

Apotropaion (GC3KTFD)	1/4	www.geocaching.com
Apotropaion (OCE3FE)		www.opencaching.de

Ich, der Owner dieses Geocaches "Apotropaion", bin ein Nachfahre Pfarrer Fredericks.

Pfarrer Frederick war ein frommer Mann. Gertrudes Schicksal, folgende Ereignisse, das Artefakt und spätere diesbezügliche Erkenntnisse haben ihn sehr erschüttert. Sein restliches Leben widmete er der Aufgabe, herauszufinden, was es mit diesem Artefakt auf sich hat.

Der Sohn von Pfarrer Frederick namens Schindelgrub, der wie sein Freund Ekkehard fünfunddreißig Jahre alt war, hatte auf Pfarrer Fredericks Geheiß Ekkehard nachgestellt, als dieser das Artefakt nach Gertrudes Tod in den Wald zurückbringen sollte. Ekkehard erreichte die Stelle, legte das Artefakt ab und entfernte sich, doch dann kehrte er nachdenklich zurück, nahm das Artefakt wieder an sich und ging ins nächste Dorf in eine Schänke. Er trank viel. Als er die Schänke verließ, schlug er die Richtung zu seinem Dorf ein und nicht die Richtung zum Wald. Sogleich Schindelgrub dies begriff, ging er aus seinem Versteck heraus und versuchte, Ekkehard zu überreden, das Artefakt loszuwerden. Zuerst mit den Worten, dann fingen die beiden an, einander zu schubsen. "Es ist das Einzige, was mir von ihr geblieben ist, du Aas", schrie Ekkehard immerzu, während die Remperei in eine Rauferei überging. Mit der Zeit schlug Ekkehard so verbittert und erbarmungslos zu, dass Schindelgrub in Rage geriet. Schließlich tötete Schindelgrub den Ekkehard aus Versehen, brachte das Artefakt schnell an die Stelle, die Pfarrer Frederick ihm zuvor beschrieben hatte, kehrte ins Dorf zurück und berichtete seinem Vater weinend von dem Vorfall.

Pfarrer Frederick vertuschte den Totschlag. Alle glaubten, Ekkehard wäre im Wald von den Raubtieren gerissen worden.

Den Schindelgrub schickte Pfarrer Frederick weg zu den Verwandten. Nach einigen Jahren erreichte ihn jedoch die Nachricht, dass Schindelgrub dem Wahnsinn verfallen war. Pfarrer Frederick fuhr zu ihm, um gerade zu helfen, den Erhängten vom Baum zu nehmen. An seinem Hals – das Artefakt.

Pfarrer Frederick ging zu der Stelle im Wald, legte das Artefakt ab und kehrte ins Dorf zurück. In den Jahren danach war er oft und für lange Zeit nicht zu sprechen, zog sich aus der Gemeinde zurück, hielt nur selten Gottesdienste. Er besuchte Bibliotheken, ferne Länder, okkulte Orte; traf sich mit Gelehrten, Mystikern, Geistlichen, Heilern, Antiquaren. Eines Tages schloss er sich für eine Weile in seiner Stube ein, ging dann in die Kirche, betete lange und geißelte sich. Anschließend stieg er den Glockenturm empor. Ausgehend von den Angaben der Menschen, die zu dem Zeitpunkt an der Kirche waren, dem vernommenen Läuten sowie dem mehrmaligen Schädelbruch des zu Tode Gestürzten, lief der Pfarrer sechsmal gegen die Glocke an und schlug sie mit dem Kopf. Danach warf er sich den Turm hinunter. In seiner rechten Hand fand man einen Rosenkranz, dessen eines Glied das Artefakt war.

Pfarrer Fredericks Vermögen ging an seinen Cousin. Das Testament enthielt einen geheimen Teil, den nur derjenige spätere Erbe zu Gesicht bekommen sollte, der nach Pfarrer Fredericks eigenem Vermerk "nicht vor der grauenhaften Wahrheit schaudern wird". Über Jahrhunderte wagte niemand, diesen Teil zu öffnen.

Im 18. Jahrhundert zog meine Familie mit Hab und Gut der Einladung der Kaiserin von Russland, Katherina der Großen, folgend gen Osten. Wieder blieb der geheime Teil des Testamentes von Pfarrer Frederick ungelüftet über Jahrhunderte im Tresor einer deutschen Anwaltskanzlei. 1995 erhielt mein Vater einen Brief aus Deutschland, wo er als Familienoberhaupt an seine vergessene Erbschaft erinnert wurde. Damals waren wir auch alle in Vorbereitung, nach Deutschland zurückzusiedeln. So passte es gut.

