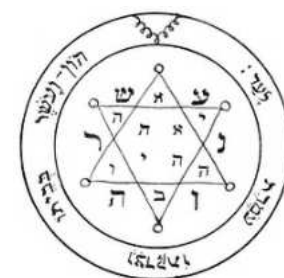
Pentakel / Pentagramm

Beschreibung: Ein Pentakel ist ein Pentagramm (fünfeckiger Stern), der von einem Kreis umschlossen ist. Es wird häufig als (Schutz-)Symbol für Amulette verwendet und wird in der okkulten Szene zur Beschwörung genutzt.

Kategorie: Symbol (Schutz / Nekromantie)

Nutzung / Hintergründe:

- **Abraxas-Symbol:** Im 3. Jh. wurde von den Gnostikern der Gott Abraxas als höchstes Urwesen verehrt, in dessen Symbol des Pentagramms sich die Urkräfte Geist, Wort, Vorsehung, Weisheit und Macht darstellen.
- **Bannzeichen:** Seit dem Mittelalter gilt das Pentagramm als Bannzeichen gegen das Böse. Es wird zur Abwehr von Dämonen genutzt (siehe auch unter Dämonenfalle!) Dabei wird es in ein Pentakel gemalt, mit dem ein Dämon angerufen werden soll. Das Pentagramm und Zeichen Gottes dienen dabei dem Schutz. Innerhalb einer Dämonenfalle ist ein Beschwörer sicher. Außerdem wird der Dämon in der Falle gehalten.
- **Christliches Symbol:** Seit dem Mittelalter wird das Pentagramm auch christlich gedeutet, wobei die Spitzen die 5 Wunden Christi darstellen. Das Pentagramm findet sich darum in vielen gotischen Kirchen.
- **Drudenfuß:** Andere Bezeichnung für das Pentagramm. Druden sind im volkstümlichen Glauben nächtliche Spukgespenster, die sich auf die Brust eines Schlafenden setzen und Beklemmungen und Alpträume auslösen. Angeblich hinterlassen Druden Fußabdrücke, die einem Pentagramm ähneln.
- **Freimaurer-Symbol:** Seit dem 13. Jh. übernahmen die Freimaurer das Symbol. Die Spitzen symbolisieren für sie Klugheit, Gerechtigkeit, Stärke, Mäßigung und Fleiß. Aber auch Geist, Feuer, Wasser, Luft und Erde werden mit dem Symbol identifiziert oder Äther, Norden, Osten, Süden, Westen. Das Pentagramm der Freimaurer ist häufig flammend mit einem Heiligenschein umgeben und den Buchstaben G enthält (für Gloriole = Heiligenschein).
- **Hexagramm:** Anstelle eines fünfzackigen Sterns wird gelegentlich auch ein sechszackiger verwendet, was keine anderen Auswirkungen hat.
- **Pentagrammaton:** Pentakel mit den hebräischen Buchstaben, die sich aus Jeschua (Jesus Christus) und JHWH (Gott) bilden (יהושה). Es dient als Schutzsymbol und findet in Dämonenfällen seine Verwendung.
- **Schutzamulett:** In Form eines Schutzamuletts sollte das Pentagramm vor Spukgeistern (vor allem vor Druden) und Bösen Blicken helfen.
- **Siegel:** Als Zeichen (Siegel) wird das Pentakel mit umgekehrtem Pentagramm und entsprechenden Symbolen und Bildern genutzt. Z. B. verwendet die „Church of Satan“, die 1966 von Szandor LaVey gegründet wurde, das Baphomet-Siegel in Form eines Pentagramms. Das invertierte Pentagramm wird auch in der Metal-Szene verwendet, als Symbol für das Böse, was sich auch im Handzeichengroß ausdrückt, bei dem Zeigefinger und kleiner Finger nach oben zeigen und den Gehörnten darstellen.
- **Umgekehrtes Pentagramm:** Auch als invertiertes Pentagramm bezeichnet. Der fünfzackige Stern zeigt mit einer Spitze nach unten und zwei Spitzen nach oben, so dass es an Hörnern erinnert, die nach oben weisen. Im Mittelalter wurde diese Symbolik durch den französischen Okkultisten Éliphas Lévi geprägt, das seitdem im Okkultismus und Satanismus genutzt wird. Bei Lévi wird es als „Zeichen der Ziege des Sabbaths“ bezeichnet.
- **Venus-Symbol:** In der Antike war das Pentagramm Symbol der Göttin Venus. Das Pentagramm wird darum auch von der aktuellen Frauenbewegung und in der Esoterik genutzt.



