



## Der Hexenzirkel von Exmoor

Hexenzirkel	Es gibt verschiedene Hexenzirkel auf der ganzen Welt, darunter jenen von Exmoor oder auch den Hexenzirkel von Aurelion in London.
Hauptquartier Hexenzirkel von Exmoor	Befindet sich unter dem Touristikzentrum in Lynmouth; es hat offiziell 6 Ebenen, die sich unterirdisch erstrecken. Je tiefer, desto begrenzter ist der Zugang.
Akademie Wyrdmoor Hall	Hexen-Akademie in Südwest-England.
Tropfenkind	Eine Hexe oder ein Hexer in Ausbildung.
Gischt tänzer/-in	Jemand, der dem niedrigsten Rang im Zirkel angehört.
Wellenwandler/-in	Magieanwender/-in mit begrenzten Fähigkeiten.
Küstenhüter/-in	Jemand, der erweiterte Magie praktiziert, aber oft als bodenständig gilt.
Moorlicht	Jemand, der höhere Magie ausüben kann.
Sturmrufer/-in	Eine Hexe oder ein Hexer mit Expertise auf speziellen Gebieten.
Irrlichtweber/-in	Jemand, der die höchste Magieform beherrscht, ein Ratsmitglied oder ehem. Ratsmitglied.

## Bezeichnungen / Zauber

Amarcontum	Ein alter Fluch. Vor allem Ende der 1950er galt er als Mode unter Hexen und Hexern: Aufsässige Liebhaber/-innen wurden in Tiere verwandelt, diese anschließend in Gegenstände. So entstanden tränengefüllte Krüge, Töpfe und andere beseelte Dinge, die Milch gerinnen und Speisen verderben ließen oder ihrem Haushalt mit bitterem Eigenwillen dienten. Oftmals ging diesen ein missglückter Liebeszauber voraus.
Astralprojektion, Astralreise, Astralkörper	Astralprojektion bezeichnet (auch esoterischen Lehren zufolge) das Verlassen des physischen Körpers durch das Bewusstsein. Eine Astralreise meint meist das Gleiche, nämlich eine Reise auf feinstofflicher Ebene außerhalb des Körpers. Der Astralkörper ist dabei die nicht physische Hülle, die sich vom normalen Körper lösen soll.
Gezeitenband, Seelenband	Eine tiefgehende seelisch-magische Verbindung zwischen zwei Personen. Es ist keine reine Liebesbindung, sondern ein Strang, der Seele, Magie und Schicksal verknüpft.
Grünrauschen oder Meristemraunen	Die Fähigkeit, die Pflanzensprache zu verstehen; möglich, wenn die Schwelle zwischen Mensch und Pflanze überschritten wird. Pflanzensprache erfolgt über das bewusste Ansteuern von Meristem sowie Kambium (also Bildungs- und Wachstumsgewebe). Dadurch erzeugen sie Schall.

Mentisfluss	Eine Gedankenverbindung, die speziell bei Berührung erfolgen kann. Hierbei können Bilder und Gedanken ausgetauscht werden, oft ungefiltert und daher inzwischen nicht mehr so beliebt. Dies ist eine Möglichkeit der Wahrheitsfindung, die seitens des Rats aufgrund von hoher Missbrauchsgefahr nur in lebensbedrohlichen Situationen oder bei Mordverdacht eingesetzt wird.
Mondscheinwasser	Mondwasser basiert auf dem Glauben, dass die Kraft des Mondes genutzt werden kann, um Zauber zu verstärken, Weissagungen herbeizuführen und Intuition und Absichten zu stärken. In vielen Kulturen gilt der Mond als reinigende Kraft, die Gegenstände säubern und energetisieren kann.
Moorruf	Überbegriff für ‚verbotene Magie‘: umfasst Manipulation, Flüche, Nekromantie.
Punkte und Kreise	Muster mit symbolischer Bedeutung: Der Punkt steht in der Alchemie für die vollkommene Natur, das in der Materie verborgene Bild der Gottheit und den Ursprung von Schöpfung und Entwicklung. Der Kreis ergänzt dies als Symbol von Ganzheit, Schutz und wiederkehrender Ordnung und gilt in Ritualen seit jeher als bedeutungsvoll.
Quellhand	Die Hand, mit der man Magie wirkt, vergleichbar mit deiner Schreibhand.

Schnipsmagie	<p>Niedere Magieform für kleine, gezielte Anwendungen; Alltagshelfer, etwa gegen Allergien oder leichte Verunreinigungen. Ein Fingerschnipsen setzt einen kurzen magischen Impuls frei, der durch Intention und Konzentration auf ein Ziel gelenkt wird. Die Wirkung ist nicht immer verlässlich: Neben dem gewünschten Ergebnis sind auch ein Ausbleiben oder Fehlwirkungen möglich.</p>
Sonnenkerzenritual / Sonnenkesselritual	<p>Ein licht- und wärmebetontes Ritual, das dazu dient, einen Raum sanft aufzuhellen, Schwere zu lösen und eine behagliche, einladende Atmosphäre zu schaffen. Es kann entweder mit einer Kerze oder mit einem duftenden Kessel ausgeführt werden. In Letzterem werden Orange, Zimt und Nelken gekocht, um Wärme, Zuversicht und freundliche Energie einzuladen.</p>
Undasicht	<p>Wahrnehmungsmodus, in dem Energien sichtbar werden; abgeleitet von dem Wort unda (lat. Welle); nur wenige Hexen und Hexer besitzen diese Begabung.</p>
Vivificare	<p>Magieform, bei der Leben in einen leblosen Gegenstand eingehaucht wird, bspw. in ein Grimoire. Ein weiteres Beispiel, das jedoch unabsichtlich entstanden ist, wäre Celines Vauxhall Adam.</p>
Welkschlaf	<p>Vertrockneter Zustand des Mohns zum Selbstschutz, bei ausbleibender Magieverbindung.</p>