In Deutschland hat mein Vater – da er selbst bereits betagt und ich erwachsen war – mir die Angelegenheit übertragen. Ich habe die Mahnung, die den geheimen Teil des Testamentes versiegelte, nicht geachtet und es geöffnet. Gelesen.

Die Erfüllung von Pfarrer Fredericks letztem Willen fiel somit mir zuteil.

Apotropaion (GC3KTFD)	2/4	www.geocaching.com
Apotropaion (OCE3FE)		www.opencaching.de

Vor langer, langer Zeit brannte in dieser Gegend öfter der Wald. Andauernd war Stöhnen zu hören. Immer wieder fand man Leichen von Menschen, die sich selbst umgebracht hatten. Erhängte, Gestürzte, Verbrannte, Verstümmelte. Leute, die sich zu Tode gebissen hatten, die sich zu Tode zerschnitten hatten, die ihre Köpfe an einem Fels oder einem Baumstamm kaputt geschlagen hatten. Manche rissen sich so lange Haare vom Kopf, bis sie tot waren.

Wer waren diese Menschen? Warum kamen sie hierher? Warum brachten sie sich um? Man erzählte, dass die Gestorbenen allesamt wohlhabend waren. Dass diese Gegend schon seit jeher verdammt ist. Dass das Ganze mit einem verhängnisvollen Gegenstand zu tun haben mußte, den man "das Artefakt" nannte.

Das Artefakt ist ein Lebewesen aus einer anderen Welt. Es gibt noch acht vergleichbare Artefakte auf unserem Planeten. Einst eröffnete ein altes Volk für kurze Zeit das Portal zu der anderen Welt, und die Neun gelangten herüber.

Einiges ist allen neun Artefakten gemein:

- Ein Artefakt durchläuft in seinem Leben drei Phasen: Keim, Busch und Baum. Jede Lebensphase dauert fünfhundert Jahre.
- Ein Artefakt verfolgt das Ziel, möglichst schnell das Lebensende zu erreichen und somit die Nächste Stufe im Ewigen Wandel zu betreten. In der Nächsten Stufe kehrt das Artefakt in seine Heimat zurück.
- Ein Artefakt hat ein bestimmtes Revier hier. Artefakte, deren Reviere mit der Zeit über die Erde wandern, werden Nomaden genannt. Artefakte, deren Reviere immer auf eine Gegend fixiert sind, werden Eingesessene genannt. Einmal haben sich die Reviere zweier Artefakte über einige Jahrhunderte überschritten. Die Artefakte haben sich damals arrangiert. Was passiert, wenn die Artefakte sich in solchen Fällen bekriegen würden, ist nicht vorstellbar.
- Ein Artefakt muss sich ernähren, um zu altern. Als Nahrung dient einem Artefakt irgendetwas am Menschen und ist von Artefakt zu Artefakt und auch von Lebensphase zu Lebensphase eines Artefaktes verschieden. Die Ernährung funktioniert nur innerhalb des Revieres des Artefakten. Ein Artefakt kann sehr lange nichts essen. Nach einer gewissen Zeit ohne Nahrung hört ein Artefakt auf, zu altern.
- Ein Artefakt verfügt über Fähigkeiten. Es gibt die sogenannten harten Fähigkeiten, die über die Lebensphasen unverändert bleiben, und es gibt eine sogenannte weiche Fähigkeit, die sich von einer Lebensphase zur anderen ändert, dabei jedoch stets guter Natur ist.
- Ein Artefakt korreliert nur mit Menschen. Ein Artefakt kann sich immer nur mit einem Menschen befassen. Unter mehreren Menschen "verstummt" das Artefakt: seine Fähigkeiten (sowohl die harten als auch die weiche) werden blockiert. Die erste Begegnung zwischen einem Artefakt und einem Menschen muss auf dem Altar des Artefaktes erfolgen.
- Ein Artefakt kann nicht sterben. Nur wenn es sein Lebensende erreicht, hört es auf, hier zu existieren. Wird der vergängliche Körper des Artefaktes zerstört, womit es außerstande gesetzt wird, einen Menschen und somit die Nahrung zu finden, schrumpft sein Alter. Jedoch kann ein Artefakt höchstens auf den Anfang seiner aktuellen Lebensphase zurückwachsen und nicht mehr in die vorige Lebensphase springen.

