

Von Monstern und magischen Wesen in den Mythen der Welt



Martin
Maudsley

Victoria
Topping



INHALT

4 ♦ Einleitung

6 ♦ MONSTER

8 ♦ Adaro ♦

10 ♦ Cherufe

12 ♦ Chupacabra

14 ♦ Jumbie

16 ♦ Kallikantzaros

18 ♦ Kelpie

20 ♦ Krake

22 ♦ Krampus

24 ♦ Seerungeheuer

26 ♦ Mongolischer Todeswurm

28 ♦ Oger

30 ♦ Skorpionmensch

32 ♦ Sigbin

34 ♦ Tokoloshe

36 ♦ Troll

38 ♦ Werwesen

40 ♦ BESTIEN

42 ♦ Allicanto

44 ♦ AmaroK

46 ♦ Basilisk

48 ♦ Höllenhund

50 ♦ Crocotta

52 ♦ Waldbulle

54 ♦ Greif

56 ♦ Gulon

58 ♦ Haeetae

60 ♦ Kongamoto

62 ♦ Mantikör

64 ♦ Naḏa

66 ♦ Peryton

68 ♦ Roch

70 ♦ Strix

72 ♦ Donnervogel

74 ♦ Yeti



76 ♦ FABELWESEN

- 78 ♦ Alkonost und Sirin
- 80 ♦ Asiatischer Drache
- 82 ♦ Ghul
- 84 ♦ Riese
- 86 ♦ Golem
- 88 ♦ Dschinn
- 90 ♦ Jorōgumo
- 92 ♦ Kitsune
- 94 ♦ Longma
- 96 ♦ Meerjungfrau
- 98 ♦ Piasa
- 100 ♦ Selkie
- 102 ♦ Tengu
- 104 ♦ Tikbalang
- 106 ♦ Einhorn
- 108 ♦ Europäischer Drache
- 110 ♦ Yuxa





„Obwohl ihnen ein furchteinflößender Ruf vorausseilt, sind Adaros auch die Beschützer der Meere. Sie verkörpern die Urgewalt des Wassers und warnen eindringlich davor, es zu missachten.“

♦ Adaros sind unter Wasser pfeilschnell. Sie können sich aber auch von einem Schwarm fliegender Fische, die ihnen gehorchen, über das Meer tragen lassen.

ADARO

Hai-Monster, das die Wellen beherrscht

Heimat:

Pazifischer Ozean, hauptsächlich rund um die Salomonen

Der Adaro ist halb Mensch, halb Fisch. Er gehört daher wohl zur Familie der Wassermenschen, doch sein Aussehen und sein Verhalten sind einzigartig. An Armen und Körper befinden sich mehrere kleinere Flossen und auf dem Kopf sitzt eine große Rückenflosse – wie die eines Hais. Anstelle von Füßen hat er Schwanzflossen. Hinter den Ohren hat er Kiemen und ein langes, spitzes Maul wie ein Schwertfisch oder ein gedrehtes Horn wie ein Narwal.

Adaros beschützen ihren Lebensraum im Wasser mit allen Mitteln.

Gegenüber Menschen, denen sie auf See begegnen, sind sie äußerst feindselig. Dann kentern sie deren Boote und ertränken die Passagiere oder sie werfen mit Nadelfischen, als seien es lebende Speere mit vergifteten Spitzen. Manchmal raubt ein Adaro die Seele eines Menschen und lässt den Körper zwar lebend, aber im Koma zurück. Dann kann nur ein „Traumheiler“ aus dem Dorf die Seele wieder mit dem Körper vereinen.

Als Meeresbewohner reagieren Adaros empfindlich auf längere Sonneneinstrahlung und müssen regelmäßig in die dunklen Tiefen des Ozeans zurückkehren. Auch Süßwasser schwächt sie und macht sie passiv und harmlos. Willst du dein Leben retten, lock sie zu einer Flussmündung.

♦ Bei Seestürmen können Adaros über den Regenbogen noch größere Entfernungen zurücklegen. **Aus diesem Grund fürchten sich Seeleute seit jeher vor diesem Phänomen.**

Auf den Salomonen lautet sein vollständiger Name „Adaro ni Matawa“, das bedeutet so viel wie „Geist der Tiefsee“.

