GEISTER

Geister sind immaterielle, feinstoffliche Wesen, die paranormale Fähigkeiten besitzen. Der eigentliche Geist ist ein ehemaliger Verstorbener, der seinen Frieden nicht finden konnte oder verflucht wurde und darum nicht im Totenreich ruhen kann, sondern in der Immanenten Welt gebunden ist. Geister spuken und können zeitweilig in Erscheinung treten.
Der Begriff „Geist" ist nicht klar abgegrenzt und wird auch für andere Wesensformen genutzt:

- Naturgeister (Feen, Kobolde, Nixen, Gnome), die als Abgötter gelten.
- Hausgeister (Kobolde, Wichtel), die als Abgötter gelten.
- Totengeister (Wegbegleiter von Verstorbenen im Jenseits), die als Abgötter gelten.
- Astralgeister (esoterische Bezeichnung für Engel und Dämonen).

Außerdem können Geister auch eingebildet sein, also eine Sinnestäuschung, wie z. B. das Brockengespenst auf dem Brocken. Solche Sinnestäuschungen können z. B. auf magnetische Felder zurückgeführt werden, auf Luftdruckgebiete oder auf Infraschall, wodurch die menschlichen Sinne gereizt und Ängste unterstützt werden. Die Wissenschaft des 21. Jahrhunderts geht davon aus, dass Geistwesen lediglich naturalisierte Metaphern sind, die Menschen erschaffen, um sich bestimmte Vorgänge erklären zu können.
Als echte Geister gelten:

- Experimentiergeist: Der Geist eines Psinetikers, der sich durch die Psinetik Tanszendenzreisen von seinem Körper gelöst hat.
- Gespenst: Spukender Geist eines Toten.
- Krisengeist: Geist eines lebenden Menschen, der plötzlich warnend als Erscheinung auftritt, z. B. vor einem Unfall. Auch mit der Psinetik Transzendenzreisen kann der Geist eines Psinetikers plötzlich woanders als Erscheinung auftreten.
- Schutzgeist: An ein Artefakt oder an eine örtliche Quelle gebundener Geist, der Personen oder Orte schützt. Z. B. der Tropaion oder der Geist eines Heiligen.
- Poltergeist: Überaus mächtiges Spukgespenst.
- Post-mortem-Geist: Geist eines Verstorbenen, der kurz nach dessen Ableben bei den Angehörigen erscheint.
- Rachegeist: Geist, der die Absicht hat, bestimmten Menschen zu schaden oder sie zu ermorden. Z. B. der Nachtalb, der sich als Incubus / Succubus über Schlafende hermacht oder der Tokoloshe, der als Widergänger erschaffen wird, um auf Menschen Jagd zu machen.

Entstehung:
Geister können auf 3 Weisen entstehen:

a) Der Geist eines Toten wird beschworen und spukt nun wieder im Diesseits herum.
b) Ein Geist wird als Widergänger von einem psinetisch begabten Wesen erschaffen (Rache- und Schutzgeister).
c) Der Geist eines Verstorbenen ist noch zu sehr im Diesseits verfangen, weil er z. B. grausam ums Leben kam und spukt nun im Diesseits herum.

Lebensraum:
Geister existieren als feinstoffliche Wesen in der Immateriellen Ebene. Sie sind dabei lokal an einen bestimmten Ort (manchmal auch weitläufig an eine Ortschaft) oder an ein Artefakt gebunden.
Sie können durch psinetische Fähigkeiten oder durch Materialisation in die Immanente Welt hinein wirken oder auch in Erscheinung treten.

Auftreten (Omen / Schreck):
Solange sich ein Geist in der Immateriellen Ebene befindet, ist er nicht erkennbar. Nur durch die Psinetik Aurensicht kann man ihn schemenhaft sehen.
Ein Geist fällt erstmals durch seinen Spuk auf, bei dem er Einfluss auf die Immanente Welt ausübt. Wenn er aktiv wird, entsteht eine wahrnehmbare Kälte und es treten elektromagnetische Störungen auf, was auch das Ausgehen von elektrischem Licht, Autobatterien usw. zur Folge haben kann.
Wenn sich ein Geist in der Immanenten Welt manifestiert, erscheint er in einer feinstofflichen Form. Er trägt die Ausdrücke seines Todes an sich (z. B. trieft Wasser aus dem Geist eines ertrunkenen Verstorbenen).
Der Anblick eines Geistes kann einen Schreck auslösen.
Will man sich einem Geist stellen, muss im Vorfeld der TW auf MUT gelingen.
An den Gräbern der Verstorbenen von Spukgeistern wächst Wermut.
Wirkt ein Geist in die Immanente Welt hinein, hinterlässt er Ektoplasma.

Anbetung / Pakte:
Wird ein Geist beschworen, kann es sich dabei um einen Geist handeln, der sich bereits in der Immateriellen Ebene befindet und an seinem Ort spukt oder er wird aus dem Totenreich herbeibeschworen.
Geister werden meistens beschworen, um Kontakt mit ihnen aufzunehmen, damit sie einem gewisse Auskünfte geben. Dabei besteht die Gefahr, dass sich ein Geist aus der Immateriellen Ebene manifestiert oder dass ein Geist aus dem Totenreich sich verfängt und künftig spukt.
Geister empfinden das Anrufen und Herbeirufen aus dem Totenreich als Störung ihrer Totenruhe.

...

Immunität:
Geister sind immun gegen psychische Psinetiken, außer vor Exorzismus und Nekromantie.
Profane Waffen schaden Geistern nicht.

Eliminierung:
Um einen Geist seinen Frieden zu geben und ihn ins Totenreich zu schicken, könnte die Aufklärung des ungelösten Verbrechens oder die Korrektur einer nicht ordnungsgemäß durchgeführten rituellen Bestattung helfen.
Ebenso können Geister ins Totenreich getrieben werden, wenn ihre Gebeine verbrannt werden oder das Artefakt zerstört wird, an dem der Geist an der Immanenten Welt gebunden ist.
Durch eine Heilige Waffe kann ein Geist endgültig eliminiert werden.

Schaden:
- Der psinetische Lichtblitz kann bei Geistern einen Schock verursachen und sie müssen in die Immaterielle Ebene entschwinden, wenn ihnen der TW auf WS misslingt.
- Durch die erfolgreiche Psinetik Exorzismus oder einen erfolgreichen priesterlichen Exorzismus wird ein Geist ausgetrieben. Muss er dadurch in die Immaterielle Ebene entschwinden, muss er dann dort W100 Min. lang verbleiben. Bei einem meisterhaften Exorzismus entschwindet er sofort ins Totenreich.
- Eine Handvoll Salz, der Schuss einer Steinsalzpatrone oder das Übertreten einer Salzkreislinie verursacht – 5 VIT und der Geist entschwindet sofort in die Immaterielle Ebene. Die Salzkreislinie kann der Geist auch nicht in der Immateriellen Ebene überqueren.
- Weihwasser verursacht – 1 VIT und einen Schock. Besessene werden dadurch erkennbar, weil sie dann krampfartige Bewegungen und merkwürdige Geräusche äußern.
- Stählerne und silberne Waffen richten so viele VIT-Abzüge an, wie sie TP verursachen. Geister können keine stählernen Wände durchqueren.
- Durch Heilige Waffen werden Geister endgültig eliminiert.

