

kannt unter den Menschen. Ihr Wirken glaubt man im Spiel, wenn Abmagerung, Herzinfarkt, Tuberkulose, Wochenbettfieber, Impotenz oder Ischias plötzlich oder regelmäßig auftreten und nicht auf ärztliche Behandlung reagieren. Hexenmagie wird auch verantwortlich gemacht für Fehlgeburten und Kinderlosigkeit, für Alpträume und Eheprobleme, Verhaltensauffälligkeiten und Todesfälle beim Vieh, für Blut in der Kuhmilch, das Ausbleiben der Hühnereier, das Verderben der Ernte und alle möglichen Unfälle. Ihr Handwerk betreibt die Hexe, so der Volksglaube, mit Bild- und Analogiezaubern, mit heimlichen Flüchen und falschen Segenswünschen. So sorgt eine Nadel im Puppenleib für stechende Schmerzen bei ihrem menschlichen Ebenbild, und ein versteckter Talisman im Bettzeug einer Schwangeren führt zur Fehlgeburt. Schutz bieten Gegenzauber, bestimmte Kräuter, Glückbringer oder Amulette wie das *Nazar*-Auge, das in Südosteuropa und im Vorderen Orient populär ist und nicht nur Kinder vor dem Bösen Blick schützen soll.

Abseits der Zivilisation findet man sie bis in die Gegenwart hinein: Die unheimliche Alte in ihrem verfallenen Häuschen am Waldesrand. Und diese kann, falls es sich nicht um eine fälschlich verdächtige Kräuterfrau handelt, eine mächtige **Mythos-Magierin** sein. Anders als die Hexe des Volksglaubens interessiert sie sich wenig für die Schwangerschaften, Kornfelder und Milchkuhbestände ihrer Mitmenschen – auch wenn sie ausgesprochen rücksichtslos sein kann, wenn man ihr in die Quere kommt. Ihre Ziele sind unergründlich, und als Teil einer Investigatorengruppe sollte sie besser erfahrenen Spielern nach Absprache mit dem Spielleiter vorbehalten bleiben.

Verträglicher ist die Hexe, die im Wissen um ein größeres Ganzes die (heimliche) Beschützerin ihrer sozialen Gruppe ist – auch wenn sie dabei eigene Ziele verfolgt. Wer sie vertreibt oder sogar tötet, setzt verhängnisvolle Ereignisse in Gang. Hexen-Okkultisten im urbanen Umfeld und ohne Mythos-Wissen verwenden ihre Fähigkeiten indes, um zu Ansehen und Reichtum zu gelangen. Meisterhaft verbergen sie ihr wahres Wesen, und ihre Analogmagie kommt mit einem kleinen Altar im Kämmerchen aus. Darauf befinden sich Utensilien wie Kerzen, Messer, Räucherwerk, Fotografien, selbstgebastelte Stoff- oder Wachspuppen, Fetische, Talismane und lange Nadeln. Solange es sich nicht um **Scharlatane** oder **Esoteriker** handelt, praktizieren sie nicht gewerblich; und auch, wenn sie zuweilen Familienmitgliedern und Freunden

helfen, ist ihr Antrieb überwiegend egoistischer Natur.

Über den Glauben und die Praktiken mittelalterlicher oder vorchristlicher europäischer Hexen zu spekulieren, ist aufgrund der dünnen Quellenlage müßig. Wer eine vormoderne Hexe spielen möchte, hat daher freie Hand bei der Darstellung einer halbwegs passenden Volksmagie und -mythologie. Und innerhalb dieser interpretieren Hexen auch das Auftreten cthulhoider Erscheinungen.

Bei zeitgenössischen Praktikern kann der Hexentätigkeit ein dualistisches Weltbild mit Gegensatzpaaren wie gut-böse, männlich-weiblich, Tag-Nacht, ergänzt um Göttinnen- und Fruchtbarkeitskulte sowie moderne Esoteriken zugrunde liegen. Je nach persönlicher Neigung und Initiationsgrad versucht die Hexe, das Übel zu bannen – oder sich mit ihm zu verbünden. Nicht umsonst werden europäische Hexen mit Tieren wie Katzen, Fröschen, Ziegen, Ratten, Eulen, Schlangen und Insekten in Verbindung gebracht – denn machthungrige Praktiker im Initiationsrang von **Okkultisten** und **Mythos-Magiern** standen immer wieder in Kontakt mit Dienern *Tsathogguas*, *Shub-Nigguraths*, *Yigs* und anderen, während es den Gutartigeren gelang, sich zum eigenen Schutz mit Traumlandwesen wie den Katzen von Ulthar zu verbünden.

