

Grusel & Co
DER CLUB



Das spukologische **GRUSEL LEXIKON**

Hauke Kock

Arena

Das spukologische Grusellexikon ist ein unentbehrliches Nachschlagewerk für alle Gruselfans und Geisterseher. Jeder, dem jemals eine Gänsehaut über den Rücken gekrochen ist, kann sich mit diesem Buch über Herkunft, Gestalt und Verbreitung aller Gespenster, Monster und Vampire informieren. Hauke Kock berichtet umfassend und unterhaltsam über klassische und moderne Gruselgestalten. In den ergänzenden Illustrationen werden alle Geisterarten und -familien authentisch porträtiert.

Von Alien bis Zyklop: Das erste vollständige und wissenschaftliche Lexikon mit den neuesten Erkenntnissen aus der Welt des Unheimlichen - eben einfach spukologisch!



Hauke Kock

wurde 1965 in Schleswig-Holstein geboren.

Nach dem Abitur studierte er in Kiel Kommunikationsdesign.

Trotz Diplom entschloss er sich jedoch, kein Designer zu werden,
sondern lieber Kinderbücher zu machen. Für Gruselbücher hat er eine
besondere Vorliebe - nicht nur, weil er nach dem düsteren Helden Hauke Haien aus
Theodor Storms unheimlicher Erzählung »Der Schimmelreiter« benannt worden ist.

Wenn er neben dem Illustrieren und Schreiben Zeit hat, hört er gern die Musik
von »Dead can Dance«, sammelt ausgebleichte Knochen.

malt merkwürdige Ölbilder und liest Comics.

Hauke Kock

Das spukologische Grusellexikon

In neuer Rechtschreibung

1. Auflage 1999

© 1999 by Arena Verlag GmbH, Würzburg

Alle Rechte vorbehalten

Einband und Innenillustrationen: Hauke Kock

Gesamtherstellung: Westermann Druck Zwickau GmbH

ISBN 3-401-04945-3



Arena

Inhalt					
Alien	5	Greif	30	Pentagramm	56
Alp	5	Grendel	31	Phantom	56
Alraune	6	Halloween	32	Poltergeist	57
Argus	6	Harpyie	33	Ouasimodo	57
Banshee	7	Hexe	34	Ouetzalcóatl	58
Basilisk	7	Homunkulus	35	Riese	59
Beelzebub	8	Hydra	35	Roboter	60
Bermudadreieck	8	Incubus	36	Rübezahl	61
Bigfoot	9	Insel des Dr. Moreau	36	Sasquatch	62
Bogie	10	Irrlicht	37	Schimmelreiter	62
Brockengespenst	10	Jack the Ripper	38	Satyr	63
Charon	12	Jekyll und Hyde	39	Sirene	63
Chimäre	12	King Kong	39	Sphinx	64
Dämon	13	Klabautermann	40	Spuk	65
Drache	14	Kobold	41	Succubus	66
Dracula	15	Kopfloze Geister	41	Tatzelwurm	66
Druide	16	Lamia	42	Transsylvanien	67
Dryade	17	Lemuren	42	Troll	67
Dschinn	17	Lindwurm	43	Typhon	67
Echidna	18	Lorelei	43	Ufo	68
Einhorn	18	Mahr	44	Undine	68
Erinnyen	19	Mary Celeste	44	Ungeheuer von Loch Ness	69
Exorzismus	19	Medusa	45	Vampir	72
Faun	20	Meeresungeheuer	46	Vogel Rock	75
Fliegender Holländer	20	Minotaurus	47	Voodoo	75
Frankensteins Monster	21	Moby Dick	48	Walpurgisnacht	76
Furien	22	Monster	49	Werwolf	76
Geister	22	Mumie	51	Wiedergänger	78
Geisterhaus	25	Nachzehrer	52	X-Akten	79
Geisterschiff	26	Nixe	52	Yeti	79
Gespenst	27	Nymphe	53	Zauberei	80
Ghoul	27	Nosferatu	54	Zentaur	80
Godzilla	27	Oger	54	Zerberus	81
Golem	29	Okkultismus	54	Zombie	81
Gorgonen	30	Old Shuck	55	Zwerg	83
		Pegasus	56	Zyklop	83

Alien



Das Alien ist ein Wesen aus dem Weltraum, das uns wegen seiner Andersartigkeit sehr erschreckend erscheint. Das Wort Alien stammt aus dem Englischen und bedeutet »Fremder« oder auch »Ausländer«, Bekannt und berühmt wurde das außerirdische Monster durch den unheimlichen Weltraumfilm »Alien«, der 1979 in die Kinos kam.



In dem Film terrorisiert ein Weltraumwesen, das wie eine Mischung aus Hummer, Mensch und Spinne aussieht, die Mannschaft eines Raumschiffs.

Das Schleim sabbernde Biest ist sehr bössartig, verdammt flink und es frisst einen nach dem anderen auf. Nur die Astronautin Ripley kann zusammen mit der Bordkatze dem Alien entkommen.

Von dem sehr düsteren und gruseligen Film sind noch drei Fortsetzungen gedreht worden, in denen die bedauernswerte Ripley jedes Mal gegen das Alien kämpfen muss.