♦ **Als Bitte um eine sichere Überfahrt** bringen melanesische Seeleute dem Adaro Opfergaben in Form von Lebensmitteln oder wertvollen Gegenständen dar.

♦ Es gibt noch andere gruselige Wesen, die nur im Winter auftauchen und Übeltätern nachstellen. Dazu gehören der ebenfalls ziegenähnliche Kallikantzaros (Seite 16–17), ein stierähnliches Tier in Polen sowie eine weiße Riesenkatz in Island.



♦ Dem Krampus macht es Spaß, überall Angst und Panik zu verbreiten. Man kann ihn aber auch als eine Art **Gegengewicht** sehen. Er warnt die Menschen davor, sich in der Weihnachtszeit zu sehr gehen zu lassen.

KRAMPUS

Ziegenähnlicher Dämon aus der Weihnachtszeit

Heimat:

Alpenregionen in Österreich, Italien, Deutschland

Für viele Menschen ist die Winterzeit magisch und voller Freude. Doch sie ist auch die dunkelste Zeit des Jahres, in der ein furchterregendes Monster namens Krampus auftaucht. Der Krampus ähnelt in seiner Gestalt Satyrn und Faunen: Sein Unterkörper ist der einer Ziege und der Oberkörper der eines Menschen. Er ist vollständig mit schwarzem, zotteligem Fell bedeckt, hat gewundene Hörner, scharfe Krallen und eine rote, schlangenartige Zunge. Sein Name leitet sich vom mittelhochdeutschen Wort „krampen“ ab, das auch „Kralle“ bedeutet.

Alten Legenden zufolge ist der Krampus der Sohn von Hel, der nordischen Göttin der Unterwelt. Oft hat er eine Peitsche oder einen Birkenzweig dabei, um die zu bestrafen, die etwas Unrechtes getan haben. Manchmal führt er sie sogar ins Reich der Toten.

Der Krampus trägt klingende Glocken am Körper und rasselt mit schweren Eisenketten, was höllischen Lärm erzeugt. Nach der Weihnachtszeit verschwindet er (niemand weiß, ob es mehr als einen gibt) und zieht sich in die tiefsten Bergtäler zurück, wo der Winter niemals endet.



♦ Heutzutage wird in vielen Orten Nordeuropas am Abend des 5. Dezembers, also am Vorabend des Nikolaustags, die Krampusnacht gefeiert. Viele verkleiden sich dabei mit gehörnten Masken und haarigen Kostümen. Wenn du dabei sein möchtest, solltest du auf der Hut (oder besser noch: brav) sein, denn man weiß nie, ob nicht der echte Krampus irgendwo in der Menge lauert!



WERWESSEN

Menschen, die die Gestalt wilder Tiere annehmen können

Heimat:

Weltweit

Werwesen sind Gestaltwandler, die sich freiwillig oder nach einem Fluch in Tiere oder Mischwesen aus Tier und Mensch verwandeln. In dieser Gestalt haben sie übernatürliche Kräfte, riesigen Appetit und den unbändigen Drang zu töten, der sich meist gegen andere Menschen richtet. In ihrer menschlichen Gestalt sehen sie ganz normal aus, behalten aber einige ihrer tierischen Fähigkeiten wie übernatürlich scharfe Sinne und rasche Selbstheilung.

Werwölfe sind die bekanntesten Gestaltwandler in Europa. Sie kommen vor allem in ländlichen Gegenden der Länder vor, in denen es früher Wölfe gab. Das Wort „wer“ kommt aus dem Germanischen und bedeutet „Mann“, weshalb der Name mit „Wolfsmann“ übersetzt werden kann. Werwölfe verwandeln sich normalerweise im Schutz der Dunkelheit und erhalten ihre Kraft durch das Licht des Vollmonds. Andere Werwesen verwandeln sich während verschiedener Mondphasen.