Okkultisten verfügen über cthulhoide Zauber und können als mächtige und ambivalente Gestalten Teil der Investigatorengruppe sein. Einige von ihnen haben die Gefolgschaft von Dienerassen gewonnen, die die Gruppe schützen oder eine gegnerische Partei angreifen können. Daneben mag die heimliche Suche des Hexers nach einem Buch oder Artefakt seine Freunde in ungewöhnliche Abenteuer involvieren – und ihre Verführbarkeit, ihr innerer Kampf zwischen Gut und Böse, Eigennutz und Loyalität machen diesen Menschen vielschichtig und faszinierend. Auch die Darstellung eines charismatischen **Esoterikers** oder **Scharlatans** kann reizvoll sein – vor allem, wenn dieser leicht naive oder sträfliche durchtriebene Praktiker mit der cthulhoiden Realität konfrontiert wird. Denn Esoteriker, die ihr Menstruationsblut in Nachbars Garten vergraben, ihr eigenes *Buch der Schatten* führen und bei Serien wie *Charmed* und *Buff*y am Bildschirm kleben, sind nur unzureichend auf die Schrecken des Universums vorbereitet. Während die Scharlatane, in deren Läden sie ihr Ritualwerkzeug gekauft haben, vor allem an den Gott Mammon glauben – und in ihrem Atheismus eine noch größere Fallhöhe aufweisen.

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + MAx2

Finanzkraft: 5-60

Empfohlene Kontakte: Arzt im Ort, Gemeindemitglied, Hebamme, Hexe.

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung, Einschüchtern, Fremdsprache (beliebig), Geschichte, Naturkunde, Okkultismus, Überlieferungen (beliebig), Verborgenes erkennen.

Hintergrund-Beispiele:

Glaube/Weltsicht: Okkultist

Wichtige Person: Lehrperson, Anführer eines Hexenkultes, Familienmitglied

Bedeutsame Orte: Orte in der Natur, Ritualplatz

Gehüteter Besitz: Messer, Amulett, Talisman

Empfohlener Initiationsgrad: Esoteriker / Okkultist / Mythos-Magier

HYPNOTISEUR

„Entspannen Sie sich. Lassen Sie sich tief in den Sessel zurücksinken. Spüren Sie das Gewicht Ihrer Arme und Beine, konzentrieren Sie sich auf Ihren Atem und kommen Sie ganz zu sich selbst. Ihre Arme und Beine werden jetzt immer schwerer. Lassen Sie sich fallen, werden Sie ein Stein im Sessel, der immer tiefer in das Polster einsinkt. Eine angenehme Wärme durchströmt Ihren gesamten Körper. Einatmen. Ausatmen. Einatmen. Ausatmen. Sinken Sie noch tiefer und hören Sie nur auf meine Stimme. Lassen Sie sich fallen in die Entspannung und die Schwere. Eine wohlige, warme Schwärze umgibt Sie jetzt, Sie fühlen sich geborgen und sicher wie im Mutterleib.“

Joachim Falke spürte ganz genau, dass dieser Patient wieder einer von diesen Patienten war. Kein wahrhaftiger Wahrheitssuchender, sondern jemand, der sich amüsieren wollte. Ein vermutlich seriöser Mediziner, der gar nicht an Reinkarnation glaubte.

„Die warme Dunkelheit formt einen Tunnel, der Sie schützend umgibt. Folgen Sie dem Tunnel. Machen Sie sich keine Sorgen, weil es dunkel ist. Sie gehen ganz sicher und ohne zu stolpern. Genießen Sie diese Sicherheit. Ihre innere Weisheit kennt den Weg. Am Ende des Tunnels taucht in weiter Ferne ein Lichtschimmer auf. Es ist ein helles, freundliches Licht, ein vertrautes Licht. Es kommt aus einer Zeit, von einem Ort, den Sie kennen. Gehen Sie darauf zu!“

„Das Licht kommt näher, wird größer und strahlender und füllt schließlich Ihren Gesichtskreis völlig aus. Treten Sie in das Licht und hindurch und beschreiben Sie mir den Ort, den Sie sehen!“

Einen Augenblick lang huschte ein Lächeln über das Gesicht des Patienten, als hätte die Hypnose nicht angeschlagen, und nun würde irgendein Ulk folgen. Er öffnete sogar die Augen. Doch dann verkrampfte er sich unnatürlich in dem bequemen Sessel, die Pupillen weit geöffnet, den Blick in die Ferne gerichtet. Der unscheinbare junge Mann war bleich

geworden und ein feiner Tremor schüttelte seinen Körper.