Alien ist mittlerweile ein Name für alle außerirdischen Lebensformen. Es gibt übrigens auch nette Aliens, doch die sind viel seltener als die garstigen Exemplare.

Alp

Der Alp ist ein bössartiger Nachtgeist. Er überwältigt den Menschen im Schlaf, hockt sich auf seine Brust, schnürt ihm den Atem ein, drückt auf den Magen und macht ihm schlechte Träume. Der Alp kann seine Gestalt wechseln. Manchmal wird er als gnomenhaftes, pelziges Wesen geschildert, manchmal ist er auch unsichtbar. In einigen Gegenden gibt es für den Alp noch andere Bezeichnungen: Schratt,

Drud oder ⇒ Mahr. Im antiken Griechenland wurde der Alp »Ephialtes« genannt, was so viel wie »Aufspringer« heißt. Auch ⇒ Incubus und —»Succubus« gehören zu den alphaften Dämonen,

Um nachts nicht vom Alp geplagt zu werden, sollte man vielleicht ein Amulett wie den Drudenstein (ein im Wasser flach geschliffener Kieselstein mit einem natürlichen Loch) tragen oder einen Drudenfuß (⇒Pentagramm) aufzeichnen. Vielleicht aber genügt es auch, sich kurz vor dem Schlafengehen den Bauch nicht mehr mit schwerem Essen voll zu schlagen.

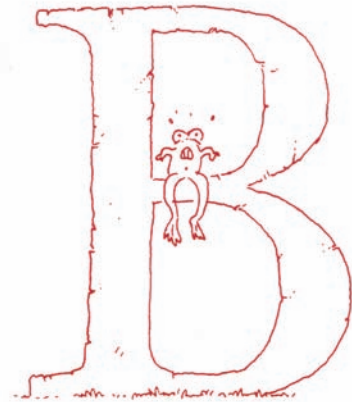
Alraune

Alraune nennt man die Wurzel der Zauberpflanze Mandragora. Sie sieht aus wie ein kleiner Mensch. Die Alraune wurde früher auch »Galgenmännlein« genannt, weil sie der Sage nach unter dem Galgenbaum wuchs, an dem der Gehenkte baumelte. Ihrem Besitzer bringt die Alraune Reichtum und Glück. Die Wiener Hofbibliothek bewahrt ein in winzige, feine Seidengewänder gekleidetes Alraunenpaar auf, das einst dem Kaiser Rudolph II (1552-1612) gehörte.

Argus

Argus ist ein starker, ungeheuerlicher Riese mit einer Vielzahl von Augen. Deshalb wurde er von den alten Griechen auch »Panoptes«, der Allesseher, genannt. Er nutzte seine Kraft, um ein paar schädliche Untiere zu erledigen. So erschlug Argus einen wilden Stier, der dabei war, die Landschaft Arkadiens zu verwüsten. Und er tötete das schreckliche Schlangenweib ⇒ Echidna, Mit seinen vielen scharfblickenden Augen war der Allesseher natürlich auch hervorragend als Wächter oder Hirte von Viehherden geeignet. Wenn wir heute etwas »mit Argusaugen betrachten«, dann schauen wir so scharf und aufmerksam wie einst der vieläugige Riese.





Banshee

Ein weiblicher Geist, den man in Irland und Schottland antrifft. Die Banshee wird als schöne, junge Frau geschildert. Allerdings starren aus ihrem von langem, weichem Haar umsäumten Gesicht zwei glutrote Augen. Sie gilt als »Frau des Todes«. Denn wenn die Banshee erscheint und ihr klagendes Geschrei ertönen lässt, muss jemand aus der Familie sterben,

Basilisk

Der Basilisk ist ein schreckliches drachenartiges Monster. In Beschreibungen aus dem Mittelalter wird er als ein Mischling zwischen Hahn und Schlange geschildert.

Die Geburt eines Basilisken ist ein seltenes Ereignis. Dazu muss ein Hahn, dessen Alter durch die Zahl Sieben teilbar ist, ein Ei (!) legen. Dieses Ei wird dann von einer Schlange oder Kröte ausgebrütet. Ausgewachsen ist der Basilisk etwa so groß wie ein Esel. Er versteckt sich in Höhlen, Kellern oder Brunnenschächten. Von dort aus verseucht er die Gegend mit seinem Pestatem. Sogar sein Blick soll giftig sein. Wo ein Basilisk auftaucht, verenden Menschen, Tiere und Pflanzen. Nur Wüste bleibt zurück. Nicht umsonst nennt man den Basilisken den »König der Schlangen« und das »Monstrum über alle Monstren«. Sollte ein



Glückspilz die Begegnung mit einem Basilisken überleben und sogar ein Exemplar umbringen können, dann besitzt er einen wertvollen Kadaver. Das Blut und die Asche des Monsters eignen sich nämlich hervorragend als Insektengift. Wo Teile des Basilisken ausgestreut werden, trauen sich keine Spinnen, Kakerlaken und Ratten mehr hin.

Beelzebub

Der Teufel hat viele Namen und viele Gesichter. Einer der Namen ist Beelzebub. Er kommt aus dem hebräischen »Baal Sebul«, was so viel wie »Herr der Fliegen« bedeutet. Eigentlich ist Baal früher ein Wetter- und Fruchtbarkeitsgott im Vorderen Orient gewesen. Er zeigte sich in der Gestalt eines Stieres.