Talente und Regenerierungen:
- LE: Geister besitzen keine LE.
- VIT:
  - Sinkt VIT in den kritischen Bereich, entschwindet der Geist in die Immaterielle Ebene.
  - VIT regeneriert nur in der Immateriellen Ebene, je ¼ Std. um einen Punkt.
  - Hohe oder niedrige VIT-Werte verursachen keine Veränderungen der WM.
  - Sinkt durch den Einsatz einer Heilligen Waffe die VIT auf 0, entschwindet der Geist ins Totenreich. Bei anderen Waffen jedoch nicht; dann entschwindet der Geist nur in die Immaterielle Ebene.
- PSI:
  - Geister beherrschen Psinetiken.
  - PSI regeneriert nur in der Immateriellen Ebene, je ¼ Std. um einen Punkt.

Fähigkeiten:
- Umso älter ein Geist ist, desto mächtiger und auch grausamer wird er. Er nutzt seine Psinetiken, um damit zu spuken.
- Materielles Wirken: Geister können durch ihre Willenskraft in die Immanente Welt hinein wirken. Wenn ihnen der TW auf WS gelingt, können sie dadurch Gegenstände bewegen, Abdrücke hinterlassen, Stimmen erzeugen, Psinetiken wirken usw. Das kostet sie für jede Aktion – 1 VIT.
- Geisterattacke: Der Geist kann auf eine Person und durch sie hindurch rennen (5 Felder schnell) und dadurch beim Betroffenen einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS verursachen. Dem Geist kostet der Einsatz – 1 VIT und er löst sich dadurch direkt auf und entschwindet in die Immaterielle Ebene. Bestimmte Apotropaia können Menschen vor der Geisterattacke schützen, wodurch sich der Geist beim Kontakt auflöst, ohne Schaden zu verursachen. Wird der Geist zuvor durch eine entsprechende Waffe aufgehalten, löst er sich vor dem Betroffenen auf. Das Opfer einer Geisterattacke hat danach Ektoplasma an sich.

...

Para-Psinetiken:

- Besessenheit: Einige Geister können von Menschen oder Tieren Besitz zu ergreifen. Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. War die Psinetik erfolgreich, erleidet das Opfer sofort – 1 WS. Das Opfer kann während der Besessenheit keine WS regenerieren. Hat der Geist Besitz ergriffen, kann er mit dem Wirtskörper in der Immanenten Welt frei handeln. Der Besessene wirkt aber wenig menschlich. Je Std. kann sich der Besessene mit einem einfachen TW auf WS gegen die Besessenheit wehren. Der Geist wehrt sich dagegen wiederum mit einem Gegen-TW auf WS. Gelingt die Befreiung, muss der Geist den Körper verlassen. Misslingt die Befreiung, verliert der Mensch erneut – 1 WS. Wenn der Geist den Körper verlässt oder verlassen muss, erleidet der Besessene – W4 WS. Wenn ein Geist durch Exorzismus bedroht wird, seinen Wirtskörper zu verlassen, kann er direkt eine weitere Parade nutzen, um von einem anderen Wesen Besitz zu ergreifen oder sich in der Immanenten Welt zu manifestieren. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und PSI gelingen. Misslingt ihm das, muss er für W100 Min. in die Immaterielle Ebene entweichen. Der Mensch kann sich danach nur noch lückenhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Er kann immer wieder unter Flashbacks leiden.
- Materialisation: Geister können aus der Immateriellen Ebene in die Immanente Welt eindringen. Die Rückkehr in die Immaterielle Ebene ist ohne Psinetik möglich. Wenn ein Geist durch Exorzismus bedroht wird, seinen Wirtskörper zu verlassen, kann er direkt eine Parade nutzen, um sich zu materialisieren. Er erscheint dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern von seinem alten Wirtskörper. Das Erscheinen eines Geistes kann einen Schreck auslösen. Misslingt ihm allerdings die Materialisation, muss er für W100 Min. in die Immaterielle Ebene entweichen.
- Geisterfratze: Auch wenn man sich dem Geist bereits mutig stellen konnte, beherrschen viele Geister diese Psinetik, mit der sie ihre schauderhafte Fratze so stark offenbaren, dass sie erneut einen Schreck verursachen kann. Geister, die von einem Menschen Besitz ergriffen haben, können diese Fratze ebenso einsetzen.

Banshee: Todesbringender Geist, der vor allem in Irland und Schottland beheimatet ist. Banshee heißt „Frau aus den Hügeln". Die Banshee erscheint in Gestalt einer alten Frau, mit langen weißen oder schwarzen Haaren und roten Augen. Man kann ihr Angst machendes Heulen am Haus hören, was als Vorbote gilt, dass jemand aus der Familie demnächst sterben wird. Sie kann einen furchteinflößenden Schrei von sich geben.

- Ursprung: Sie ist ein auf grausame Weise verstorbener Mensch, die in ungewissen Zeitabständen die Bewohner einer Ortschaft heimsucht, um sich an ihnen allen zu rächen.

- Lebensraum: Die Banshee lebt in der Immateriellen Ebene, wohin sie auch flüchtet, wenn ihr Gefahr droht. Sie hält sich in dem Bereich auf, wo sie spukt. Das können beispielsweise Landstriche und Wälder sein. Man sieht sie auch häufig an Wasserbächen. Sie kann sich dabei auch dem Wohnraum von Menschen nähern, die sie dann heimsucht.

- Auftreten: Die Banshee tritt bei Dämmerung oder in der Nacht auf. Tagsüber wird sie nur aktiv, wenn sie dazu einen lebenswichtigen Grund hat.

- Allgemeine Fähigkeiten:

  - Materielles Wirken

- Psinetische Fähigkeiten:

  - Geisterfratze; häufig in Verbindung mit ihrem Todesschrei
  - Materialisation
  - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

- Besondere Fähigkeiten:

  - Todesschrei: Wenn sich die Banshee bedroht fühlt, kann sie einen furchterregenden Schrei von sich geben, in Kombination mit ihrer Geisterfratze. Ihr muss dafür der TW auf PSI gelingen. Es kostet ihr nur – 1 PSI. Der Schrei wirkt auf alle Menschen in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kann einen Wahn auslösen und der Schreck kann bei denen ausgelöst werden, die in das Gesicht der Banshee blicken, auf einer Entfernung von max. 10 m.
  - Tödliches Omen: Die Banshee heult in der Nähe einer Wohnstätte. Gelingt ihr der TW auf PSI, wird ein dort lebender Mensch unter dem tödlichen Omen leiden. Der Mensch muss mit dem Würfel ermittelt werden. Der verfluchte Mensch verliert nun sofort und täglich – 1 GL, bis er schließlich an seinem Pech oder an einer Krankheit stirbt. Der Bann kann von höheren Wesen gelöst werden, z. B. von einem Engel. Der Bann ist gelöst, wenn die Banshee tot ist.