Falke wollte aufspringen und ihn wachrütteln, da fuhr der Mann mit kalter, fremder Stimme fort: „Am Strand brechen sich wolkenartige Wellen, eine Zwillingssonne versinkt in der See, die Schatten werden länger – in der verlorenen Stadt Carcosa.“

Ruckartig stand er auf. „Ich war ein Bewohner des verfluchten Carcosa, ich stand an den dunstigen Gestaden von Hali. Ich tanzte im Schein der Zwillingssonnen. Ich tanzte für den König in Gelb, ich war ein Bewohner von Carcosa. Ich spielte, die Bühne, das Lied; ich tanzte, der König tanzte. Er war kein Mensch; ich nahm die Maske und ICH war kein Mensch mehr.“

Das Gesicht zu einer wahnsinnigen Fratze verzerrt packte der Mann die mächtige Bergkristalldruse, die auf dem Tischchen zwischen den Stühlen gestanden hatte, und schleuderte sie durch die Fensterscheibe, die in einem infernalischen Klirren zerbarst – ganz, als breche nicht bloß Glas, sondern eine Trennscheibe zwischen den Dimensionen.

Falke, der sich noch vor den Splittern duckte, blieb keine Zeit zu reagieren, als der Mann sich völlig von Sinnen aus dem Fenster in den Tod stürzte.

Die Hypnose ist ein Verfahren zur Induktion einer hypnotischen Trance, eines entspannten Wachzustands, in dem sich die Aufmerksamkeit des zu Hypnotisierenden durch den Hypnotiseur an den Kontrollinstanzen des bewertenden und kritikfähigen Bewusstseins vorbei ins Unterbewusstsein lenken lässt. Die Hypnose rückte ab 1770 in den Blickpunkt der Wissenschaft. Der englische Augenchirurg James Braid (1795-1860) war es schließlich, der die These des tranceinduzierenden „Magnetismus animalis“ nach Franz Anton Mesmer (1734-1815) zugunsten einer These von hirn-

physiologischen Veränderungen verwarf und zahlreiche Augenoperationen an Patienten im entspannten und schmerzreduzierten Hypnosezustand durchführte. Auch Persönlichkeiten wie der Neurologe und Tiefenpsychologe *Sigmund Freud* (1858-1939), der Hirnforscher *Oskar Vogt* (1870-1959), der Psychiater und Begründer des autogenen Trainings *Johannes Heinrich Schultz* (1884-1970) sowie der Psychiater und Psychologe *Milton H. Erickson* (1901-1980) erforschten das Phänomen der Hypnose. Und die ist nur in zweiter Linie Show-Attraktion, sondern dient als seriöses Therapieverfahren zur Behandlung von Depressionen und Süchten, Ängsten und Zwängen, Schlafschwierigkeiten und Amnesie. In Trance lässt sich weiterhin eine Reduzierung von chronischen, Operations-, Zahn- und Geburtsschmerzen erreichen, und sogar eine lindernde Wirkung bei Neurodermitis ist belegt.