Doch die Juden und später auch die Christen haben den Baal-Kult heftig bekämpft und verteufelt. Damit erlitt Baal das Schicksal vieler Gottheiten, die durch neue Religionen von ihrem Sockel gekippt wurden. Fortan musste er als der Teufel Beelzebub in der Hölle hausen.

Bermudadreieck

Das Seegebiet zwischen den Bermudainseln, Florida und Puerto Rico wird allgemein als Bermudadreieck bezeichnet. Hier sind viele Schiffe und Flugzeuge auf rätselhafte Weise verschwunden. Von den Verschollenen wurden keine Spuren mehr gefunden, selbst Wrackteile suchte man vergeblich. Die Reihe der Verluste im Bermudadreieck ist lang. Zwei Beispiele seien hier herausgegriffen.

Im Jahre 1918 verschwand das Versorgungsschiff USS »Cyclops« mit 309 Mann Besatzung spurlos von der Meeresoberfläche. Es schien, als habe sich das 19 000-Tonnen-Schiff in Luft aufgelöst.



Am 5. Dezember 1945 startete eine Staffel von fünf Marinefliegern vom Typ TBM Avenger zu einem Übungsflug vor der Küste Floridas. Sie kehrten nie zurück. Ein hinterhereilendes Suchflugzeug verschwand ebenfalls.

Diese und zahlreiche andere Vorfälle (seit 1945 sollen schätzungsweise 1000 Personen vermisst werden) führten zu wilden Spekulationen über die Vorgänge im Bermudadreieck. Haben Außerirdische die Schiffe und Flugzeuge samt deren Besatzungen entführt? Hat sich eine unterseeische Hoch-

kultur der Verschollenen bemächtigt? Oder wurden die Schiffe und Flugzeuge durch geheimnisvolle Löcher in eine andere Dimension geschleudert?

Der Trubel um das Bermudadreieck, der von reißerischen Berichten geschürt wurde, hat sich in letzter Zeit wieder etwas gelegt. Tatsache ist: In diesem Seegebiet schlägt das Wetter oft Kapriolen. Aus heiterem Himmel entstehen plötzlich heftige Wirbelstürme, die das Meer aufpeitschen, oder dichte Nebelbänke ziehen auf.

Mit diesem Wissen und unter nüchterner Betrachtung entpuppen sich die vermeintlich »unerklärlichen« Geschehnisse als tragische, aber dennoch alltägliche Unglücksfälle. Die USS »Cyclops« war ein altes Schiff in sehr schlechtem Zustand. Es wäre keine Überraschung, wenn sie in einem plötzlichen Sturm sank. Die Flugstaffel von 1945 war mit unerfahrenen Flugschülern besetzt. Auf Grund defekter Kompassse und schlechten Wetters haben sie sich wahrscheinlich verflogen und sind wegen Benzinmangels über dem offenen Meer abgestürzt.

Wer also im Bereich des Bermudadreiecks seinen Urlaub verbringen will, braucht keine Angst zu haben von Außerirdischen geschnappt zu werden (jedenfalls nicht mehr als an jedem anderen Ort der Welt).

Bigfoot

Der Bigfoot ist eine scheue Kreatur, die in den ausgedehnten Waldgebieten der USA und Kanadas haust. Seit 1840 wurde Bigfoot angeblich von hunderten von Personen gesehen. Beschreibungen schildern

ihn als affenartigen Kerl, bis 2,40 Meter groß, behaart, mit massigen Schultern. Aber trotz seiner beeindruckenden Statur nimmt der Bigfoot Reißaus, sobald er einen Menschen erblickt. Zurück bleiben dann nur seine riesigen Fußabdrücke (42 cm lang, 18 cm breit), die ihm seinen Namen gaben. Kein Exemplar des Bigfoot wurde je gefangen oder auch nur einigermaßen deutlich fotografiert. Ein paar Wissenschaftler mutmaßen, es könnte sich bei Bigfoot um einen Abkömmling des Gigantopithecus handeln. Dieser gewaltige Uraffe gilt aber eigentlich als (schon seit mindestens einer halben Million Jahren) ausgestorben. Sollten einige Exemplare überlebt haben?

Bogie

Der Bogie ist ein englischer Moorgeist. Er hat eine schwarze Gestalt von gedrunenem Körperbau, er ist behaart und hat eine häßlich grinsende Fratze. Ein Bogie ist ziemlich gefährlich, denn er stiehlt gerne Kinder, die noch draußen sind, wenn es dunkel wird. Deshalb drohen englische Mütter ihren unartigen Kindern mit dem »Bogie-Mann«,

Brockengespenst

Um den Brocken ranken sich seit Menschengedenken unheimliche Geschichten. Der Brocken ist mit 1142 Metern die höchste Erhebung des Harzes. Früher nannte man den Felsen auch Blocksberg. Er galt als Treffpunkt von ⇒Hexen



und ⇒Dämonen, besonders in der ⇒Walpurgisnacht.

Verständlicherweise stiegen Menschen damals nur ungern und voller Angst auf den Berg. Besonders wegen der Berichte von dem riesigen Brockengespenst, nach denen es am Gipfel herumspukte und vor einsamen Wanderern aus dem Nebel aufstieg.