...

- Schutz: Eine starke Ansammlung an Baldrian, z. B. über eine Tür gehängt, verursacht beim Banshee – 1 VIT. Bestimmte Artefakte wehren die Banshee im Vorfeld ab: ein im Haus aufgehängtes Apotropaion oder wenn das Opfer durch den Schutzzauber Ho'oponopono geschützt ist.

Werte:

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

- Jüngste Ereignisse:
  - Mikael Weymann, ein Mitglied der Präzeptoren, hatte sich im November 2019 in Herzogenrath einen Vierkanthof gekauft. Es stellte sich bald schon heraus, dass an einem Teich eine Banshee spukt. Die Banshee erschien den Präzeptoren in den kommenden Monaten dort immer mal wieder.
  - Walter Freudenhammer wurde von der Banshee am 24.01.2020 tödlich verflucht. Dieser konnte aber vom Engel Reiiel geheilt werden.
  - Am 23.04.2020 tauchte die Banshee erneut auf. Mikael Weymann ging darum mit dem Kobold Cora Boll einen Deal ein.
  - Am 11.03.2022 lösten die Liberator, der Präzeptor Thomas Denker und das Mitglied der Pfeifer-Gang Vivian Mehler den Spuk auf, nachdem Vivian Mehler den Geist durch Exorzismus vertrieb.

Feuerputz: Auch als Feuermann bezeichnet. Es ist ein Spukgeist, der in brennender Erscheinung auftritt. In der Sächsischen Weltchronik wird beschrieben, dass 1120 ein Feuerputz gesehen wurde. Dieser leuchtete wie eine Fackel und ging von einer Burg über ein Feld zu einer anderen Burg.

- Ursprung: Bei einem Feuerputz soll es sich um die Seele eines Menschen handeln, der nach Erlösung seines sündigen Lebens sucht und dabei vor Schmach verbrennt. Tatsächlich kann es sich um eine ehemalige boshafte Person handeln, die durch ein Feuer ums Leben gekommen ist.

- Lebensraum: Der Feuerputz tritt in der Gegend auf, wo er einst gelebt hat. Er existiert in der Immateriellen Ebene, taucht aber immer mal wieder in der Immanenten Welt auf. Dies tut er alle Tage oder Monate oder auch Jahre wieder, um erneut nach Erlösung zu suchen.

- Auftreten: Bei seinem Erscheinen brennt er. Seine Gestalt gleicht einem glühenden Gerippe oder einer schwarzen Gestalt in einer Feuersäule. Der Feuerputz wird einem Menschen nicht unbedingt direkt gefährlich, aber durch sein Brennen zündet er Felder, Wälder und Häuser an. Obwohl er eigentlich nur nach Erlösung sucht, richtet er dadurch großen Schaden an. Wenn der Feuerputz aber nach Rache sinnt, kann er Menschen nachjagen und durch sein Feuer die Menschen zu Tode bringen.

- Psinetische Fähigkeiten:
  - Materialisation
  - Pyrokinese; jedoch nur, wenn er sich manifestiert hat.
    - Um durch Feuer zu gehen, muss er die Psinetik nicht anwenden.
  - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

- Eliminierung: Das Verbrennen der menschlichen Überreste funktioniert bei dem Feuerputz nicht. In den meisten Fällen wurde der Leichnam bereits verbrannt. Bisher ist nur bekannt, dass eine gläubige priesterliche Person ihm die Vergebung zusprechen muss, daraufhin würde er sich auflösen und seinen Frieden finden.

- Waffen: Der Feuerputz nutzt ausschließlich seine Psinetiken. Er stellt selbst aber auch eine Waffe dar. Die Berührung mit ihm verursacht 5 TP. Es handelt sich um Verbrennungen. Außerdem brennen die Flammen, die er verursacht weiter.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Werfen	VIT	LE	REFL
/	/	12	12	/	/	/	/	12	12	12	/	12

- Jüngste Ereignisse: Am 21.10.2018 gehen die Präzeptoren Aachens einem Feuerputz nach, der in der Stadt bereits einige Schäden verursachte und Menschen verletzte. Der rächende Geist wird nach dem dritten Exorzismus-Versuch des Priesters Croker erlöst.

Geisterstimmen: Sie werden auch als Stimmen aus dem Jenseits bezeichnet. Es handelt sich um eine Form der Umlagerung, bei der geisterhafte Stimmen aus dem Totenreich in die Immanente Welt geraten und auf einem begrenzten Raum die Menschen umlagern und sie dadurch in den Wahnsinn treiben können.

- Ursprung: Bei den Geisterstimmen soll es sich um die quälenden Stimmen der gefangenen Geister im Totenreich handeln.

- Lebensraum: Die Stimmen haben ihren Ursprung bei den Geistern im Totenreich, sie treten aber nun in die Immanente Welt ein.

- Auftreten: Geisterstimmen können als Omen mächtiger Dämonen auftreten und sie können durch Dämonen oder durch einen mächtigen Poltergeist oder durch Psinetiker herbeigerufen werden.
  Sie können auch durch Tonbandstimmen wahrgenommen werden. Das ist beispielsweise bei völliger Stille durch Aufnahmegeräte mit angeschlossenem Mikrofon möglich oder bei einer Radiofrequenz ohne Sender (weißes Rauschen). In diesen Fällen sind sie jedoch ungefährlich und lösen nur Unbehaglichkeit aus.

- Fähigkeiten: In einem Umfeld von 50 x 50 Metern werden geisterhafte Stimmen aus dem Totenreich hörbar, die beängstigend wirken und wahnsinnig machen können. Anfangs ist ein TW auf MUT nötig, sonst bekommt der Betroffene Angst (jedoch keinen Schreck). Er würde den Ort umgehend verlassen. Kann sich der Betroffene dort weiter aufhalten, muss ihm je Min. ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er einen Wahn. Sinkt der WS-Wert dadurch unter 7, erleidet der Betroffene nicht nur das PM Paranoia, sondern er wird auch verrückt und greift jeden an, der sich in seiner Umgebung befindet.

- Schutz: Ein Apotoropaion oder ein Teraphim schützt einen Raum oder das Haus vor den Geisterstimmen. Personen, die durch Ho'oponopono beschützt werden, sind immun gegen die Geisterstimmen.

- Weitere Hinweise: Die Geisterstimmen lösen sich nach ca. einer ¼ Std. selbst auf. Ein Exorzismus ist bei Geisterstimmen nicht möglich. Salzlinien, stahlgeschützte Räume oder Bannkreise schützen nicht vor den Geisterstimmen.

- Jüngste Ereignisse:

  - Am 16.11.2018 nutzte der Dämon Asmodai Geisterstimmen, um damit seine Villa in Detmold zu schützen. Sie gehörten zu seinem Omen.
  - Am 14.12.2018 waren die Präzeptoren Aachens auf Schloss Rahe Geisterstimmen ausgesetzt, vor denen sie aber fliehen konnten.
  - Am 13.05.2022 nahmen die Präzeptoren in Belgien an einem entstandenen Gression-Loch Geisterstimmen wahr.
  - Im Juni / Juli 2022 erlebten einige der Präzeptoren in den unterirdischen Höhlensystemen des Hörselberges und des Untersberges Geisterstimmen.