Die Verwandlung eines Menschen in einen Werwolf kann man nur verhindern, indem man ihn vorher tötet. Heutzutage heißt es, dass Silberkugeln Werwölfe vernichten können, vielleicht weil Silber so rein wie der Mond ist. Einige Leute glauben jedoch nicht an die Wirksamkeit dieser „magischen Kugeln“. Wie die meisten wilden Tiere scheinen jedenfalls auch Werwölfe eine tief sitzende Angst vor Feuer zu haben.

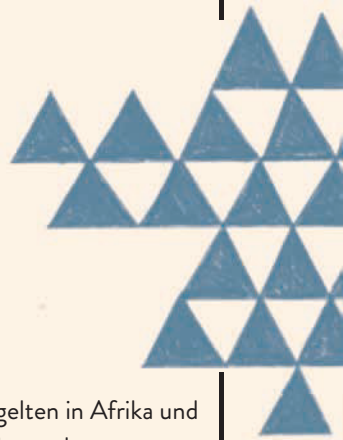
Je nach Land gibt es verschiedene Arten von Werwesen, die die dortige Tierwelt und natürlichen Lebensräume widerspiegeln. Obwohl es sich dabei fast immer um fleischfressende Tiere handelt, ist ihre Gestalt nach der übernatürlichen Verwandlung sehr unterschiedlich.

„Wer unfreiwillig zum Werwolf wird (meist durch einen Biss), bereut seine gewalttätigen nächtlichen Taten oft zutiefst. Diese Menschen sind also sowohl Opfer als auch Täter.“



♦ **Werkatzen**, wie etwa Werleoparden in Afrika oder Werjaguare in Südamerika, sind Fabelwesen, die sich in Menschen verwandeln können, aber nicht andersherum.

♦ In Thailand glaubt man, dass ein **Wertiger** aus einem normalen Tiger entsteht, der mehrere Menschen frisst und so ihren Geist annimmt.



♦ **Werkrokodile** gelten in Afrika und in Teilen Asiens als besonders grausam.

Es soll sich um bösartige Menschen handeln, die dank dunkler Magie halb Mensch und halb Krokodil geworden sind.

Sie haben Reptilienhaut und einen Krokodilskopf, beherrschen allerdings den aufrechten Gang und den Umgang mit Waffen.





♦ Die körperlichen und übernatürlichen Kräfte des Amaroks symbolisieren **die extremen Bedingungen der nördlichen Polargebiete**, wo er lebt.

♦ Eine Sage erzählt von einem Jungen, der seit seiner Geburt so schwach ist, dass er kaum in der arktischen Wildnis überleben kann. Als er sich in einem Schneesturm verirrt, rettet ihn ein Amarok und zieht ihn auf. Durch körperliches Training und das Erlernen bestimmter Fähigkeiten wächst der Junge zu einem mutigen, starken Jäger heran. Schließlich kehrt er als erwachsener Mann zu seinem Stamm zurück und erlegt drei Eisbären, die das Lager angreifen. So erhält er die Anerkennung seines Stammes und einen Platz in den Legenden der Inuit.

AMAROK

Einsamer, monströser Wolf

Heimat:

Arktische Regionen Grönlands und Kanadas

Der Amarok – bei den Inuit bekannt und gefürchtet – ist eine riesige, wolfsartige Bestie, die durch die arktische Wildnis streift. Da es sich um ein einsames Wesen handelt, das stets allein unterwegs ist, glauben manche Menschen, dass es nur einen einzigen uralten Amarok gibt, der seit der Eiszeit in der Polarregion sein Unwesen treibt.

Das weiße Fell des Amaroks ist zottelig. Mit seinen großen Pfoten kann er sicher und leise über den schneebedeckten Boden schleichen und die Menschen, denen er begegnet, überraschend mit seinen scharfen Zähnen und starken Krallen angreifen. Meistens fällt der Amarok nur einzelne Jäger oder Fischer an, aber er ist stark und wild genug, um es mit mehreren Personen gleichzeitig aufzunehmen. Mit einem Biss oder Prankenhieb kann er einen Menschen töten und mit dem Schlag seines starken Schwanzes eine Person zu Boden werfen.