Seltsamerweise tat es dies nur bei Sonnenaufgang oder -Untergang.

Im Jahre 1818 allerdings wurde das Brockengespenst »entzaubert«. Der Gelehrte Gustav Jordan entdeckte,

dass der Geist dieselben Bewegungen ausführte wie er selber. Es

war nämlich sein eigener, vergrößerter Schatten,

der von der hinter ihm untergehenden Sonne

auf eine Nebelwand vor ihm geworfen wurde.

Wer also selber gerne einmal »Gespenst«

sein möchte, muss nur beim

richtigen Wetter zur richtigen

Uhrzeit auf den Brocken

steigen.





Charon

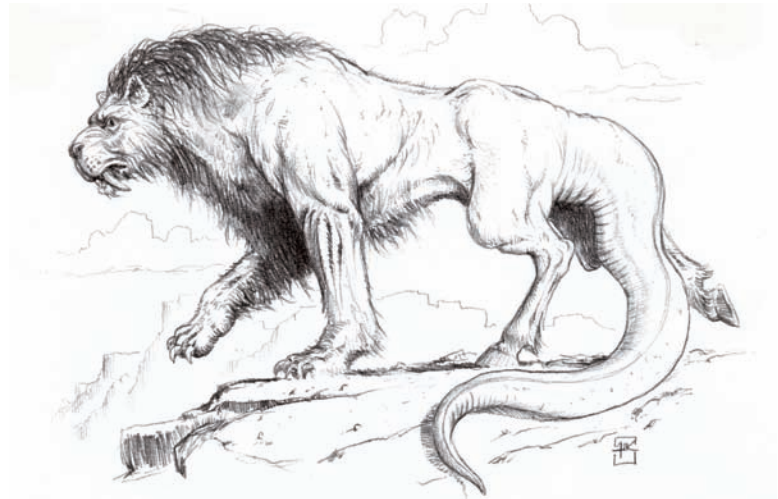
Charon ist in der griechischen Sage der Fährmann, der die Toten in die Unterwelt bringt,

Charon, so berichtet die Sage, soll ein übellauniger und böser alter Mann gewesen sein. Mit seinem Boot brachte Charon die Toten über den Grenzfluss Styx, der die Welt der Lebenden von der Unterwelt trennt. Dann setzte er die Verbliebenen an den Pforten zum Totenreich ab. Auf der Fahrt kassierte Charon das Fährgeld. Deshalb war es im alten Griechenland Sitte, dem Leichnam vor der Beerdigung eine Münze in den Mund zu legen.

Chimäre

Die Chimäre ist ein Ungetüm, das vorn ein Löwe, in der Mitte eine Ziege und hinten eine Schlange ist. Feuer speiend zieht dieses Untier umher und verbreitet in der Bevölkerung Angst und Schrecken.

Die griechische Sagenfigur trieb einst im kleinasiatischen Landstrich Lykien ihr Unwesen. Der König von Lykien hatte eine hohe Belohnung für die Beseitigung der Chimäre ausgesetzt. Viele Männer zogen



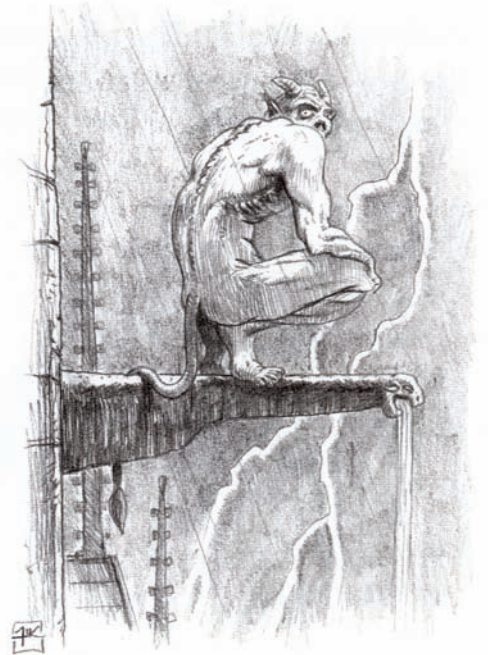
aus, um das Monster zu töten. Doch es fehlte ihnen an Glück (sie wurden gefressen) oder an Mut (sie kehrten um und behaupteten, die Chimäre sei unbesiegbar). Erst als der griechische Held Bellerophon eintraf, hatte die letzte Stunde der Chimäre geschlagen. Auf dem Rücken des geflügelten Wunderpferdes ⇒ Pegasus umkreiste der Krieger das Ungetüm, spickte es mit Pfeilen und warf ihm Blei in den Feuer speienden Schlund. In der Hitze des Feuerhalses schmolz das Schwermetall und die Chimäre erstickte daran.



Dämon

Dämonen sind mächtige Geister, die die Gesicke der Menschen meistens auf böse, manchmal auch auf gute Weise beeinflussen können. Der Glaube an Dämonen ist uralte. Schon alle frühen Naturvölker glaubten an Dämonen, für sie war die Welt von ganzen Heerscharen von Dämonen besiedelt, Naturkatastrophen, Unglücksfälle und Seuchen - und auch deren Abwendung

- schrieb man den Dämonen zu. Um sie zu beschwichtigen, brachte man Opfer dar oder beschwor sie durch magische, rituelle Handlungen. Dämonen lassen sich in drei Gruppen einteilen. Die Spukdämonen sind Geister von Verstorbenen, die die Menschen



heimsuchen. Die Naturdämonen sind Feld- und Waldgeister, sie kommen in Tieren und Pflanzen vor. Die Krankheitsdämonen befallen Menschen und verursachen körperliche Übel.