Wirkungskreis	Reichweite einer magischen Fähigkeit.
Miasma-Virus oder Grünfieber	Magische Infektionskrankheit, die nach einer Expedition britischer Hexen in den Cherrapunji-Wald bekannt wurde. Der Begriff stammt aus dem Altgriechischen von <i>miasma</i> ab (griech. für ‚Verunreinigung‘, ‚übler Dunst‘). Sie befahl vor allem ausgelaugte Hexen und stand mit dem übermäßigen Gebrauch der Zauber Herzfeuer des Dschungels und Nebelruf in Verbindung. Symptome sind flackernde Hitze, Erschöpfung und eine reizüberflutete Wahrnehmung des Grünrauschens. Seither gelten strenge Regeln für Anwendung, Quarantäne und Zauberhygiene.
Herzfeuer des Dschungels	Magieform; erhöht Vitalität und Zauberkraft, nährt jedoch eine Gier nach magischer Erregung, ähnlich Fieberwellen.
Nebelruf	Magieform; ruft tropische Feuchte herbei, um Rituale zu verstärken; bei Übergebrauch droht <i>magische Sättigung</i> .
<b>Energien der Welt und der Lebewesen</b>	
Ley-Linien oder Urenergie oder der große Strom	Ley-Linien sind nach esoterischem Verständnis hypothetische, gerade verlaufende ‚Kraftlinien‘ in der Landschaft, die Orte wie Kultstätten, Menhire oder Kirchen miteinander verbinden. Sie spielen im Rahmen großer Rituale eine wesentliche Rolle; sie in Einklang zu halten, ist für einen druidischen Geomanten von zentraler Bedeutung.

Energien	<p>Es gibt verschiedene Energien. Die meisten fließen, wabern oder tänzeln durch die Welt oder sind an Objekte wie bspw. Pflanzen oder Lebewesen, aber auch Orte gebunden.</p> <p><b>Allgemeine Hausenergie</b>  <b>Seelenenergie</b> (Verstorbene, die sich ans Leben klammern)  <b>Spirituelle Energie</b> (Ahnen, Götter, Kirche)  <b>Luftenergie</b>  <b>Erdenergie</b>  <b>Wasserenergie</b>  <b>Feuerenergie</b> (auch ohne Undasicht sichtbar für jede Person, die Energien wahrnehmen kann, da besonders aufdringlich)  <b>Pflanzenenergie</b>  <b>Lebensenergie</b> oder auch <i>Virid</i></p> <p><b>Chakren</b> (feinstoffliche Energiezentren im Körper von Lebewesen)  <b>Auren</b> (feinstoffliche Energiefelder, die den Körper von Lebewesen wie Lichtschein umgeben)</p>
<b>Magische Wesen</b>	
Der blaue Mohn	<p>Auch genannt: ‚die Pflanze‘ oder ‚das Gewächs‘.  Einst das Grimoire in Buchform der Gründerhexe Hester Everell, die es mittels Vivificare in eine sprechende Pflanze verwandelte.</p>
Brownies	<p>Koboldartige Haus- und Hofgeister, die nachts unbemerkt helfen und kleine Arbeiten verrichten, solange man sie freundlich behandelt.</p>

<p style="text-align: center;">Druide</p>	<p>Über magische Kräfte verfügende nicht menschliche Person; Druiden sind der Erde und der Natur verpflichtet. Hexen und ganz besonders Menschen gelten in ihrem Weltbild meist als störend oder entbehrlich, zumal Letztere zur Zerstörung natürlicher Ordnung neigen.</p>
<p style="text-align: center;">Geomant (Druide)</p>	<p>Über Zauberkräfte verfügende, nicht menschliche Person; mit der Erde und den Ley-Linien verbunden, spürt er die Atmosphäre eines Ortes und versucht, Landschaften zu harmonisieren. Meist lebt er eher zurückgezogen und folgt dem Ruf der Natur, er kann sich aber auch fest verwurzeln.</p>
<p style="text-align: center;">Elfen</p>	<p>Zauberhafte, meist licht- und naturverbundene Wesen, oft menschengroß, mit spitzen Ohren und großen Augen, die mit Schönheit und Magie verbunden werden.</p>
<p style="text-align: center;">Feen</p>	<p>Übernatürliche Wesen aus der Anderswelt, die wohlwollend oder gefährlich sein können; oft menschengroß und mit libellenartigen Flügeln.</p>
<p style="text-align: center;">Hexe, Hexer</p>	<p>Über magische Kräfte verfügende, nicht menschliche Person; Hexen und Hexer wahren das Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur. Als Bindeglied zwischen beiden streben sie nach Harmonie, verfolgen jedoch ebenso eigene Interessen.</p>

Irrlichter	Leuchtende Wesen aus dem Moor- gebiet von Exmoor, die in ihrer Erscheinung an ein Glühwürmchen erinnern, jedoch häufig eine vage menschenähnliche Körperform aufweisen. Das Irrlicht bewegt sich lautlos durch Nebel, Heide und Moor. Unter Seherinnen gilt es als gutes Omen, da sein Auftauchen oft mit Erkenntnis, Führung oder einer nahenden Wendung verbunden wird. Aus diesem Grund wurde es zum Sinnbild des Hexenzirkels von Exmoor.
Pixies	Kleine, feenartige Naturwesen, meist schelmisch, aber manchmal auch hilfreich.