♦ In der Mythologie der Inuit verfügt der Amarok nicht nur über extreme körperliche Stärke, sondern auch über die Fähigkeit, die Seelen von Menschen zu essen. Allerdings gibt es auch diverse Geschichten, in denen der Amarok als mitfühlend und fürsorglich dargestellt wird.

“Der Amarok wird auch als „Urwolf“ bezeichnet, denn man sagt, alle Wölfe des Nordens stammen von ihm ab.“





YETI

” Yetis scheinen so neugierig auf uns zu sein wie wir auf sie – häufig beobachten sie Bergsteiger aus der Ferne. “

Großes, haariges, affenähnliches Wesen aus den Bergen

Heimat:

Nepal und Nachbarländer

Jüngere Sichtungen des Yetis stammen von Forschern, Wanderern und Bergsteigern im Himalaya-Gebirge, die diese Bestie auch „schrecklicher Schneemann“ nennen. Doch der Yeti wird schon seit mehreren hundert Jahren von Menschen in dieser Region gesehen. Mittlerweile ist er weltberühmt, mit tausenden Sichtungen und sogar einem offiziellen Beamten in Nepal, der für Yeti-Angelegenheiten zuständig ist.

Trotz ihrer imposanten Größe und Stärke sind Yetis eher schüchtern und meiden direkten Kontakt mit Menschen. Häufig werden sie als große, haarige, menschenähnliche Wesen beschrieben, die über 2 Meter groß sind und extrem lange Arme und große Füße haben. Der massive Körper erinnert an einen Bären und der Name „Yeti“ geht auf das Wort für „Felsen-Bär“ zurück.

In dem dichten, rotbraunen Fell des Yetis setzen sich bei einem Schneesturm Eis und Schnee fest, sodass es auf den ersten Blick weiß erscheint. Yetis tragen nie Kleidung, dafür aber hin und wieder primitive Waffen wie spitze Steine. Yetis verwenden keine uns bekannte Sprache, geben allerdings manchmal seltsame Pfeifgeräusche von sich.

♦ Yetis werden vorwiegend oberhalb der Schneegrenze in den Bergen gesichtet **und suchen vermutlich Schutz in tiefen, bewaldeten Schluchten.**

♦ Yetis verteidigen ihr Territorium um jeden Preis, und so mancher Reisender berichtete von Angriffen mit Steinen oder Eisklumpen. Andererseits gibt es vereinzelte Berichte von Menschen, die eine Zeit lang bei einer Yeti-Familie gelebt haben und unversehrt blieben.



♦ Auf der anderen Seite der Erde, in Nordamerika, gibt es eine Kreatur, die eng mit dem Yeti verwandt ist. Die meisten Sichtungen stammen aus **den Wäldern rund um die Rocky Mountains**, wo sie in Kanada als **Sasquatch**, in Amerika jedoch als **Bigfoot** bezeichnet wird. Wenn nötig kann Bigfoot sehr schnell rennen und er ist so stark, dass er mit seinen großen Pranken Baumstämme brechen kann.



FABELWESEN

Schon die Überschrift verrät es: Auf den folgenden Seiten geht es um sagenhafte Kreaturen. Sanftmütige Geschöpfe wie das edle Einhorn treffen auf finstere Gestalten, etwa den gefürchteten Ghul, der seine magischen Kräfte für böse Taten einsetzt. Auch Riesen, die manchmal zu den Monstern gezählt werden, gehören dazu. Als die Erde entstand, formten sie die Welt mit ihren magischen Fähigkeiten. Einen Teil davon haben sie sich bis heute bewahrt, deshalb zählen sie ebenfalls zu den Fabelwesen.

Was macht diese Wesen so besonders?