Drache

Drachen sind große Ungeheuer, die aus vielen alten Sagen und Märchen bekannt sind. Sie verbreiten großen Schrecken. Ihre Gestalt ist meistens schlangenartig. Der Name leitet sich nämlich vom griechischen »drákon« ab, was »Schlange« heißt.

Die meisten Drachen haben fledermausähnliche Flügel, die es ihnen erlauben, sich in die Lüfte zu erheben. Ihr Atem ist giftig und kann ganze Landstriche verpesten. Wer unvorsichtig ist und ihnen zu nahe kommt, wird von den Drachen durch Feuerspeien in Brand gesetzt. Viele Drachen leben in Höhlen oder unter der Erde, manche auch auf Bergen oder in stillen, dunklen Seen. Je nach Region heißen sie auch ⇒Lindwurm oder ⇒Tatzelwurm,

Manche Drachen hüten Schätze, die wie ein Köder auf



wagemutige Habenichtse wirken. Der Drache braucht dann nur zu warten, bis ihm sein Frühstück vor die Nase spaziert. Am liebsten allerdings vernascht der Drache adelige Jungfräulein. Wenn die Menschen ihm keine unschuldigen Mädchen opfern, droht er alle Ländereien zu verwüsten.

Drachen können nur von tapferen Helden besiegt werden. Geschichten von Drachentötern finden sich in vielen Sagen. Der heilige Georg erledigte ein Drachenbiest, dem Jahr um Jahr Mädchen und Jünglinge geopfert wurden. Siegfried, der germanische Supermann, tötete den Nibelungendrachen Fafnir. Er badete im Blut des Untiers und wurde dadurch (fast) unverwundbar.

Drachen sind das Sinnbild für böse, dem Menschen feindlich gesinnte Mächte. In uralten Mythen verkörpern sie das Chaos und die gottlose Dunkelheit. Gewitter, Orkane, kosmische Vorgänge wie Kometenflug oder Mond- und Sonnenfinsternisse wurden von den Menschen als Drachenerscheinungen gedeutet.

Weil der Drache Kraft, Macht und Schrecken verkörpert, wurde er gerne als heraldische Figur auf Schilde, Fahnen und Wappen gemalt. Auch die Drachenschiffe der Wikinger zeigten schon von weitem, dass mit ihrer Besatzung nicht zu spaßen war. Doch nicht in allen Kulturkreisen werden Drachen so negativ gesehen. In Asien bringen sie den Menschen Glück.

Dort sieht man sie als wohlwollende Regen- und Fruchtbarkeitsgeister, die in Wolken und Quellen leben.

Dracula

Im Jahr 1897 erschien in London der Roman »Dracula«. Bram Stoker (1847-1912), der Autor des Buches, hat hier die berühmteste Vampirgeschichte aller Zeiten geschaffen.

Der Roman wird in Brief- und Tagebuchform erzählt. Graf Dracula,



ein Adelige aus altem Geschlecht, erscheint als dunkle, elegante Erscheinung mit guten Manieren. Doch als er sein Schloss in Transsylvanien verlässt, um nach England zu reisen, zeigt sich seine wahre, vampirische Natur. Auf einer Schiffspassage betrachtet er die Besatzung als seinen Reiseproviant, sodass kein Seemann England lebend erreicht.

Kaum in London angekommen, zieht er Frauen in seinen Bann, labt sich an ihrem Blut und macht sie zu Vampiren. Erst der seltsame Dr. van Helsing stellt sich Graf Draculas finsternen Machenschaften in den Weg. Mit seinen Helfern verfolgt er den Blutsauger und treibt ihn zurück in sein Karpatenschloss. Nach einer turbulenten Jagd können van Helsing und seine Leute den Grafen schließlich töten.

Stokers Vampirroman verkaufte sich gut. Bald gab es auch erfolgreiche Theaterstücke nach dem Buch. Seinen Siegeszug begann Dracula, als sich der Film des Stoffes annahm.

Es gab übrigens wirklich einmal einen Mann namens Dracula. Vlad Draculea, nach seiner liebsten Hinrichtungsart nannte man ihn den »Pfähler«, lebte von 1431 bis 1477 und war ein grausamer Fürst in der Walachei. Viele schlimme Dinge sind über diesen Mann zu berichten, aber ein Vampir war er nicht.

Druide

Die Druiden waren die Priester der alten Kelten. Sie galten als mächtige Zauberer und genossen ein hohes Ansehen. Zu ihren Aufgaben gehörten die Ausübung der keltischen Religion, Darbringung von Opfern sowie die Deutung der Sterne und der Zukunft. Sie schlichteten Streitigkeiten und sprachen Recht. Auch mit der Behandlung von Krankheiten kannten sie sich aus.

Diese Weisheit der Druiden war hart erarbeitet und nichts für Lernmuffel. Denn die Ausbildung an einer Druiden-Schule dauerte 20 Jahre. Der Unterricht wurde nur mündlich erteilt und dann auch noch in Versform verpackt.