Hier allerdings ein Hexagramm, das nach dem Tod von Bischof Anselm von Würzburg 1749 auf dessen Körper gefunden wurde. Es stammte aus dem Grimoire „Key of Salomon“.

Qliphoth

Beschreibung: Nach ursprünglicher Vorstellung aus der jüdischen Mystik, handelt es sich um Schalen, die einen göttlichen Lichtfunken verhüllen. Diese Qliphoth's werden als unreine Kräfte angesehen. Laut der Mystik der Kabbala hätte Gott vor dieser Schöpfung schon andere Welten erschaffen, die er wegen ihrer Unvollkommenheit immer wieder zerstörte. Die Überreste sind in Form von göttlichen Funken und umhüllt durch die Qliphoth's noch in dieser Welt enthalten. Die Qliphoth's werden stets mit dem Bösen und Dämonischen in Verbindung gebracht.

Kategorie: Artefakt (Schutz / Maleficium)

Jüngstes Ereignis: Am 16.11.2019 begaben sich die Präzeptoren Aachens auf den Brocken, um dort nach einem Qliphoth zu suchen, um damit Damaris Glöckner zu heilen, die von einem Wendigo infiziert wurde. Die Information dazu hatte die Gruppe vom Engel Reiel erhalten. Die Nähe des Qliphoth's machte die Präzeptoren schnell boshaft. Die Frucht wurde dann geöffnet, woraufhin ein furchterregender dämonischer Klang zu hören war, der von Engeln und Dämonen im weiten Umfeld wahrzunehmen war. Damaris aß die Frucht und wurde dadurch geheilt. Die Aufnahme der Frucht verursachte auch eine friedliche Wesensveränderung.



Salbei

Beschreibung: Heil- und Gewürzpflanze.

Das Wort Salbei ist von dem lateinischen Wort salvia entlehnt. Die Wortbildung bedeutet „heilen“, „gesund“.

Kategorie: Pflanze

Nutzen: Salbeiblätter werden in Voodoopuppen eingesetzt, denn man sagt dem Salbei nach, dass er Wünsche verstärkt. Der Rauch von verbranntem getrockneten Salbeis soll Geister vertreiben und Orte reinigen.



Salomos Ring

Beschreibung: Ein Ring, der über besondere Fähigkeiten verfügt und vom israelitischen König Salomo getragen wurde und mit dem dieser Dämonen befehlen konnte.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Hintergrund: Der Ring Salomos wird in der gnostisch apokryphen Schrift „Testament Salomos“ (TestSal) genannt, die im 3. – 4. Jh. erstellt wurde. Laut der Schrift erhielt König Salomo vom Erzengel Michael einen Ring, mit dem er Dämonen bannen und befehlen konnte. Er bannte und befragte erst den Dämon Ornias, der ihm danach Beelzebul brachte. Mit dem Ring bannte und befragte er noch mehrere Dämonen über dämonisches Wirken, über Sternkonstellationen, er siegelte sie mit dem Ring und forderte von ihnen, den Bau des Tempels voranzubringen.

Laut dem Islam konnte Salomo Dämonen bzw. Dschinns befehlen. Es existieren dort unterschiedliche Beschreibungen über die Form des Ringes. Der Ring soll sich in Besitz des Imams Mahdi befinden. Mahdi ist ein Nachkomme Muhammads, der als endzeitlicher Retter auftreten soll und bis dahin im Verborgenen lebt.

Magische Fähigkeiten: Wer den Ring trägt, hat die Fähigkeit alle Dämonen zu bannen und zu befehlen, ausgenommen vermutlich Luzifer selbst.

Weitere Hinweise: Es gibt inzwischen viele Ring-Duplikate. Man kann darum nicht wissen, ob der Ring, den man findet, der echte ist. Ein TW auf GL ist darum entscheidend.

Jüngstes Ereignis: Der Ring oder ein Duplikat von ihm wurde am 02.08.2020 von Dämonen aus dem Besitz des Artefakt-Händlers Dimitri Potrewko entwendet und an den Erzdämon Asmodai übergeben.