Manche Artefakte existieren neben der Menschheit her und haben keinen Einfluss auf sie. Andere dagegen sind mit dem Schicksal der Menschheit verflochten und sind mehr oder minder entscheidend für ihr Fortkommen.

Apotropaion (GC3KTDF)	3/4	www.geocaching.com
Apotropaion (OCE3FE)		www.opencaching.de

Dieses Artefakt ist das zweitstärkste von den Neun. Sein Name ist Aeyal. Es ist ein Eingesessener, sein Revier ist das Ruppental. Es ist sehr klug, raffiniert und hat mächtige Fähigkeiten.

Seine harten Fähigkeiten sind:

- Es kann sich überall teleportieren, allerdings nur dann, wenn kein Mensch es besitzt.
- Es kann die Kontrolle über den Träger übernehmen, allerdings nur dann, wenn der Mensch es einmal außerhalb seines Revieres gebracht hat. Die Kontrolle über den Menschen kann das Artefakt nur außerhalb seines Revieres ausüben. Es braucht eine Zeit je nach Alter, Gesundheit und Geisteszustand des Menschen, bis der volle Einfluss des Artefaktes auf diesen Menschen gebildet ist. Genau so mit unterschiedlichem Tempo, diesmal abhängig (neben dem Alter, Gesundheit, und Geisteszustand des Menschen, die vor dem Zugriff des Artefaktes waren) noch zusätzlich von der Zeit, wie lange der Mensch vom Artefakt parasitiert war, verblasst der Einfluss des Artefaktes auf den Menschen, wenn er es nicht mehr trägt, und verschwindet schließlich vollends.

Zurück zu den Toten im und um das Ruppental...

Diesen Toten war eins gemein: Ihr Blut gerann auch nach Stunden nicht, und im Blut waren viele kleinen weißen Bläschen, stellenweise ummantelt vom gelblichen Schmalz. Das Blut bewegte sich langsam zu der tiefsten Stelle im Tal, wo ein Bach floss, und vermischte sich mit dem Wasser des Baches. Dieses Blut erinnerte an den Eiter. Man nannte es Eiterblut. Seit der Zeit hieß der Bach Eiterblutbach. Jetzt heißt dieser Bach Eiterbach.

Einst waren diese Menschen arm. Sie kamen ins Tal, weil sie sich wünschten, reich zu werden. Sie hatten gehört, dass es im Tal etwas gab, das sie reich werden ließ – das Artefakt. Sie nahmen das Artefakt, wie es auf der Steinplatte stand, auf der das Artefakt lag, und sind nach Hause zurückgekehrt. Wurden vermögend. Zu Hause fanden sie nach einiger Zeit jedoch keine Ruhe - etwas lockte sie zurück ins Tal und drängte, das Artefakt dort zu lassen. Sie gingen hin, legten das Artefakt ab und entfernten sich. Außerhalb des Tales wurden sie von unwiderstehlichen Sehnsüchten nach dem Artefakt gepackt. Sie kamen zurück, fanden das Artefakt aber nicht an der Stelle, wo sie es vor wenigen Minuten abgelegt hatten. Sie gingen weg, doch dann wieder: Außerhalb des Tales übermannte sie eine ungemaine Begierde nach dem Artefakt. So kamen sie dauernd ins Tal zurück. Schließlich gingen sie es suchen, streunten umher, verloren immer mehr die Hoffnung. Nackte Panik stieg in ihnen auf. Viele setzten den Wald in Brand, um dann in versengter Gegend eine bessere Übersicht zu haben. Aber keiner ist des Artefaktes je wieder habhaft geworden. In ihrem Elend begingen sie Selbstmord, weil sie die erdrückenden Depressionen, sobald sie das Tal verließen, und die Verzweiflung, weil sie im Tal das Artefakt nicht finden konnten, nicht mehr aushielten.

Das Artefakt tauchte später in der Lache des ausgetretenen Eiterblutes eines Gestorbenen auf. Sog sich voll. Ernährte sich. Allerdings diejenigen, die nicht im Ruppental starben, ernährten es nicht. Dann teleportierte sich das Artefakt zu seinem Altar zurück und wartete auf das nächste Opfer, das nach dem Reichtum trachtete.

Zu der Zeit befand sich das Artefakt in der Keim-Phase. Seine weiche Fähigkeit war, den Menschen reich zu machen. Das erste datierte Opfer taucht im 6. Jahrhundert auf. Als der Mensch das Artefakt mit nach Hause und somit außerhalb des Revieres des Artefaktes brachte, bemächtigte sich das Artefakt seines Geistes. Es manipulierte zudem den Organismus des Trägers in der Weise, dass bestimmte physiologische Prozesse in Gang gesetzt wurden, die das Blut veränderten. Wenn die Zeit reif war, zwang das Artefakt den Menschen ins Tal, wo der Mensch sich tötete.