Weil die Druiden die wichtigsten Pfeiler des keltischen Volkes waren, wurden sie von den Römern, die das keltische Gallien und Britannien besetzt hatten, erbarmungslos verfolgt. Da das Wissen der Druiden nirgendwo aufgeschrieben war, ist es heute größtenteils verloren.



Dryade

Die Baumnymphen der griechischen Sagen werden Dryaden genannt. Besonders gern hausen sie in alten Eichen (»dryas« ist Griechisch und heißt auf Deutsch Eiche). Sie haben ein langes Leben, sind aber nicht unsterblich. Wenn ein Baum gefällt wird, kann das auch das Ende der Dryade bedeuten.
⇒Nymphen.

Dschinn

In arabischen Sagen tauchen häufig Geister auf, die man Dschinn nennt. Sie sind Dämonen, die gut oder böse sein können. Erfahrungsgemäß sind die bösen Exemplare in der Überzahl.



Echidna

Die griechische Sagenfigur Echidna ist ein Ungeheuer, das zur Hälfte eine schöne Frau und zur anderen Hälfte ein widerlicher Drache ist. Als Nahrung bevorzugt sie Menschenfleisch. In den alten Sagen ist Echidna allerdings weniger wegen ihrer Untaten, sondern vor allem wegen ihrer Nachkommenschaft berüchtigt: Sie war nämlich die Mutter der ⇒Chimäre, der ⇒Hydra und des ⇒Zerberus sowie der Thebani-schen ⇒Sphinx. Die ersten drei Kinder zeugte sie mit dem Monstervater ⇒Typhon. Schon damals galt also, dass der Apfel nicht weit vom Stamm fällt!

Einhorn

Das Einhorn ist ein schönes, wildes und starkes Tier. Es hat die Gestalt eines Pferdes, auf dessen Stirn ein langes, gewundenes Horn sitzt. Seine Stimme ist nicht so elegant wie sein Aussehen, sondern laut und misstönend. Einhörner sind Einzelgänger. Weder Artgenossen noch irgendwelche männlichen Wesen dürfen ihm zu nahe kommen. Einhörner sind schwer zu fangen. Alte Geschichten überliefern zwei Arten auf Einhörner Jagd zu machen.

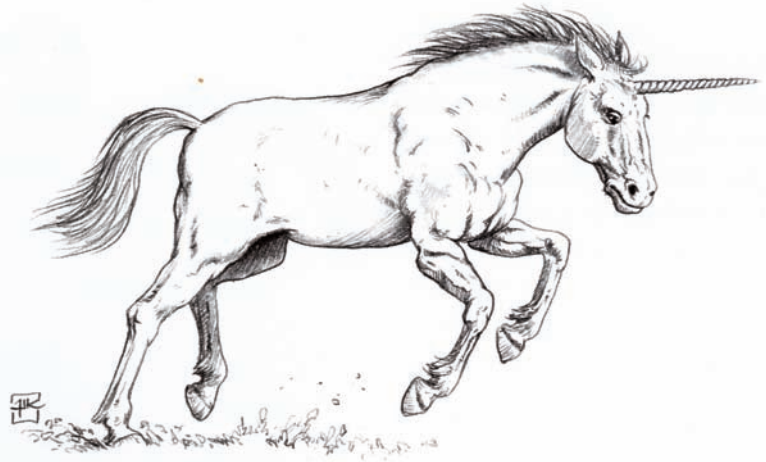
Trick 1: Ein Mann stellt sich vor einen Baum. Wenn das Einhorn wütend heranstürmt, springt der Mann erst im allerletzten Moment zur Seite. Das Tier bleibt mit seinem in den Stamm gebohrten Horn stecken und ist gefangen (nur für Mutige!).

Trick 2: Man nimmt eine keusche Jungfrau. Sieht das Einhorn eine Jungfrau, wird es sofort so zahm



und zutraulich, dass es seinen Kopf in ihren Schoß legt. Sanft entschlummert, ist das Einhorn leicht zu überwältigen (nur für Jungfrauen!). Im Mittelalter galt das Horn des Einhorns als kostbarer Talisman.

Um eines in seinen Besitz zu bekommen, mussteman einwahreres Vermögen bezahlen. Es hieß, das Horn könne Krankheiten heilen, gegen Unfruchtbarkeit helfen und tödliches Gift unschädlich machen. Karl der Kühne (1433-1477), Herzog von Burgund, hatte stets ein Stück vom Horn eines Einhorns bei sich. Er fürchtete durch vergiftete Mahlzeiten umgebracht zu werden.



Davor bewahrte ihn das Horn zwar, nicht jedoch vor dem Tod in der Schlacht von Nancy.

Erinnyen

Griechischer Name der ⇒Furien.

Exorzismus

Ein Exorzismus ist eine religiöse Zeremonie, die Geister und andere böse Unholde vertreiben soll. Früher glaubte man, alle möglichen Übel würden von Dämonen verursacht, die im Körper des Kranken hausten. Wenn man meinte einen ⇒Poltergeist im Haus zu haben oder von einem ⇒Dämon besessen zu sein, war es Zeit für einen Exorzismus. Das Ritual wurde von einem Priester, dem Exorzisten, vollzogen. Dabei sprach er Gebete, besprenkelte das Haus oder den Besessenen mit Weihwasser, zündete Kerzen und Weihrauch an und forderte den übersinnlichen Störenfried auf schleunigst zu verschwinden.