Salz

Beschreibung: Natriumchlorid. Salz wird bei der Zubereitung von Speisen und zum Einlegen von Lebensmitteln (pökeln) genutzt. Es wird aus Steinsalz oder Meersalz gewonnen.

Kategorie: Würz- und Konservierungsmittel / Schutz

Nutzen: Salz wirkt gegen Dämonen und Geister.

- Salz verursacht bei niederen Dämonen und Geistern, je nach Menge, – 1 bis – 5 VIT und einen Schock. Eine Salzpatrone bewirkt soviel VIT-Abzüge, wie es den TP entspricht. Das Übertreten einer gezogenen Salzlinie, auch aus der Immateriellen Ebene heraus, verursacht – 5 VIT. Wenn die VIT dadurch in den kritischen Bereich sinkt, muss die Para-Kreatur für W100 Min. lang in die Immaterielle Ebene entweichen. Gezogene Salzlinien lassen sich aber auch leicht fortbewegen.
- Namhaften Dämonen schadet Salz nicht.
- Damit das Salz gegen niedere Dämonen und Geistern wirkt, muss es möglichst rein und sauber sein.
- Salz wird auch in Mojo-Beuteln beigegeben.



Sator-Quadrat

Beschreibung: Es handelt sich um eine Wortfolge, einem sogenannten Satzpalindrom, das als magisches Quadrat gelesen werden kann und eine schützende Wirkung hat.

Kategorie: Apotropaion / Schutz

Hintergrund: Das Quadrat kann horizontal, vertikal, vorwärts und rückwärts gelesen werden. Die Wort haben folgende Bedeutungen:

SATOR = (Der) Sämann; AREPO (Eigename); TENET = hält; OPERA = Werke; ROTAS = Räder. Zusammenhängend könnte es ausdrücken: „Der Sämann Arepo hält mit Mühe die Räder.“ Bei den Rädern wird hier an einen Pflug gedacht. In der christlichen Interpretation wird SATOR auch als Metapher für den Schöpfergott verstanden.



Wird der Text als Anagramm verstanden, lassen sich die Wörter um den einzigen Buchstaben N heraus entschlüsseln, so dass daraus senkrecht und waagerecht PATER NOSTER entsteht und die Buchstaben A und O (Alpha und Omega) extra gesetzt werden. Somit trägt es dann die Bedeutung von „Vater unser, Anfang und Ende“. Ebenso lässt sich ein Gebet daraus entwickeln: „ORO TE, PATER; ORO TE, PATER; SANAS“ (= Ich bete zu dir, Vater; ich bete zu dir, Vater; du heilst.“

Das Sator-Quadrat wurde vermutlich in der ersten Christengeneration als Kryptogramm genutzt und diente als geheimes Erkennungszeichen.

Seit der Antike gilt das Sator-Quadrat als zauberkräftiges Zeichen mit apotropäischer Funktion, z. B. gegen Hunger, Dämonen, böse Geister, Feuersgefahr, Seuchen und Unheil. Es findet sich seitdem in vielen Hausfragmenten, Hausverputzungen, Glocken, Treppen, Ziegelsteinen, Türrahmen, Säulen, Grabmälern und Ruinen.

In dem Film Tent von Christopher Nolan (2020) wird das Sator-Quadrat als Motiv genutzt.

Nutzen: In Gebäudefragmenten soll das Sator-Quadrat eine schützende (apotropäische) Funktion haben, die nicht geklärt ist. Als Formel gesprochen, indem zuerst die Wörter ausgesprochen werden und anschließend „Vater unser, Anfang und Ende“ oder „Ich bete zu dir, Vater, du heilst“ gebetet wird, soll es eine schützende Funktion gegen okkulte Einflüsse haben.

Jüngste Ereignisse: Im April 2022 haben die Präzeptoren Aachens ein Leinenstoff mit dem Sator-Quadrat genutzt und das Gebet ausgesprochen, um die Gression-Löcher um Aachen zu schließen.

Schwefel

Beschreibung: Gelber, nichtmetallischer Feststoff.

Kategorie: Chemisches Element

Hintergrund: Schwefel riecht leicht nach faulen Eiern. Schwefelpulver tritt auf, wenn ein Dämon sich manifestiert. Am Fundort kann man dadurch dämonisches Auftreten im Nachhinein feststellen.



Siebenmeilenstiefel

Beschreibung: Stiefel aus dem Märchen vom kleinen Däumling.