Apotropaion (GC3KTFD)	4/4	www.geocaching.com
Apotropaion (OCE3FE)		www.opencaching.de

Im 14. Jahrhundert, als die Geschichte mit Gertrude sich zutrug, und auch jetzt, ist das Artefakt in der Busch-Phase. Seine weiche Fähigkeit hat sich geändert: Es nimmt jetzt den Bösen Blick vom Menschen. Gleichzeitig ernährt es sich von der Energie des aufgesogenen Bösen Blickes. Anders als in der Keim-Phase, als es den Menschen mit sich selbst zur Ausbildung des Eiterblutes zuerst nach Hause schickte und ihn anschließend zurück ins Tal zwang, will es jetzt nicht mitgenommen werden. Alles, was es von dem Menschen braucht – die Nahrung –, bekommt es gleich, wenn es den Bösen Blick bannt. Danach ist der Mensch für das Artefakt nutzlos. Nachdem der Mensch von einem Bösen Blick getroffen und dann geheilt wurde, wird er nie mehr von einem anderen Bösen Blick getroffen. Er ist dann für immer immun. Wenn der Mensch von Anfang an unter keinem Bösen Blick leidet und auf das Artefakt trifft, hat keiner etwas von der Begegnung.

Das Artefakt ärgert sich jetzt über den Menschen, der es aus seinem Revier weggetragen hat. Es tötet den Träger durch Wahnsinnsbefall und teleportiert sich, nun befreit, in sein Tal.

Wann die Busch-Phase vorbei sein wird, wie viele von den fünfhundert Jahren der Phase das Artefakt bereits verlebt hat, vermag keiner zu sagen.

In seinem dritten Lebensabschnitt, der Baum-Phase, wird das Artefakt bei jedem Menschen, der es findet, den sechsten Sinn öffnen. Anatomische Grundlage ist bereits vorhanden, der Sinn muss nur aktiviert werden. Als Nahrung wird dem Artefakt ein anderer willkürlich gewählter vorhandener Sinn dienen.

Es hat immer jemanden gegeben, der für das Artefakt seinen Altar einrichtete und das Artefakt unter den Menschen bekannt machte. Solche Leute wurden Paladine genannt. Es war der letzte Wille von Pfarrer Frederick, dass derjenige sein Nachfahre, der den geheimen Teil seines Testamentes lesen wird, ein Paladin wird.

Die Geschichte über Gertrude und andere Personen sowie die Angaben zum Artefakt habe ich den Ausführungen im Pfarrer Fredericks Testament entnommen. Die Angaben über Pfarrer Fredericks Tod waren in der Notiz der Anwälte, welche die Anwälte damals, im 14. Jahrhundert, angefertigt und dem Testament beigelegt hatten.

Eins hatte Pfarrer Frederick in seinem Testament dem Paladin noch auf den Weg gegeben: Rituale, mit deren Hilfe der Paladin mit dem Artefakt umgehen kann: sich ihm unterwerfen, seinen Altar lokalisieren, seine Lebensphase abfragen, ihm einen neuen Körper geben, und einige mehr. Der Körper des Artefakts kann aus beliebigem festem Stoff sein und muss die gleiche Form haben. Das Artefakt geht auf den neuen Körper über, ohne zurückzuwachsen. Die Entfernung zwischen dem alten und dem neuen Körper spielt keine Rolle. Nach dem Übergang wird der alte Körper profan. Sollte das Artefakt zum Zeitpunkt des Übergangs von einem Menschen getragen werden, büßt dieser Mensch hundert Tage seines Lebens ein.

Ich werde jetzt nicht warten, bis Aeyal seinen Träger tötet und auf den Altar zurückkehrt, sondern, sobald ich den Altar leer vorfinde, Aeyal direkt in den neuen Körper übertragen. Einerseits, war es der Wunsch von Pfarrer Frederick, dass Aeyal so schnell wie möglich von hier verschwindet, andererseits ist es viel humaner gegenüber dem Träger, denn hundert Tage sind besser als das ganze Leben.

Pfarrer Fredericks letzte Worte lauteten:

"Nun halte ich das Ding in den Händen und will seiner Macht meinen Glauben entgegenstellen."