Die Induktion der Trance sollte in einer ruhigen, als sicher erlebten Umgebung erfolgen. Der Hypnotiseur verwendet Suggestionen, Techniken der progressiven Muskel- oder Tiefenentspannung oder Musik, um seinen Patienten in einen entspannten Zustand zu versetzen. Er konzentriert dessen Aufmerksamkeit auf rhythmische Geräusche, die eigene Atembewegung, visuelle Reize oder ein langsames Rückwärtszählen. Medizinische wie Show-Hypnose setzen die Einverständnis des zu Hypnotisierenden sowie seine positive Erwartungshaltung voraus, denn gegen ihren Willen sind Menschen normalerweise nicht hypnotisierbar. Nach der Sitzung muss die Trance mit geeigneten Suggestionen aufgehoben werden, um Kreislaufbeschwerden oder Kopfschmerzen vorzubeugen. Hypnotiseure arbeiten in medizinischen und psychotherapeutischen Kliniken, in Privatpraxen, auf der Showbühne und bei der Polizei – und die Mehrheit von ihnen fällt aus dem Raster der cthulhoiden Initiationsgrade heraus, weil sie sich als Wissenschaftler und Ärzte begreifen und nicht als **Esoteriker** und **Okkultisten**. Selbst Show-Hypnotiseure eignen sich nur bedingt zum **Scharlatan**, weil es eine hirnhysiologische Basis gibt, auf der ihr Tun funktioniert. Und wer die Technik der Tranceinduktion offensichtlich nicht beherrscht, dürfte schnell von der Bühne gebuhrt werden.

Hypnotiseure, die sich als seriöse Ärzte oder Psychologen, als Kriminalisten oder selbst Unterhaltungskünstler verstehen, interessieren sich kaum für Esoterik oder Okkultismus. Sollten diese Menschen mit dem Mythos konfrontiert werden, wird ihr rationales Weltbild auf den



Punkte für Berufsfertigkeiten: B1x4

Finanzkraft: 30-80

Empfohlene Kontakte: Kollegen in Medizin und Wissenschaft, im Showgeschäft oder in der Esoterik-Szene, Patienten.

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung, Erste Hilfe, Fremdsprache (beliebig), Handwerk (Hypnose), Medizin, Naturwissenschaft (Pharmazie), Psychologie, Überzeugen.

Hintergrund-Beispiele:

Glaube/Weltsicht: Wissenschaftler; als Rückführungshypnotiseur auch Esoteriker

Wichtige Person: der Begründer einer medizinischen, psychologischen oder esoterischen Schule, die sich mit Hypnose beschäftigt, Patient

Bedeutsame Orte: eigene Praxis oder das eigene Büro in einer Klinik/einem Forschungszentrum

Gehüteter Besitz: Fachbücher, Studienergebnisse, Hypnosependel

Empfohlener Initiationsgrad: Skeptiker (als wissenschaftlicher Hypnotiseur) oder Scharlatan / Esoteriker (als Rückführungshypnotiseur)

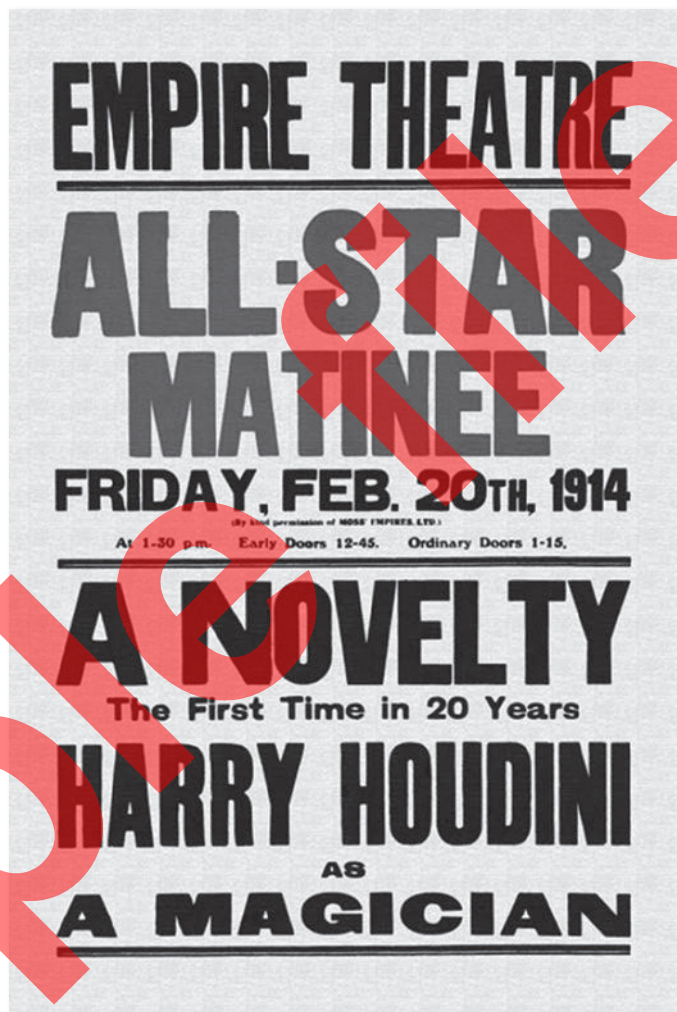
Kopf gestellt – und nur die komplette Verdrängung des Geschehens kann sie vor dem psychiatrieflichtigen Wahnsinn bewahren. Jedenfalls, solange niemand per Hypnose ihre Erinnerungen wiederherstellt.