Kategorie: Artefakt (magische Unterstützung)

Hintergrund: In dem Märchen vom kleinen Däumling stiehlt dieser einem Oger die Stiefel.

Regelhinweise: Die Stiefel machen den Träger doppelt so schnell. Sie sind allerdings sehr groß und passen nur großen Menschen. Der Aufenthalt der Stiefel ist ungewiss.



Spieglein

Beschreibung: Spiegel aus dem Märchen der Gebrüder Grimm „Aschenputtel“. Es handelt sich um einen 1,80 m großen Wandspiegel, mit einem Gewicht von 20 – 30 kg, der visionäre Antworten auf Fragen geben kann.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Regelhinweise: Die Aktivierung des Spiegels erfolgt stets durch die Formel „Spieglein, Spieglein an der Wand ...“ Daraufhin wird eine W-Frage formuliert, woraufhin 1 Min. lang visionäre Bilder gezeigt werden. Der Spiegel lässt sich täglich 1 x nutzen. Es verursacht jedoch dauerhaft (W6): 1 – 2 = + 2 im PM Herrschsucht; 3 – 4 = + 1 SKR ; 5 – 6 = /

Jüngstes Ereignis:

- Die Präzeptoren haben am 01.04.2021 von Katja Klein erfahren, dass sich der Spiegel bei einer Weißen Hexe namens Madame Gesine van der Heyden befindet, die in den Niederlanden am Drielandenpunt lebt.
- Am 13.05.2022 nutzte der Liberator Sebastian Wille das Spieglein und fand dadurch heraus, dass Beau Seiré der Dämon Seere ist.
- Im Juli 2022 nutzte Katja Klein das Spieglein, um herauszufinden, wo sich das dämonische Pferd von Seere befindet.



Tabong

Beschreibung: Gefäß mit einem Verschluss, das geweiht wird, um dort besondere Psinetiken, Dämonen und Geister hinein zu verbannen. Der ursprüngliche Tabong stammt von den Malaiischen Halbinseln und besteht aus einem Bambusrohr. Das Gefäß kann aber auch eine Vase sein, eine Phiole o. ä.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Regelhinweise:

- Ein funktionsfähiger Tabong muss zuvor von einem Psinetiker per Sanctukinese geweiht worden sein. Ein Psinetiker kann bis zu 3 Tabongs weihen, die genutzt werden können. Der Psinetiker spürt es, wenn er einen neuen Tabong herstellen kann.
- Zum Bannen wird der Tabong zuvor geöffnet und dann wird per Exorzismus die Para-Kreatur oder die Psinetik hinein gebannt. Der Tabong wirkt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und muss danach zügig verschlossen werden.
- Wird der Tabong später wieder geöffnet, verliert er seine Wirkung und lässt die Para-Kreatur oder die Psinetik frei.
- Namhafte Dämonen lassen sich nur W100 Monate in einem Tabong gefangen halten. Sie zerstören den Tabong von innen heraus.

Jüngstes Ereignis: Am 1.4.2021 entdeckten die Präzeptoren Aachens in Stolberg in einem Bunker im Hürtgenwald eine bronzene Kanope, die als Tabong dient. Es handelt sich dabei um Salomos Kanope, mit dem schon der jüdische König Salomo diverse und auch mächtige Dämonen gefangen hielt. Diesen besonderen Tabong erhielt Salomo ca. 1.000 v. Chr. vom Erzengel Michael. Der mächtige Tabong befindet sich seitdem in Besitz der Präzeptoren.



Totenhand

Beschreibung: Abgetrennte Hand einer hingerichteten Person, die durch die Psinetik Sanctukinese zu einem Talisman gewandelt wurde. Die Hand öffnet Türen und Schlösser und schützt vor Diebstahl.

Kategorie: Artefakt (Schutz / Wunder)

Hintergründe: Die Hand wird einer Person unmittelbar nach dessen Hinrichtung abgenommen. Sie muss danach per Sanctukinese geweiht werden. Aufgrund der heute geringen Verfügbarkeit existieren solche Hände kaum noch.

Die Hände symbolisierten im heidnischen Glauben eine schützende Wirkung, in Form eines Sühneopfers.