Gespenst: Allgemeine Bezeichnung für ein Geistwesen, das spukt, also in irgendeiner Weise in Erscheinung tritt und in durchsichtiger, menschlicher oder anderer Gestalt erscheinen kann. Die Klassifizierung „Gespenst" unterscheidet sich von den anderen Geistern, die in besonderen Formen auftreten.

- Ursprung: Das Gespenst ist ein Totengeist. Es handelt sich um die Seele eines Verstorbenen, der sich nicht im Totenreich aufhält, sondern in der Immanenten Welt verfangen ist. Meistens geschieht dies durch einen fürchterlichen Tod oder durch etwas, an was der Verstorbene so sehr festgehalten hat, dass er trotz seines Todes noch daran gebunden ist. Er konnte sozusagen nicht loslassen.

- Lebensraum: Gespenster sind an Orte, Personen oder Dinge gebunden, wo sie ihren Spuk treiben.

- Auftreten:

    - Experimentiergeister: Der Geist eines lebendigen Menschen wurde durch Psinetik dazu gebracht, sich außerhalb seines Körpers zu bewegen (= Transzendenzreisen).
    - Krisengeister: Der Geist eines lebendigen Menschen, dem bald ein furchtbares Schicksal ereilen wird oder gerade ereilt und dadurch einen Verwandten warnt.
    - Post-mortem-Geister: Der Geist eines Verstorbenen, der noch einmal Abschied von seinen Verwandten oder geliebten Menschen nimmt und diesen erscheint. Die Erscheinung kann allerdings einen Schreck auslösen.
    - Echte Geister: Spukgespenster, die häufig an einem Ort auftauchen und dort in Erscheinung treten. Diese Geister haben aufgrund ihres Lebens oder Todes keine Ruhe finden können und spuken darum noch jahrelang.

    - Gespenster können auch heraufbeschworen werden. Sie können aber auch auftreten, weil eine rituelle Bestattung oder Beschwörung nicht korrekt vollzogen wurde.
    - Mit zunehmender Zeit wird ein Gespenst immer grausamer und schließlich auch mörderisch.
    - Umso ällter ein Gespenst ist, desto mächtiger, desto zorniger und gefährlicher ist er auch.

- Allgemeine Fähigkeiten:

    - Geisterattacke
    - Materielles Wirken

- Psinetische Fähigkeiten:

    - Geisterfratze
    - Geisterkrallen (nur mächtige Gespenster können Krallen aus ihren Händen entstehen lassen)
    - Materialisation (nur mächtige Gespenster)
    - Diachryso
    - Optikinese
    - Psychokinese
    - Pyrokinese (nur sehr mächtige Gespenster)
    - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

- Waffen:

    - Einige wenige und mächtige Gespenster sind in der Lage Gegenstände zu halten und zu nutzen und somit auch als Waffe einzusetzen.
    - Einige mächtige Gespenster greifen auch mit ihren Händen an und würgen ihr Opfer oder stechen mit ihren krallenartigen Händen zu (3 / 5 / 5+W12 TP) oder beißen ihr Opfer (3 / 4 / 4+W12 TP).

Werte:

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

...

- Jüngste Ereignisse:
    - Am 14.12.2018 eliminierten die Präzeptoren Aachens den Geist von Gräfin Henriette Adriana von Nassau, die auf Schloss Rahe spukte. Die Präzeptoren verbrannten ein Gemälde, an dass der Geist gebunden war.
    - Am 15.08.2019 stießen die Präzeptoren im Keller eines verlassenen Hauses in der Lütticher Str. 569 a auf den Geist der verstorbenen Margit Wenzel. Udo Hinrichs konnte den wütenden Geist mit einem stählernen Faustring so schaden, dass dieser in die Immaterielle Ebene entweichen musste. Der Geist wurde jedoch nicht eliminiert. Die Präzeptoren sind von dem Ort geflohen.
    - Am 16.11.2019 trafen die Präzeptoren Aachens am Brocken auf das Brockengespenst, das sich als Naturphänomen entpuppte.
    - Am 13.03.2020 befanden sich die Präzeptoren Aachens auf Schloss Waldlust in Freudenstadt. Während eines makabren Krimi-Spiels wurden die Präzeptoren mit Nazi-Soldaten konfrontiert, die von einer Frau mit Hilfe einer Yukoma-Geisterflöte befehligt wuden. Die Präzeptoren konnten sich gegen die Geister wehren und die Flöte später an sich nehmen. Später nahm jedoch Priester Croker an einer Sèance teil, bei der die Teilnehmenden die frühere Bedienstete Adele B. herbeibeschworen. Der rachsüchtige Geist griff Croft mit seinen Klauen von hinten an und der Priester kam dabei ums Leben. Udo Hinrichs konnte den Geist danach so schwächen, dass er sich auflöste. Adele B. spukt jedoch immer noch auf Schloss Waldlust.
    - Am 01.04.2021 entdeckten die Präzeptoren im Stolberger Hürtgenwald die Geister der alliierten Soldaten, die einst dort im Krieg ihr Leben ließen. Die Geister konnten zunächst besiegt werden und in einem Bunker wurden kurz darauf deren skelettierte Überreste verbrannt.
    - Im Juni / Juli trafen die Präzeptoren in den unterirdischen Höhlensystemen des Hörselberges und des Untersberges auf den Getreuen Eckert und Ritter Tannhäuser, die beide Geister waren. Der Getreue Eckert war der Warner einer Wilden Jagd an und Ritter Tannhäuser war der Schützling der Abgöttin Perchta. Vor dem Getreuen Eckert und der Wilden Jagd konnten sich die Präzeptoren verbergen. Ritter Tannhäuser wurde durch einen Exorzismus vertrieben.

Poltergeist: Geister, die sich in Häusern einnisten, sich dort durch übernatürliche Geschehnisse, wie z. B. Klopfgeräusche, Kältestellen, Stimmenwahrnehmung, das An- und Ausgehen von elektrischen Geräten und sich durch Psychokinese und Levitation von Gegenständen bemerkbar machen und dort die Bewohner und Besucher beängstigen und bedrohen. Der Poltergeist ist ein mächtiger Geist, der sich hauptsächlich in der Immateriellen Ebene aufhält und von da aus seinen Schaden verursacht. Umso älter ein Poltergeist ist, desto gefährlicher ist er. Der Poltergeist kann aus der Immateriellen Ebene heraus wirken, was bei einem üblichen Spuk selten der Fall ist. Dies geschieht in breiter Vielfalt an akustischen, sensorischen und optischen Erscheinungen. Poltergeister sind oft an Orte gebunden.

- Ursprung: Der Poltergeist ist die Seele eines Verstorbenen, der eines gewaltsamen Todes gestorben ist und irgendwie mit dem Ort in Verbindung steht.

