

Inhaltsverzeichnis

Festmachen 3

Festmachen

Zauberei, die z.B. Menschen oder Pferdefuhrwerke an Ort und Stelle verharren und nur durch eine andere Zauberei lösen lässt.

- [Bannspuk bei Frauendorf](#)
 - [Das Festmachen](#)
 - [Das vermuiret Keind](#)
 - [Das Zauberbuch](#)
 - [Der alte Förster](#)
 - [Der alte Jäger](#)
 - [Der eichene Pflock zu Clausthal](#)
 - [Der Festmacher in Schenkendorf](#)
 - [Der Festmacher von Schrackau](#)
 - [Der Freimaurer als Hexenmeister \(Gruhno\)](#)
 - [Der gebannte Bösewicht](#)
 - [Der gebannte Dieb](#)
 - [Der gespenstische Leichenzug bei Pöhla](#)
 - [Der Grinkenschmied](#)
 - [Der herumziehende Jäger](#)
 - [Der Jäger ohne Kopf im Hofbusch bei Schlettau](#)
 - [Der Scharfrichter](#)
 - [Der Zauberer von Briesen](#)
 - [Ein Bauer macht, daß die Diebe stehen bleiben müssen](#)
 - [Festmachen hilft nichts](#)
 - [Förster Heinrich Wendebaum](#)
 - [Förster kann Diebe festmachen](#)
 - [Hieb- und Stichfest](#)
 - [Jemand wird an einen Ort gebannt](#)
 - [Spukecken bei Wallwitz](#)
 - [Von der rollenden Chaise und dem Flurschützen](#)
 - [Wendebaum befreit seinen Sohn vom Bann](#)
 - [Wendebaum und die Diebe](#)
 - [Wie ein Festgemachter nicht sterben konnte](#)
- ding, zauberei

From:
<https://sagen.svenwusch.de/> - **Deutsches Sagen-Wiki**

Permanent link:
<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=ding:festmachen>

Last update: **2025/01/30 17:42**