Nutzen: Die Hand hat einen doppelten Nutzen:

- a) Wird die Hand an einen verschlossenen Gegenstand gehalten, lässt dieser sich dadurch öffnen, selbst wenn es sich um einen Lock-Bann handelt.
- b) Wer eine geweihte Totenhand bei sich trägt, kann nicht heimlich beklaut werden. Der Besitzer der Hand bemerkt den versuchten Diebstahl rechtzeitig, selbst wenn er schläft.

Geschichte:

- Im Mittelalter wurden Richtstätten polizeilich bewacht, um das Abtrennen von Körperteilen zu verhindern. Über Scharfrichter gelangten solche Totenhände aber dennoch illegal in Umlauf, vor allem an Apotheken.
- Die Totenhand wurde auch für medizinische Zwecke genutzt. So glaubte man, die Erkrankungen würden auf die Totenhand übergehen und somit den Patienten heilen. Angewandt wurden diese Versuche bei Geschwüren, Hautkrankheiten, Zahnschmerzen, Rheuma u. a. Kinderhände galten als besonders heilkräftig.
- Auch für Zauberkünste wurden und werden noch heute Hände und Finger von Hexen genutzt.
- 1706 wurde auf dem Dachboden des Rathauses von Goslar eine Totenhand gefunden.
- 1811 wurde auf Schloss Hohenlimburg nach einem Blitzeinschlag und den darauffolgenden Abbrucharbeiten in einer Turmhaube eine Totenhand entdeckt.
- Im 19. Jh. fand in Europa ein massenhafter Import von Totenhänden ägyptischer Mumien statt, die vor allem an Apotheken und alchemistische Sammler gingen.

Jüngstes Ereignis: In der Walpurgisnacht vom 30.4. auf den 1.5.2019 trug eine Hexe eine Totenhand auf dem Hexentanzplatz mit sich, um damit die Walpurgishalle zu öffnen. Nachdem die Präzeptoren Aachens die Hexen erfolgreich bekämpft hatten, nahm Pjotr Nowack die Totenhand an sich und gab sie an den Antiquitätenhändler Andre Klein weiter, der sie in seinem Haus aufbewahrte. Nach dessen Tod und nachdem dessen Haus am 2.8.2020 von Pjotr Nowack im Auftrag der Präzeptoren niedergebrannt wurde, wurde dadurch auch die Totenhand zerstört.



Traumfänger

Beschreibung: Ursprünglich indianisches Kulturobjekt aus einem Netz in einem Weidenreifen, der zusätzlich dekoriert ist, z. B. mit Federn.

Kategorie: Artefakt (Schutz)

Hintergrund: Der Traumfänger soll für einen guten Schlaf sorgen.

Die esoterische Vorstellung besagt, dass die guten Träume durchs Netz gehen, die schlechten im Netz hängen bleiben und am nächsten Morgen von der Sonne neutralisiert werden.

Esoterisch-geisterhafte Vorstellungen gehen davon aus, dass der Traumfänger böse Geister abwehrt, die nachts in den Traum eindringen wollen (z. B. der Alb).

Regelhinweise: Ein Traumfänger, der per Sanctukinese geweiht wurde, schützt den Schlafenden vor Wesen, die in den Schlaf eindringen wollen. Der Schlafende erhält auf seinen Gegen-TW auf WS + 4 WM.



Tscharana

Beschreibung: Vogel aus der osteuropäischen Mythologie. Er ist so groß wie ein Greifvogel und ist ein äußerst schneller Flieger. Er soll 999 Jahre alt werden können und bietet seinem Besitzer ebenso die Fähigkeit, so alt werden zu können.

Kategorie: Artefakt / Wesen (Schutz)



Umgedrehtes Kreuz

Beschreibung: Kreuz, das umgedreht (invertiert) getragen wird. Es wird auch als Petruskreuz bezeichnet.

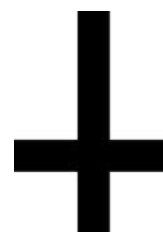
Kategorie: Artefakt

Hintergrund: Nach christlicher Überlieferung bestand der Apostel Petrus darauf, sich kopfüber kreuzigen zu lassen, weil er sich nicht als würdig empfand, wie Christus zu sterben.

An Gedenken an Petri Handlung tragen viele katholische petrusgeweihte Kirchen umgedrehte Kreuze im Turm. Auch in der christlichen Kunst taucht das umgekehrte Kreuz gelegentlich auf.