- Lebensraum: Der Poltergeist ist an seine Wohngegend gebunden, was in den meisten Fällen ein Haus, bzw. ein Gebäude ist. Hier könnte der Verstorbene zu Tode gekommen sein oder es zieht ihn hierhin zurück.

- Auftreten: Ein junger Poltergeist tritt zunächst nur durch Geräusche (auditive Äußerungen) auf. Im Laufe der Monate bemerkt man sein Auftreten durch Kältestellen. Einem Menschen ist kalt oder er bemerkt einen kalten Atem. Stimmen werden wahrgenommen und elektrische Geräte spielen verrückt. Die nächste Stufe ist dann die Levitation von Gegenständen. Der Poltergeist wird immer grausamer und wird sich schließlich auch tödlich über die Menschen hermachen, die sich in dem Haus aufhalten. Vornehmlich bewegt sich der Poltergeist in der Immateriellen Ebene.

- Allgemeine Fähigkeiten:
    - Geisterattacke
    - Materielles Wirken

- Psinetische Fähigkeiten:
    - Besessenheit
    - Geisterfratze
    - Materialisation
    - Diachryso
    - Nekromantie; jedoch nur die Erschaffung von Geisterstimmen aus der Nekyomantie.
    - Optikinese
    - Psychokinese
    - Pyrokinese
    - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

- Waffen: Der Poltergeist kann als manifestierter Geist Waffen nutzen, was er aber kaum macht. Er nutzt die Psychokinese, um Dinge als fliegende Waffen zu nutzen oder seine Opfer durch die Gegend zu werfen.

- Schutz: Ein Apotropaion oder Hühnergötter schützen Räume und Häuser vor Poltergeistern. Eine Baschlik oder Ho'oponopono schützen vor der Besessenheit.

- Eliminierung: Der Poltergeist ist meist durch ein Artefakt an der Wohnstätte gebunden. Dieses muss vernichtet werden. Das können seine Gebeine sein, aber auch ein anderer Gegenstand, der eng in Verbindung zu ihm oder seinem Tod steht.

Werte:

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

- Jüngstes Ereignis: Am 14.12.2018 kämpften die Präzeptoren Aachens auf Schloss Rahe gegen den Geist von Werner Theske, der an ein Artefakt gebunden war, nämlich die Waffe, mit der er hingerichtet wurde und die nun auf Schloss Rahe eingelagert war. Priester Croker nutzte die Heilige Waffe, nämlich den Gungnir-Speer und zerstörte damit die Pistole, woraufhin Werner Theske seine Ruhe fand.

Tokoloshe: Rachewirkender Todesgeist, der meist von einem Schamanen beschworen wurde. Der Name bedeutet soviel wie „kleiner Teufel" oder „kleiner Geist". Ein Schamane hat den Geist eines Verstorbenen beschworen, den er nun führt und bei sich behält. Der Tokoloshe ist in er Immateriellen Ebene an seiner Seite. Wenn der Schamane es dem Tokoloshe befiehlt, greift er nachts einen Mensch in dessen Haus an. Hierfür zeigt der Schamane dem Tokoloshe das Haus. Der Tokoloshe versucht nun ins Haus zu gelangen, entweder in Gestalt einer Amphibie oder immateriell und verbirgt sich dort, bis die Nacht einbricht. Meistens lauert er unter dem Bett des menschlichen Opfers. Dann in der Nacht kommt er hervor und greift den schlafenden Menschen an. In Südafrika haben einige Menschen davor Angst, den Namen Tokoloshe auszusprechen, aus Angst, er würde daraufhin erscheinen.

- Ursprung: Der Tokoloshe hat seinen Ursprung bei den Zulus Südafrikas. Es handelt sich um einen Verstorbenen, dessen Geist von einem Schamanen erweckt wurde und der nun rächend sein Unwesen treibt, jedoch nur dort, wo der Schamane ihn haben will.
  Der Schamane ist ein Psinetiker, der die Psinetik Nekromantie (Nekyomantie) anwendet und einen Tokoloshe herbei beschworen hat. Der Psinetiker ist in Besitz eines Artefaktes, das er vom Leichnam entwendet hat. Daran ist der Tokoloshe gebunden.

- Lebensraum: Der Tokoloshe hält sich in der Immateriellen Ebene auf, entweder in der Nähe seines Meisters oder in dem Haus seines Opfers. Er kann ebenso die Gestalt einer Amphibie annehmen, um so manifestiert in der Immanenten Welt aufzutreten. Erst wenn es dunkel ist, kann er sich als Geist in der Immanenten Welt manifestieren.

- Auftreten: Der Tokoloshe ist zunächst nur ein immaterieller Geist. In dieser Gestalt kann er auch durchs Haus laufen und sich seine Opfer ansehen.
  Kinder können ihn jedoch sehen. Zu ihnen baut der Tokoloshe eine Freundschaft auf und Kinder würde er auch nicht töten.
  Die Gestalt des Tokoloshe ist geschrumpft und er hat nur noch eine Größe von gerade mal einem Meter. Seine Haut ist faltig und düster, seine Haare sind lang und wild gewachsen.
  Er spricht nicht und scheut das Tageslicht und tritt in seiner geisterhaften Gestalt nur nachts auf.
  Am Tag kann er aber die Gestalt einer Amphibie annehmen, z. B. die eines Frosches, einer Schlange oder einer Eidechse, um sich so in der Immanenten Welt aufzuhalten.
  In der Nacht kann er dann in seiner geisterhaften Gestalt sichtbar werden.
  Für seinen Mord sucht er sich irgendwelche Hilfsmittel, mit denen er sein Opfer tötet, das gerade am Schlafen ist.

- Psinetische Fähigkeiten:
  - Materialisation; jedoch nur Nachts (Kinder können ihn in der Immateriellen Ebene sehen).
  - Metamorphose: Verwandlung in eine kleine Amphibie. Auf diese Weise kann er sich auch am Tag in der Immanenten Welt bewegen. Die Metamorphose kostet ihn nur – 1 PSI. Die Rückverwandlung kostet nichts.
  - Diachryso
  - Psychokinese
  - Superagilität
  - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

- Waffen: Der Tokoloshe kann alle herkömmlichen Waffen nutzen, auch stählerne Waffen.

- Schutz: Ein im Haus aufgehängtes Apotropaion schützt vor dem Einzug eines Tokoloshe.

...

- Eliminierung: Auch wenn der Tokoloshe mit stählernen Waffen angegriffen werden kann, so kann er diese auch selbst nutzen. Durch stählerne Waffen stirbt der Tokoloshe aber nicht endgültig, sondern entschwindet nur in die Immaterielle Ebene.
  Wenn man die Überreste der Leiche verbrennt, von dem der Tokoloshe stammt, wird er dadurch nicht zugrunde gehen. Der Schamane hat für seine Beschwörung etwas von dem Toten genommen, dass er für seine Beschwörung genutzt hat. Dieses Etwas muss verbrannt werden, dann ist der Tokoloshe tot. Der Schamane kann den Spuk auch eigenständig beenden, muss dafür aber den Gegenstand wieder in die Leichenstätte ablegen.