Allein der Reinkarnationstherapeut, der **Eso-teriker** seiner Profession, fällt, solange er kein atheistischer **Scharlatan** ist, nicht völlig vom Glauben ab. Im Gegenteil, er interpretiert die cthulhoide Bedrohung innerhalb seines weltanschaulichen Bezugssystems als Teufel, Dämon oder Bewohner der Niederhöllen. Wirklich gut tut diese Begegnung allerdings auch seiner geistigen Gesundheit nicht.

Als Mitglied einer Investigatorengruppe kann der wissenschaftliche oder kriminologische Hypnotiseur versuchen, die Traumata seiner Freunde mit Hilfe seiner Kunst zu kurieren. Ist diese Traumatherapie hilfreich, werden 1W3 STA gewonnen (pro Monat). Andernfalls holt die Hypnose verdrängte Schrecken ins Gedächtnis zurück, und der Hypnotisierte verliert 1W3 STA (bei einem Patzer 1W6 STA). Auch den Hypnotiseur kostet es 1W3 STA, wenn er im Rahmen einer Sitzung mit cthulhoiden Inhalten konfrontiert wird. Gleichzeitig kann er, wenn er über eine ungewöhnliche Krankengeschichte ins Recherchieren gerät, auch seine Freunde in ein neues Abenteuer verwickeln.

Der charismatische Reinkarnationstherapeut ermöglicht neue Abenteuer, indem er seinen Kameraden spektakuläre Vorleben einredet und sie antreibt, in abgelegenen

Weltgegenden auf die Spur der vermeintlichen Vergangenheit zu gehen. Und wenn in diesem **Esoteriker** nur der Hauch eines **Okkultisten** schlummert, kann seine Hypnose ihn per Autosuggestion an Orte führen, die ihm besser in *allen* seinen Leben verborgen geblieben wären.



LOGEN-MITGLIED

Heute war ein besonderer Tag für Carl Anderson. Er gehörte zum ersten Mal zu dem erlesenen Kreis der Logen-Mitglieder, die heute an einem großen Ritual teilnehmen durften. Es ging um eine seelische Verbindung zu dem Logengründer Ephraim Bishop persönlich. Ungeachtet der Tatsache, dass dieser bereits vor 200 Jahren verstorben war!

Genau zwölf Logen-Mitglieder versammelten sich um 23 Uhr auf dem Christchurch Cemetery. Der Friedhofswärter hatte nicht nur genug Geld erhalten, um die Nacht über in eine andere Richtung zu schauen, sondern stellte auch noch einen Schuppen zum Umkleiden zur Verfügung.

Anderson hatte das schwere Buch dabei, das er in den letzten Wochen so intensiv studiert hatte. Er konnte sich gar nicht mehr daran erinnern, wann er zuletzt eine ganze Nacht durchschlafen hatte. Aber nun würde er die Lorbeeren seines Fleißes ernten!

Zehn Leute in einheitlichen Kutten standen bereits um das Grab herum. Anderson zog sich ebenfalls um. Sein Herz begann schneller zu klopfen. Der Mond war bereits aufgegangen; es ging los.

Alle kannten ihre Aufgaben. Die korrekten Zeichen waren bereits mit Kreide auf die Grabplatte gezeichnet, Kerzen aufgestellt, ein magischer Kreis gezogen. Zuletzt trat der hochwohlgeborene Logenmeister hin-

zu. Anderson hielt ihm das aufgeschlagene Buch unter die Nase, sodass der Meister ungehindert ablesen und gestikulieren konnte. Die anderen stimmten in den Singsang ein. Wind kam auf.