Neuzeitliche Okkultisten und Satanisten haben das Kreuz pervertiert andersherum genutzt, um das christliche Kreuz zu verspotten, ohne zu wissen, dass diese Haltung einen ebenso christlichen Hintergrund hat.

Ansonsten übt das Kreuz, ob umgedreht oder nicht, keine besondere Wirkung aus, außer das es zu religiösen Auseinandersetzungen reizt.



Voodoo-Puppe

Beschreibung: Effigy in Form einer Puppe, die meist von einer Hexe hergestellt wird, um damit einer Person Schaden zuzufügen.

Kategorie: Maleficium

Aussehen und Herstellung: Zur Herstellung nimmt sich die Hexe beispielsweise Wachs, Draht, Stoff und fertigt dadurch eine Figur (Effigy) an, die dem Opfer ähneln soll. An der Figur kann auch das Foto der Person angeheftet werden. Sie benötigt dafür etwas von der entsprechenden Person, wie ein Kleidungsstück, Haare, einen Fingernagel oder einen Zahn. Dies wird an der Puppe befestigt. Dann wird der Puppe eine Nadel eingestochen woraufhin die Hexenmagie wirkt.

Hintergründe: Der ursprüngliche Gedanke der Voodoo-Puppe ist eigentlich, dass haitianische Priester auf Distanz Personen heilen können, was auch möglich wäre. Im bösartigen Voodoo-Kult nutzt die Hexe die Puppe, um einer Person Leid anzutun, indem sie die Puppe sticht oder andere Dinge mit ihr tut.

Regelhinweise: Auch sonstige Psinetiker können Voodoopuppen per Sanctukinese herstellen. Die Voodoo-Puppe muss erst mit FM hergestellt werden, dann wird die Nadel eingesetzt und dann kann die Psinetik gewirkt werden.

Für jeden Fluchangriff muss der Hexe, bzw. dem Psinetiker, der TW auf PSI gelingen und es kostet – 1 PSI. Sticht man beispielsweise in die Puppe, erleidet das Opfer – 1 LE. Stellt man mit der Puppe eine Unglücksszene dar, geschieht dem Opfer diese Szene. Zerstört man die Puppe, kann die Person sogar sterben. Bei all den Angriffen wehrt sich das Opfer, ohne es zu wissen, mit einem automatischen Gegen-TW. Der Gegen-TW bezieht sich auf die Situation; es kommen Talente wie LE, GL oder WS in Frage.

Die Auswirkung der Voodoo-Puppe reicht 10 Km weit.

Begibt sich der Betroffene in ein Gebäude, das von einem Apotropaion geschützt ist oder trägt er beispielsweise ein Nazar-Amulett mit sich, ist er vor dem Voodoo-Angriff geschützt.

Die Hexe, bzw. der Psinetiker, kann nur eine Voodoo-Puppe herstellen. Erst wenn das Maleficium unbrauchbar geworden ist oder zerstört wurde, spürt es der Psinetiker und kann ein neues herstellen. Die Voodoo-Puppe verliert ihre Magie, wenn die Ursprungsnadel entfernt wird. Danach kann der Effigy sorglos zerstört werden.



Wacholder

Beschreibung: Pflanzengattung aus der Familie der Zypressengewächse. Die Sträucher und Bäume sind immergrün, dessen Holz aufgrund der ätherischen Öle aromatisch riecht. Die Pflanzen wachsen häufig als Zierpflanzen in Gärten. Die bläulichen Beeren (eigentlich Zapfen) schmecken bitter. Sie werden von Vögeln gefressen, wodurch die Samen verbreitet werden. Wacholder wird vielfältig genutzt, ebenso als Gewürzmittel, Nahrungsmittel, Heilpflanze und auch als Räucherwerkstoff im Schamanismus.



Kategorie: Pflanze / Gewürz (devotionales Räucherwerk)

Hintergrund:

Der Gemeine Wacholder ist vielseitig einsetzbar:

- Als Brotaufstrich: Vor allem in der Schweiz wird aus den Wacholderbeeren ein Konzentrat hergestellt, aus dem der Brotaufstrich Latwerge hergestellt wird.
- Als Mus: In Anatolien wird aus den Zapfen ein vitaminreicher, süßer Mus namens Andiz Pekmezi gemacht.
- Als Küchengewürz: Die Beeren werden häufig zu Sauerkraut, Wildbraten zugegeben.
- Zum Pökeln: Die Beeren, aber unterstützen als Pökelizutat das Räuchern von Fleisch und Fisch. Die Späne des Holzes werden dem Rauch beigegeben.
- Im Alkohol: Die Beeren werden mit weiteren Kräutern in Alkohol beigemischt. Aus dem Wacholderschnaps werden beispielsweise Genever und Gin hergestellt.
- Als Aromastoffe: Die Wacholderbeeren dienen als Aromastoff für einige Limonaden. Die Zweige werden zur Aromatisierung in skandinavischen Bieren genutzt.
- Als Öl: Aus dem Holz wird das ätherische Öl gewonnen. Dies wird auch für Badezusätze genutzt.
- Als Tee: Der aus der Beere fördert die Verdauung, die Harnausscheidung und wirkt gegen Sodbrennen, Rheuma und Gicht.
- Als Salbe: Aus den Wacholderbeeren wurde im Mittelalter eine Salbe zur Behandlung von Gelenkerkrankungen hergestellt.
- Als Räucherwerk: Schamanen nutzen den Rauch des getrockneten Holzes für ihre Rituale.
- Zur Bogenherstellung: Aus dem 2 Jahre abgelagerten Holz werden Bögen hergestellt.

Wacholder ist schwach giftig und wirkt hautreizend.

Eine Überdosierung kann Harndrang, eine beschleunigte Herzrätigkeit und Atmung und Nierenschäden, selten auch Krämpfe verursachen.

Der Gemeine Wacholder kann leicht mit dem stark giftigen Sadebaum verwechselt werden.

Das Kauen einiger Beeren beseitigt Mundgeruch.

Regelhinweise:

Beim Sammeln von Wacholder muss der Charakter in Botanik mind. einen Wert von 12 haben und ihm muss der TW auf BOT gelingen, sonst kommt es zur Verwechslung mit dem Sadebaum. Schon wenige Tropfen des ätherischen Öles wirken tödlich. Es verursacht innere Blutungen in den Nieren. Der Charakter erleidet dann nach einer ¼ Std. – W6 LE und je Std. – W4 LE. Um die Abzüge aufzuhalten, muss er ärztlich (medikamentös und an einem Tropf) behandelt werden.

Wahrsager-Utensilien

Beschreibung: Devotionalien, die zur Wahrsagerei genutzt werden.

Kategorie: Artefakte (Nekromantie)

Hintergrund: Zu den typischen Wahrsager-Utensilien gehören die Kristallkugel, das Ouija-Brett, Tartokarten u. ä.

Regelhinweise: Damit Wahrsager-Utensilien wirkungsvoll sind, müssen sie zuvor durch Sanctukinese geweiht worden sein. Die Nutzung verbessert den TW auf Psinetik, in Bezug auf die Wahrsagerei + 2 WM.



Weihrauch

Beschreibung: Aus dem Gewächs des Weihrauchbaums wird das Harz gewonnen, das erhitzt den Weihrauch freisetzt. Gelegentlich wird dem Weihrauch noch Alant beigemischt.

Kategorie: Artefakt (devotionales Räucherwerk)

Hintergrund:

Weihrauch wird in verschiedenen Religionen seit jeher zur rituellen Unterstützung genutzt, z. B. um Orte zu reinigen, um Geister zu vertreiben oder von Flüchen zu befreien. Es wird vielfach im Schamanismus genutzt.

In esoterischen Kreisen wird dabei gelegentlich die Formel „Glück ins Haus, Unglück hinaus“ verwendet.

Weihrauch wird besonders in der Röm.-Kath. Kirche in Gottesdiensten und bei Prozessionen genutzt.

In bestimmter Konzentration wirkt Weihrauch leicht angstlösend und antidepressiv und kann sogar zu Ohnmacht führen.



Weihwasser

Beschreibung: Geweihtes Wasser, über das eine priesterliche Person ein Segensgebet gesprochen hat. Dem Wasser wurde bei der Weihe Salz und Chrisam (Salböl) hinzugefügt. Das Besprengen mit Weihwasser soll den hilfreichen Beistand des Heiligen Geistes herbeirufen und dadurch Dämonen schaden.

Kategorie: Element (Schutz)

Regelhinweise: Weihwasser wirkt gegen Dämonen und Geister.