Werte:

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

- Jüngstes Ereignis: Frank Denker, einer der Gründer der Alt-Präzeptoren Aachens wurde 1999 von einem Tokoloshe, genauer von einem Tschotgor-Geist eliminiert, den er aus dem Kaukasus mitbrachte.

Tropaion: Das altgriechische Wort kann mit „Wende" und „Flucht" übersetzt werden. Es handelt sich um einen Schutz- oder Fluchgeist, der sich aus einer wachenden Vogelscheuche heraus entwickelt. Im Jahr 490 v. Chr. haben Perser versucht Athen anzugreifen. Die Athener setzten auf den Stätten ihres Sieges solche Tropaia auf. Es waren militärische Denkmäler in Form von Vogelscheuchen. Auf einem Pfahl wurden die Waffen und Rüstungen der besiegten Feinde aufgehängt und diese dann mit dem Blut der Opfer beträkt. So ein temporäres Denkmal war Ausdruck des Glücksgefühls der Gewinner und diente auch zur Abschreckung vor einem eventuellen Zurückkehren der Feinde. Auf so einen Tropaion kann die Psinetik Nekyomantie (Nekromantie) angewandt werden, wodurch das Denkmal oder die Vogelscheuche den oder die Geister des Verstorbenen beinhaltet. Der neu entstandene Geist, der oftmals ein Verbund von gerade verstorbenen Totengeistern ist, kümmert sich nun schützend um diesen Ort, für die Partei, für die der Nekromant tätig ist. Ein Tropaion kann auch von einer Hexe erschaffen werden. Es kann sich beim Tropaion auch um eine Feld- und Vogelscheuche handeln, die mit dem Blut von besonderen Tieren oder von einer Totgeburt geweiht wurde. Sie soll dann die Felder und die Landwirtschaft schützen.

- Lebensraum: Der Tropaion steht zunächst als Militär- oder Vogelscheuche irgendwo herum, z. B. auf einem Feld. Von hier aus aktiviert sich dann der Geist, der ein Umfeld von 1 x 1 Km vor möglichen Gefahren abwenden wird.

- Auftreten: Der Geist des Tropaions wird aktiv, sobald eine für ihn feindlich gesonnene Person das Umfeld betritt. Er ist zunächst immateriell und tritt für seine Angriffe in die Immanente Welt. Sein Anblick kann einen Schreck auslösen. Der Tropaion trägt in seinem grauenvollen Gesicht die Fratzen mehrerer früherer Opfer in sich. Er ist mit den Dingen bewaffnet, die man ihm am Tropaion angelegt und geweiht hatte. Bei seinem Auftreten können Omen, wie Wind und Nebel auftreten.

- Allgemeine Fähigkeiten:
  - Geisterattacke
  - Omen: Nebel und Wind
  - Verschmelzen: Der Geist des Tropaions kann sich jederzeit wieder mit dem Mahnmal verschmelzen. In dem Mahnmal hält sich der Tropaion auf.

- Psinetische Fähigkeiten:
  - Materialisation
  - Diachryso
  - Psychokinese
  - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

- Waffen: Der Tropaion trägt die Waffen mit sich, die ihm als Wach- und Feldscheuche geweiht wurden. Mit diesen Waffen greift der Geist dann an.

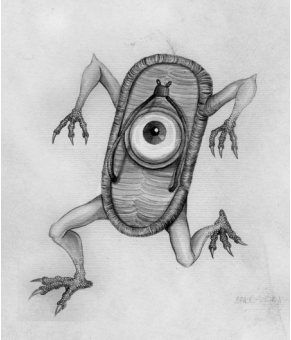
- Eliminierung: Um den Geist zu vernichten, muss das Tropaion-Mahnmal verbrannt werden.

Werte:

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

...

- Jüngste Ereignisse:
    - Der Antikhändler Andre Klein, der später Mitglied der Präzeptoren Aachens wurde, war in Besitz eines Tropaions, das er in seinem Haus aufgestellt hatte, um ungebetene Gäste zu vertreiben.
    - Am 08.02.2019 sah Svenson Knapp, ein Mitglied der Präzeptoren, den Tropaion in der Nähe von Kleins Haus. Der Tropaion-Geist jagte die Psinetikerin Lina Sorg davon. Der Geist löste sich danach wieder auf.
    - Nach dem Tod von Andre Klein entschieden sich die Präzeptoren, dass der ehemalige Mitarbeiter von Andre Klein, Pjotr Nowack, das Haus niederbrennen sollte, damit der Geist nicht auf irgendwelche Menschen losgeht. Dies tat Nowack am 3.8.2020, woraufhin der Tropaion verbrannte.



Tsukumogami: Der Tsukumogami ist ein Artefakt-Geist. Es ist ein beseelter Gebrauchs- und Alltagsgegenstand, der geisterhaft zum Leben erwachen kann. Sofern so ein Gegenstand 100 Jahre alt ist und verwahrlost oder achtlos weggeworfen wird, erwacht er zum Leben und führt ein Dasein als rachsüchtiger und blutrünstiger Geist. Im 20. Jahrhundert wurden Tsukumogamis durch Romane, Mangas und Filme verharmlost und sind vor allem bei Kindern und Jugendlichen beliebt. Der Begriff Tsukumogami bedeutet „Trauer zufügender Gott". Das Schriftzeichen wird auch als „Haar von 99 (Jahren)" gebraucht. Der Glaube stammt aus dem Buddhismus und dem Shintōismus, die lehren, dass scheinbar tote Objekte belebt und verwandelt werden können, weil sie die Seele eines Verstorbenen besitzen. Die Ehrung solcher Objekte soll dazu führen, dass der Geist in eine andere Welt wechseln kann. Es kann sich dabei um Laternen, Teekessel, Regenschirme, Uhren, Musikinstrumente usw. handeln. Es handelt sich bei den Objekten aber immer nur um handgefertigte Artefakte, die nicht elektrisch betrieben werden.

- Ursprung: Der Glaube an Tsukumogamis stammt aus Japan und ist eine Art Fabelwesen. Die Seele eines Verstorbenen hat sich an ein bestimmtes Objekt gebunden und wird nach 100 Jahren aktiv, wenn das Objekt verwahrlost behandelt wird und nach 100 Jahren nicht durch ein Shintō-Ritual in einem Schrein geehrt wird. Das Shintō-Ritual stellt dabei eine Art Exorzismus dar.

- Lebensraum: Das Objekt befindet sich meist in Besitz eines Menschen bzw. seines Hausstands.