Nach unzähligen Minuten schimmerte die Luft über dem Grab. Es strahlte eine sonderbare Aura aus, die an den Grenzen des Verstandes kratzte. Eine Art wabernder Körper erschien. Sollte es wirklich Ephraim Bishop sein?

Die Gestalt stand reglos da. Das Gesicht wirkte verzerrt, der Blick starr. Weder sprach sie laut, noch konnte Anderson eine Stimme in seinem Kopf vernehmen.

Anderson bemerkte, dass auch die anderen nervös wurden. Etwas stimmte nicht. Die Gestalt riss ihre Augen immer weiter auf, bis ihr Gesicht wie eine dämonische Fratze wirkte. Nun öffnete sich der Mund zu einem stummen Schrei. Etwas stimmte ganz und gar nicht!

Anderson machte sich innerlich bereit und rief sich die Bannzauber ins Gedächtnis, die er in den letzten Wochen so fleißig gelernt hatte.

Eine Loge ist ein Zusammenschluss von Menschen, die gemeinsame Ideale verfolgen, ihren Alltag gemeinsam erleben und ihre eigenen Rituale, Feste und Gesetze haben. Das generelle Bestreben einer Loge liegt im Arbeiten an sich selbst, um ein besserer Mensch zu werden.

Die Grundideale einer Loge sind Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit, Toleranz und Humanität. Aus der Interpretation dieser Werte leitet die Loge bindende Regeln für ihre Mitglieder ab – zu denen üblicherweise auch die Verschwiegenheitspflicht zählt. Es gibt regelmäßige Zusammenkünfte an einem Versammlungsort, an denen über Probleme und Lösungen gesprochen wird. Ein menschliches Miteinander fördert die Zufriedenheit des Einzelnen, im Privaten wie auch im Beruflichen.

Die Mitglieder der Logen sind streng hierarchisch in Grade eingeteilt. Je höher man in der Ordnung der Loge aufsteigt, umso mehr Geheimnisse und Hintergründe kann man erfahren. Zu diesen zählt neben einem tieferen Verständnis der allgegenwärtigen Symbolik auch die Einführung in esoterisches Wissen – je nach Loge wird in den höheren Rängen auch über den Cthulhu-Mythos diskutiert.

Ein Logen-Mitglied geht einem normalen Leben nach, er unterstützt seine Loge in der Freizeit. Oft sind das Einsätze karitativer Natur, teils

dienen sie der Loge selbst, und es zählen handwerkliche Tätigkeiten dazu, da handfeste Arbeit dazu dient, die Menschen zu erden.

Auch gemeinsame Feiern und Zeremonien gehören zum Programm des Logen-Mitglieds, je nach Art der Loge können die Zeremonien magischen Ritualen gleich kommen.

Manche Logen können im Besitz von Mythoswerken sein, und beschäftigen sich intensiv mit übernatürlichen Phänomenen, wollen gar Kontakt mit anderen Wesen aufnehmen, Portale erschaffen und auch andere Welten und Dimensionen kennenlernen.

Ein Investigator kann ein Aussteiger sein, der versucht, aus dem überregulierten Korsett zu entkommen. Möglicherweise ist er auch völlig überzeugt von der Sache, und möchte immer wieder die anderen Investigatoren bekehren. Am wahrscheinlichsten ist, dass er seine Zugehörigkeit kaum in den Vordergrund stellt, aber in Zeiten der Not über das notwendige Wissen und die Kontakte verfügt, die im Kampf gegen die Schrecken des Mythos nötig sind.

Punkte für Berufsfertigkeiten: B1x2 + MAx2

Finanzkraft: 70-100

Empfohlene Kontakte: Ärzte, Logen-Mitglieder, Politiker, „wichtige Leute“ (weltlich gesehen).

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung, Buchführung, Einschüchtern, Geschichte, Okkultismus, Überlieferungen (beliebig), Überzeugen, eine andere Fertigkeit als persönliche (oder Setting-) Spezialität.

Hintergrund-Beispiele:

Glaube/Weltsicht: Man muss gemäß den Regeln leben

Wichtige Person: Meister, Geschäftspartner

Bedeutsame Orte: die Loge, ein Tempel, Raucherzimmer, Lion's Club

Gehüteter Besitz: Ritualdolch, Füller mit Goldfeder, Krawatte

Empfohlener Initiationsgrad: Scharlatan / Esoteriker / Okkultist / Mythos-Magier