- Einige Tropfen Weihwasser bewirken gegen niedere Dämonen und Geister – 1 VIT und einen Schock. Besessene werden dadurch erkennbar, weil sie kurz verkrampfen und zischen.
- Sinkt die VIT von Dämonen und Geistern in den kritischen Bereich, müssen sie in die Immaterielle Ebene entschwinden.
- Wird man mit ordentlich Weihwasser besprengt, ist man eine Std. lang vor Besessenheit geschützt.
- Namhaften Dämonen schadet Weihwasser nicht.
- Auch Vampire erleiden durch Weihwasser Abzüge, jedoch LE-Abzüge.



Wermut

Beschreibung: Das getrocknete Wermut stammt vom Wermutkraut, einer krautigen Pflanze, die 0,50 – 1,50 m hoch wachsen kann. Wermut wird bei rituellen Reinigungen verwendet oder in Mojo-Beuteln beigelegt.

Kategorie: Pflanze (Schutz)

Hintergrund: Wermut soll Liebe und Sinnlichkeit begünstigen und im Schlaf vor Geistern und Dämonen schützen. Es wird darum gelegentlich als getrockneter Strauß in Schlafzimmern aufgehängt und auch von Hexen für Liebeszauber genutzt.



Yukumo-Flöte

Beschreibung: Die Yukumo-Flöte ist die Bezeichnung einer Geisterflöte der indianischen Abelaner, die in Papua-Neuguinea beheimatet sind. Die speziell geweihte Geisterflöte soll Geister herbeilocken und ihnen befehlen können.

Kategorie: Artefakt (Wunder)

Regelhinweise: Wird auf dieser Flöte gespielt, lockt es die Geister der Umgebung herbei und der Spieler kann ihnen per Gedankenkraft Aufträge vermitteln. Hierfür muss der TW auf MUS gelingen.

Nur besonders psinetisch begabte Schamanen können eine Yukumo-Flöte herstellen und weihen.

Die Geisterflöte setzt an sich schon einen geisterhaften Klang frei.

Geister wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW gegen den verführerischen Klang der Flöte. Ihr Wert muss dafür aber mind. 15 betragen.

Jüngstes Ereignis:

- Vom 11. – 13.3.2020 wurde eine Yukumo-Flöte im Hotel Waldlust von einer Linksextremistin genutzt, um Geister auf reiche Menschen loszujagen. Die Präzeptoren konnten ihr die Flöte abnehmen.
- Am 12.08.2022 kamen Noah Wolfson und Söldner, getarnt als BKA- und Zoll-Beamte auf den Vierkanthof Aachens und konfiszierten diverse Artefakte, zu denen auch die Flöte gehörte.



Zaubertrommel

Beschreibung: Auch als Schamanentrommel bezeichnet. Hilfsmittel für magische Praktiken, welches vor allem von Schamanen genutzt wird. Die sibirischen Schamanen verwenden das Holz eines heiligen Baumes. Die Trommel wird auch als Orakel genutzt und zum Herbeirufen von Geistern. Viele Schamanentrommeln sind auf der Membran mit Mustern und Figuren dekoriert, die häufig eine mythische Weltkarte darstellen, mit dem Weltenbaum in der Mitte. Bei der ekstatischen Reise gelangt der Schamane durch das Trommeln zum Zentrum der Welt und schließlich zum Weltenbaum. Oder er gelangt dadurch in die Geisterwelt oder lässt einen Geist in sich eindringen. Die Trommelschläge bewirken bei einer Frequenz von 4 – 8 Hz Schläfrigkeit, verbunden mit Traumbildern. Durch Gesang und Tanz gerät der Schamane dann in Ekstase.

Kategorie: Artefakt (Ritual)

Regelhinweise:

Ein Schamane stellt für sich eine individuelle Trommel her. Die Zaubertrommel dient als Musikinstrument, die dem Schamanen persönlich zusteht und die mit seinen Zeichen graviert sind. Die Zaubertrommel stellt er selbst aus Holz her (TW Holzbearbeitung) und weiht sie danach per Sanctukinese in einem magischen Ritus.

Die Trommel bewirkt, dass der Schamane bzw. der Psinetiker damit Tanzen und Trommeln kann, woraufhin seine Psinetiken einen Tag lang + 2 WM werden. Der kulturelle Trommelritus dauert zwischen einer ¼ Std. und einer Std.

In einigen Völkern werden die Trommeln nach dem Tod des Schamanen zerstört, in anderen an den Nachfolger weitergegeben.