- Auftreten: Der Geist ist immer am Gegenstand gebunden. Er kann nicht frei von ihm existieren. Der Gegenstand kann aber eine körperliche Gestalt annehmen. Dabei bekommt das Objekt Arme und Beine und auch ein Gesicht. Diese Verwandlung führt der Tsukumogami jedoch nur durch, wenn er sich bewegen muss oder um damit zu kämpfen.
  Wurde das Objekt nicht geehrt oder rituell verehrt, wandelt es sich zu einem grausamen Rachegeist, der wie ein Poltergeist auftritt und Haus und Menschen Schaden zufügen will. Besonders schlimm reagiert der Geist, wenn das Objekt durch ein anderes ersetzt werden soll. Wird ein Tsukumogami geehrt, ihm sogar Opfergaben gebracht, kann er allerdings auch ein überaus helfender Geist sein.
  Als bösartiger Geist nimmt man ihn zunächst durch das Auftreten von Kältestellen wahr. Zum Objekt passend geschehen geisterhafte Situationen, die sich bald auch in Levitation von Gegenständen äußern. Schließlich wird der bösartige Geist aktiv werden. Meistens ahnt man nicht, dass der Gegenstand der Geist ist.
  Der Tsukumogami kann sich nicht Materialisieren und nicht in die Immaterielle Ebene entweichen.

- Besondere Fähigkeiten:
    - Omen: Dinge passieren, die zum Objekt passen. Z. B. erklingen musikalische Töne aus der Tsukumogami-Geige.
    - Einige besonders mächtige Tsukumogamis können auch spezielle Fähigkeiten einsetzen, die zu ihnen als Artefakt passen, z. B. könnte ein Geige schmerzende Geräusche von sich geben.
    - Helfende Attribute: Tsukumogamis können hilfreiche Geister-Artefakte sein, wenn sie entsprechend geehrt und ihnen Opfergaben gebracht werden. Das Kameosa-Artefakt ist z. B. ein mit Sake gefüllter Krug, der niemals leer wird.

- Psinetische Fähigkeiten:
    - Metamorphose: Der Gegenstand nimmt Gestalt an. Die Verwandlung kostet nur – 1 PSI. Die Rückverwandlung kostet nichts.
    - Ateatos
    - Diachryso
    - Metaphysischer Kampf (aus der Psinetik Biokinese)
    - Optikinese
    - Psychokinese
    - Pyrokinese
    - Sensing (aus der Psinetik Telepathie)
    - Teleport (jedoch nicht die Rochade)

...

- Waffen: Der Tsukumogami kann als gewandelte Gestalt Waffen nutzen.

- Eliminierung:

    - Stahl, Salz oder Weihrauch wirken beim Tsukumogami nicht. Der Tsukumogami kann nicht in die Immaterielle Ebene entschwinden.
    - Sofern es möglich ist, kann man ein Tsukumogami verbrennen und dadurch zerstören. Sollte es aber aus einem nicht brennbaren Material bestehen, z. B. ein metallisches Schwert, ist das Verbrennen wirkungslos.
    - Der Tsukumogami kann durch einen Exorzismus ins Totenreich verbannt werden. Als Exorzismus gilt hierbei auch das Shintō-Ritual in einem Schrein. Laut Überlieferungen soll auch eine würdevolle Verabschiedung mit Opfergaben möglich sein, woraufhin der Geist entweicht. Zurück bleibt dann der leere Gegenstand.

Werte:

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

- Jüngste Ereignisse:
    - Am 01.04.2021 entdeckten die Präzeptoren Aachens in einem Bunker im Stolberger Wald einen Tsukumogami. Es handelte sich um eine Fackel, die eigenständig brennen kann. Der Schamane Baatar Bavgar huldigte der Fackel und stellt den Geist somit zufrieden. Er nahm ihn zunächst mit zu sich nach Hause.
    - Im Oktober 2021 zog Baatar auf den Vierkanthof der Präzeptoren. Er nahm die Fackel mit.
    - Im Mai 2022 ließ Mikael Weymann für die Fackel einen Schrein errichten.
    - Am 12.08.2022 kamen Noah Wolfson und Söldner, getarnt als BKA und Zoll auf den Vierkanthof und entwendeten viele Artefakte, unter anderem die Fackel. Am 13.08. mussten die Wolfson's und die Söldner aus ihrem Versteck fliehen, weil die Fackel einen Brand verursachte.

Weiße Frau: Gespenst, das an verschiedenen Orten spukt. Ihr Auftreten scheint anfangs friedlich oder auch hilfsbedürftig, dann aber stellt sie sich als gefährlicher Schrecken heraus. Es gibt einige Berichte von Weißen Frauen, die aus Adelskreisen, z. B. aus dem Hause der Hohenzollern stammen, wo die Weiße Frau in entsprechenden Burgen und Schlössern gespukt haben soll. Selbst Napoleon soll einer begegnet sein, die aus einem Gemälde heraus und auf ihn zukam. Neben den häufigen Auftritten in Burgen und Schlössern gibt es auch Berichte, in denen eine Weiße Frau als Straßengespenst auftritt. In den 1980ern wurde im Baseler Gebiet häufig von einer Weißen Frau im Belchentunnel berichtet, die sich als Autostopperin mitnehmen ließ und dann plötzlich verschwand. Auch im Ebersberger Forst soll schon häufig eine Weiße Frau nahe der Hubertuskapelle, an der Staatsstraße 2080 aufgetreten sein. Dabei soll es sich um eine junge Frau handeln, die bei einem Autounfall mit Fahrerflucht ums Leben kam. Sie soll angeblich auch plötzlich im Auto von Vorbeifahrenden erscheinen und ins Lenkrad greifen. Zu der Legende wurden zwei Mysterie-Serien gedreht. Menschen, die an die Weiße Frau glauben, vermeiden es, den Namen auszusprechen, aus Angst, sie könnte dann irgendwann erscheinen.

- Ursprung: Allen gemein ist, dass die Weißen Frauen verstorbene Frauen sind, die auf brutale Weise getötet wurden oder sie seelische Qualen vor ihrem Tod erlitten haben (Kindsmord, Vergewaltigung, eingemauert und gestorben, Verkehrsunfall usw.)

- Lebensraum: Die Weiße Frau ist gebunden an einen Ort, sei es nun ein Schloss, eine Landstraße oder ähnliches. Hier tritt sie alle Monate oder Jahre oder zu bestimmten Zeiten in Erscheinung. Sie lebt in der übrigen Zeit in der Immateriellen Ebene und verhält sich dort unauffällig und verweilt teils sehr lange, bis sie wieder in Erscheinung tritt.

- Auftreten: Das Erscheinen der Weißen Frau ist nicht an eine Tageszeit gebunden, wobei sie häufig in der Dämmerung oder nachts auftritt. Ihre Gestalt entspricht immer noch ihrem früheren Aussehen, wobei sie in weißer Gewandung auftritt.

- Besondere Fähigkeiten:

    - Gruselige Omen: Interessiert man sich für diese Weiße Frau, wird man ungewöhnliche Dinge erleben: Gegenstände fallen um, Alpträume und die Weiße Frau könnte sogar erscheinen. Sie erfährt dadurch vom Interesse an ihr.

...

- Allgemeine Fähigkeiten:
    - Geisterattacke
- Psinetische Fähigkeiten:
    - Besessenheit
    - Geisterfratze
    - Materialisation
    - Diachryso
    - Metaphysischer Kampf (aus der Psinetik Biokinese)
    - Psychokinese
    - Superagilität
    - Teleport (jedoch nicht die Rochade)
- Waffen: Die Weiße Frau kann Waffen nutzen, was sie aber selten tut.
- Schutz: Der Schutzzauber Ho'oponopono oder eine geweihte Baschlik schützen davor, dass die Weiße Frau sich über die entsprechende Person hermacht.