Faun

Römischer Name für den ⇒ Satyr.

Fliegender Holländer

Der Fliegende Holländer ist ein ⇒ Geisterschiff, von dem zum ersten Mal eine Sage aus dem 17. Jahrhundert berichtet. Damals wollte ein holländischer Kapitän in tosendem Sturm das Kap der Guten Hoffnung umsegeln, Dieses Vorhaben war gefährlich und sinnlos, da der Wind beständig von vorn blies. Doch statt die Reise

zu unterbrechen und einen sicheren Hafen anzulaufen, verfluchte der Holländer Gott und die Welt. Er schwor, lieber bis zum Jüngsten Tag unterwegs sein zu wollen, als aufzugeben. Damit hatte er den Mund etwas zu voll genommen. Denn dieser Wunsch wurde dem Seemann gemeinerweise erfüllt. Nun ist es sein Fluch, auf ewig gegen den Wind zu kreuzen. Nie wieder darf sein Schiff einen Hafen erreichen. Wer je dem Fliegenden Holländer begegnet, sollte fortan besser an Land bleiben. Denn dieses Geisterschiff ist ein schlimmer Unglücksbote für Seefahrer.



Frankensteins Monster

Der Roman »Frankenstein oder Der neue Prometheus«, der 1818 in England erschien, führte dem schockierten Leser eine neue Art von Monster vor. Hier war es kein dämonisches, übersinnliches Wesen, das den Schrecken verbreitete, sondern eine von Menschenhand geschaffene Kreatur. Die Autorin war die junge Mary Wollstonecraft Shelley (1797-1851). Hauptfigur ist der ehrgeizige Baron und Arzt Victor Frankenstein. Er hat sich zum Ziel gesetzt einen Menschen herzustellen. Dazu fügt er aus Teilen verschiedener Leichen einen menschlichen Körper zusammen. Als sich über seinem Schloss ein Gewitter entlädt, leitet er die Energie eines Blitzschlages in seine Schöpfung. Dadurch wird das Monster lebendig. Frankenstein erkennt, dass er einen großen Fehler gemacht hat, denn dieses groteske, übergroße Wesen ist abstoßend hässlich und erinnert nur entfernt an einen Menschen. Er hat sich durch seinen Schöpfungsakt versündigt, weil er der Natur ins Handwerk gepfuscht hat. Das Monster sucht Liebe und Anerkennung, aber wegen seines Aussehens wird es gefürchtet und verstoßen. Bald schlägt sein Bedürfnis nach menschlicher Nähe in Hass gegen seinen Schöpfer um. Es macht Frankenstein das Leben zur Hölle und tötet die Braut des Barons. Frankenstein und das Monster jagen sich quer durch Europa bis hinein in die arktischen Eiswüsten, wo der Arzt schließlich an Entkräftung stirbt.



Furien

Die Furien sind in römischen Sagen gefürchtete weibliche Rachegeister aus der Unterwelt. Im antiken Rom galt der Mord innerhalb der Familie (also Vater-, Mutter- und Geschwistermord) als ein so schreckliches Verbrechen, dass der Mensch nicht darüber richten durfte. Die Verfolgung der Übeltäter überließ man den Furien. Die hetzten den Verbrecher so lange über die Erde und gönnten ihm keine Atempause, bis er schließlich wahnsinnig wurde. Daher kommt auch der römische Name Furie von »furia«, was Wahnsinn oder Raserei bedeutet. Die Furien waren die Kinder des Höllenherrschers Tartarus und der Unterweltgöttin Persephone. Diese beiden bestimmen in der Vorstellung der Antike über das Totenreich. Wenn die Furien gerade keine Sünder auf der Erde verfolgten, hielten sie sich in der Unterwelt durch das Quälen der Verdammten fit.

Geister

Geister sind nicht von dieser Welt. Es gibt viele Arten von Geistern. Auf der einen Seite gibt es die Naturgeister wie Luft-, Wind-, Wolken-, Nebel-, Gewitter-, Erd-, Wasser-, Wald- und sonstige Geister. Die andere Geisterart ist uns vertrauter. Dabei handelt es sich um Totengeister, die wir auch als —»Gespenster oder Spukgeister fürchten. Solche Geister können in vielerlei Erscheinungen auftreten. Es gibt weiße und durchsichtig schemenhafte Geistergestalten, Manchmal sehen sie aus wie schwebende Bettlaken, Andere erscheinen als Gerippe oder kopflos, in rasselnde Ketten gelegt, mit einem Strick um den Hals oder einem Beil im Nacken, was Hinweise auf die Todesart gibt. Manche Geister sind

feurige Erscheinungen, die so genannten ⇒ Irrlichter. Einige Geister haben sich darauf





spezialisiert, in Tiergestalt zu spuken. Andere sind in Gegenstände gefahren, wie der Ahnengeist, der in einem alten Gemälde haust und alles finster beäugt. Oder jene Geister, die eine alte Ritterrüstung dazu bringen, sich quietschend in Bewegung zu setzen. Es gibt auch Geister, die völlig unsichtbar sind. Sie machen sich durch Geräusche bemerkbar. Gute Geister seufzen ein bisschen, aber böse machen einen Höllenkrach und heißen ⇒Poltergeister. Manche Geister sind nichts weiter als ein eisiger Windhauch.