- ♦ einige werden durch ihre eigene Magie zu übernatürlichen Geschöpfen, wie die türkische Yuxa, die sich aus einer gewöhnlichen Schlange in einen Drachen verwandelt
- ♦ viele nutzen ihre Kräfte, um sich zu schützen, und greifen Menschen nur an, wenn ihr Zuhause bedroht ist – wie der Tikbalang in den Wäldern der Philippinen. Manchmal setzen magische Geschöpfe ihre Kräfte bewusst zum Wohl der Menschen ein, etwa der mitfühlende Longma aus China
- ♦ viele Fabelwesen lieben es, ihre Gestalt zu verändern. Sie verwandeln sich in auffallend schöne Menschen oder andere Tiere, wie der japanische Fuchsgeist Kitsune oder die Spinnendämonin Jorōgumo. Auch die Selkies aus der keltischen Mythologie wechseln zwischen Robben- und Menschengestalt, bleiben dabei aber scheu und zurückgezogen
- ♦ einige lassen sich von Menschen lenken – vorausgesetzt, diese haben besonderes Geheimwissen. So wird der Golem durch Zauberei zum Leben erweckt und gesteuert. Auch Dschinn können gezwungen werden, ihre Kräfte für Menschen einzusetzen, doch Vorsicht: Sie sind äußerst hinterhältig und gerissen

Zum Schluss ein Wort zu den Drachen – mythischen Fabelwesen, die zu den mächtigsten übernatürlichen Geschöpfen zählen. In diesem Buch unterscheiden wir zwischen europäischen und asiatischen Drachen, denn sie könnten kaum unterschiedlicher sein – in Aussehen, Haltung und Wesen. Ob sie verwandt sind, ist nicht bekannt. Aber eins weißt du nun: Nach dem Lesen dieses Kapitels kannst du dir überlegen, welchem von beiden du lieber begegnen würdest.





„Eine menschengewordene Meerjungfrau muss hin und wieder in Salzwasser baden, um ihren Fischschwanz hervorzubringen. Wird sie dabei beobachtet, muss sie für immer ins Meer zurück.“

MEE RJUNGE FRAU

Meereswesen, das halb Fisch, halb Frau ist

Heimat:
Weltweit

Eine Meerjungfrau ist ein zauberhaftes Mischwesen: Ihr Oberkörper ist der einer schönen jungen Frau, ihr Unterkörper geht in einen Fischschwanz mit schimmernden Schuppen über. In Europa leben Meerjungfrauen im Meer, in Asien und Afrika findet man sie auch in Seen oder Flüssen.

Meerjungfrauen stehen für Liebe und Sehnsucht. Oft sitzen sie auf einem einsamen Felsen weit draußen im Meer und kämmen ihr langes, glänzendes Haar. Ihre smaragdgrünen Augen funkeln dabei so geheimnisvoll, dass jeder, der sie erblickt, für einen Moment die Welt um sich herum vergisst. Mit ihrem zauberhaften Gesang locken sie Seemänner an.

Manchmal verwandeln sich Meerjungfrauen in Menschen, leben an Land und gründen eine Familie, wie ihre Verwandten, die Selkies (Seite 100–101).

Doch Meerjungfrauen haben auch eine dunkle Seite. Es gilt als böses Omen, ihnen auf dem offenen Meer zu begegnen und ist ein Zeichen für drohende Gefahr und heraufziehende Stürme. Manchmal tauchen sie aus den Wellen auf, um Seeleute zu warnen und ihnen die sichere Flucht zu ermöglichen. Mitunter scheinen sie Schiffsunglücke selbst heraufzubeschwören. Man erzählt sich, dass die Meerjungfrauen vor der bretonischen Küste Stürme entfesseln, um die Schiffbrüchigen zu retten und wieder gesund zu pflegen, nur um sie danach auf ihren einsamen Felseninseln gefangen zu halten.

♦ Nur selten erblickt ein Mensch eine Meerjungfrau, denn sie leben in **prächtigen Unterwasserreichen**.

♦ **Rettet ein Mensch eine Meerjungfrau**, beschenkt sie ihn zum Dank mit unermesslichem Reichtum oder sogar mit der Gabe, andere zu heilen.

♦ Ihr männliches Gegenstück ist der **Wassermann**, dem man – zum Glück – noch seltener begegnet. Mit **wildem, grünem Haar, grünem Bart und spitzen Zähnen** wirkt er **furchterregend und begegnet allen Menschen, die sein Unterwasserreich betreten, mit unerbittlicher Feinseligkeit**.