Werte:

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

- Jüngstes Ereignis: Am 13.03.2022 eliminierten die Präzeptoren die Weiße Frau von Ebersberg, die an der Hubertuskapelle spukte. Dieser Geist war einst Margarethe Winkler, die grausam durch einen Verkehrsunfall ums Leben kam. Die Präzeptoren verbrannten ein Kruzifix, an das die Weiße Frau gebunden war und gaben ihr so ihren Frieden.

Wilde Jagd / Wildes Heer / Wilde Fahrt: Gruppe von übernatürlichen und jagenden Geistern, die sich durch die Lüfte fortbewegen. Die Wilde Jagd gilt einerseits als Vorbote für Katastrophen, andererseits löst sie auch Folgen für diejenigen aus, die eine Wilde Jagd erblicken, von schweren körperlichen und seelischen Folgen bis hin zum direkten Tod. Die Wilde Jagd kann verursachen, dass sich ihr Menschen und Tiere in ihren Bann gezogen fühlen und sich ihr anschließen. Nach dem Erscheinen entschwindet das Heer samt seinen Anhängern ins Totenreich. Die Wilde Jagd kann einen Herrscher haben, sie hat aber auf alle Fälle immer einen Warner, der dem Wilden Heer vorauseilt und in geisterhafter Erscheinung die Menschen warnt, indem dieser ausruft: „Ho ho ho! Aus dem Weg, ab dem Weg, damit niemand geschändet wird!". Der Warner wird auch Hassjäger, Schimmelreiter oder Türst genannt. Der Geisterzug folgt dann mit einem fürchterlichen Gerassel, Schreien, Heulen, Jammern, Ächzen und Stöhnen durch die Luft. Manchmal macht die Wilde Jagd stattdessen liebliche Musik, was als ein gutes Omen verstanden wird. Die Geister bestehen aus Männer, Frauen, Kinder und Tieren, die gewaltsam oder unglücklich zu Tode gekommen sind. Ihnen schließen sich dann alle Wesen an, die den Zug betrachtet haben und davon mitgerissen wurden.

- Ursprung: Die Wilde Jagd ist ein nordeuropäisch geprägtes Motiv. In Skandinavien wird sie als Odensjakt (Odins Jagd) bezeichnet. Auch im alemannischen und schwäbischen Raum wird sie mit Wotin bzw. Odin in Verbindung gebracht, der ihr Führer war. Auch auf Spiekeroog ist die Wilde Jagd als Wilde Fahrt bekannt und stellt geisterhafte Matrosen mit einem Schiff dar, die auf der Insel landen und dann durch die Gassen Spiekeroogs spuken. In Wales ist ihr Anführer Arawn mit seinen Hunden und der grausamen Mallt-y-Nos verbunden. In Kanada sind indianische Motive mit der Wilden Jagd verschmolzen, wo die Jäger mit Kanus über den Himmel fahren. In Schweden wird Odin als Anführer genannt, der von mythischen Waldfrau Huldra begleitet wird. In Mitteldeutschland wird Frau Holle als die Anführerin genannt, in Süddeutschland und Österreich Perchta, wobei es sich scheinbar um die gleiche abgöttische Person handelt, die auch mit der germanischen Göttin Frigg identifziert werden kann.
  Der älteste Bericht stammt vom normannischen Priester Gauchelin aus dem Jahr 1091, der das Wilde Heer erblickte, mit einem riesigen Mann mit Keule vorweg. Er bezeichnete diese Erscheinung als „Harlechins Familie" (daraus wurde der Begriff Harlekin; hellekin = kleine Hölle).
- Lebensraum: Die Geister der Wilden Jagd haben ihren „Lebensraum" im Totenreich, aus dem sie ausbrechen und in die Immanente Welt eindringen. Der Führer der Wilden Jagd holt sie durch Nekromantie hervor. Dieser kann ein Abgott, ein Dämon oder selbst ein besonderer Geist sein. Am bayerischen Untersberg existiert die Sage, dass Perchta die Wilde Jagd aus dem Untersberg zur Jagd hinausführt. Ihr voran warnt der Getreue Eckert, sich der Wilden Jagd nicht in den Weg zu stellen. Als Folklore wird im Salzburger Land zwischen dem 2. und 3. Advent die Wilde Jagd feierlich nachgestellt.

- Auftreten: Die Wilde Jagd tritt vornehmlich in den Rauhnächten zwischen Weihnachten und dem Dreikönigstag am 6.1. auf. Ebenso sind Auftritte während der Fastnachtszeit und zu Karfreitag geschildert. Der Warner verkündigt die Wilde Jagd. Häufig fliegt ihr auch ein Rabe voraus.

- Allgemeine Fähigkeiten:

    - Das Erblicken und auch das Hören der Wilden Jagd können einen Schreck verursachen.
    - Wer die Wilde Jagd ansieht, muss einen TW auf WS schaffen. Misslingt der TW, entscheidet der W6:
        - 1 = Man erblindet
        - 2 = Man erleidet einen verdrehten und angeschwollenen Kopf (und Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und W6 Std. lang – 2 WM)
        - 3 = Man wird W6 KR von einem der Geister angegriffen (wenn ihm jemand hilft, können weitere Geister hinzukommen.)
        - 4 = Man erleidet Krämpfe (– 3 LE und – 1 VIT)
        - 5 = Man stirbt an Ort und Stelle (heilbar!)
        - 6 = Man schließt sich den Jägern an; ein bekannter Toter fordert ihn auf (und ist für immer verloren; sofern ihn jemand mit CHAR nicht überzeugen kann).

- Waffen: Die Geister tragen vielleicht Waffen, die sie zu ihrem Tode bei sich hatten.

- Schutz: Ein Baschlik oder Ho'oponopono schützen vor geisterhaften Angriffen.

...

- Schaden und Eliminierung: Die Wilde Jagd kann in ihrer Gänze nicht eliminiert werden, außer wenn ihr Anführer eliminiert wird. Um sich vor der Wilden Jagd zu schützen, ist es ratsam, sich niederzuwerfen oder sich im Haus einzuschließen und zu beten.

- Weiteres:

    - Wer das Wilde Heer provoziert oder verspottet, wird angegriffen.
    - Bis heute existiert der Aberglaube, dass man zwischen Weihnachten und Neujahr keine Wäsche aufhängen soll, da sich die Wilde Jagd in der Wäsche verfangen könnte.

Werte:

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

- **Jüngstes Ereignis**: Im Juli 2022 erblickten die Präzeptoren in den Höhlensystemen des Hörselberges und des Untersberges die Wilde Jagd und den Getreuen Eckert. Der Getreue Eckert war ein Geist und der Warner der Wilden Jagd. Die Präzeptoren konnten sich vor der Wilden Jagd verbergen.