Wo Geister auftauchen, wird die Luft kalt. Das allein lässt einen schon frösteln. Wände sind für Geister kein Hindernis, sie können einfach hindurchschweben. Manchmal haben sie Spaß daran, sich durch ein Schlüsselloch zu quetschen.

Oft erscheinen Geister dort, wo sie schon als Menschen gelebt haben. Die Geister von Jägern findet man im Wald, die von Nonnen im Kloster, die von Soldaten auf dem Schlachtfeld, die von Rittern und Edelfräulein auf Burgen und Schlössern.

Manchmal ist es nur die Sehnsucht nach menschlicher Gesellschaft, die Geister dazu treibt, sich zu zeigen und umherzuwandeln. Solche Geister sind harmlos und nur für schreckhafte Leute gruselig. Die meisten Geister aber tauchen nicht freiwillig auf. Manche Gespenster erscheinen zur Strafe, weil sie Versäumtes nachzuholen haben oder Fehler ausbügeln müssen, die sie im Leben gemacht haben. Gefährlich sind jene Spukwesen, die Rache suchen oder das Unrecht sühnen wollen, das sie zu Geistern werden ließ. Sie suchen die Orte heim, an denen sie gequält wurden. Deshalb spukt es auch außergewöhnlich oft in alten Kellerverliesen und an Stellen, wo früher Hinrichtungen stattfanden.

Manche Geister verfolgen die Menschen, die ihnen Böses antaten, oder deren Nachkommen. Von einem solchen Plagegeist heimgesucht zu werden kann ganz schön an den Nerven zerren!

Diese Geister müssen erscheinen, bis ihre Rache besiegelt ist oder sie erlöst werden. Nur reine Seelen wie unschuldige Kinder und Jungfrauen können Geister erlösen.

Wer lieber keinem Geist - ganz gleich ob gut oder böse - begegnen möchte, sollte folgende Verhaltensmaßregeln beachten:

1. Alle Orte, an denen es spuken könnte, von vornherein meiden!

2. Immer eine Hand voll Mohnkörner dabeihaben und gegebenenfalls ausstreuen! (Geister müssen diese nämlich einzeln aufsammeln und man kann sich derweil aus dem Staub machen.)

3. Wenn möglich, in der Nähe einer großen Glocke stehen, weil Geister das Läuten nicht ausstehen können!

4. Immer Streichhölzer mitführen, weil alle Geister vor Feuer davonlaufen!

Eine ganze Reihe von Geistern hat es zu einer gewissen Berühmtheit gebracht.

Da gibt es den »Kopflosen Geist von Berrima« in Australien, Dort wurde 1842 eine Gastwirtsfrau gehängt, weil sie einen ihrer Gäste erst ermordet und dann ausgeraubt hatte. Nach der Hinrichtung wurde ihr Kopf zu wissenschaftlichen Zwecken abgetrennt. Wie dutzende Zeugen gesehen haben wollen, spukt sie seitdem als kopfloses Gespenst vor dem Gefängnis herum, in dem die Hinrichtung stattfand.

Der »Galley Beggar« ist ein Geist in England, Er ist klapperdürr, fast ein Skelett, Es ist ihm ein besonderer Spaß, den Menschen einen panischen Schrecken einzujagen. Dann nimmt er seinen Kopf



unter den Arm und kreischt vor Vergnügen.

»Herne der Jäger« treibt im Wind-sor Park in England sein Unwesen. Herne war im 15. Jahrhundert dort Förster, ehe er sich an einem Baum erhängte. In diesen Baum schlug ein Blitz ein und der Geist des Jägers wurde befreit. Seitdem reitet er im Forst umher, gekleidet in die Haut eines Hirsches, auf dem Kopf eine Kappe mit Geweih, Blaues Phosphorlicht umgibt dieses Gespenst,

Im Tower von London spukt der Geist von Anna Boleyn (1504-1536), der zweiten Frau von Heinrich VIII. Sie wird manchmal als schemenhafte, erleuchtete Gestalt gesehen. Zuweilen erscheint sie ohne Kopf, denn sie wurde enthauptet.

Geisterhaus

Ein Geisterhaus ist ein unheimlicher und verrufener Ort. Niemand möchte in so einem Gebäude, das ein Tummelplatz der Gespenster ist, leben. Deshalb steht es meistens leer und verfällt langsam.

Wenn ein Geisterhaus dennoch bewohnt wird, braucht man als Mieter starke Nerven. Nachts poltert, pocht und sägt es im Gebälk, Türen klappen auf und zu und manchmal bricht plötzlich ein Lärm los, als ob alle Möbel im Haus durcheinander geworfen würden. Eine natürliche Ursache all diesen Radaus ist nicht auszumachen. Und im Licht des nächsten Morgens scheint alles wieder in Ordnung zu sein.

Man kann froh sein, wenn man eine Nacht im Geisterhaus ohne Schaden an Leib und Seele übersteht. Der Grund für die nächtliche Spukerei ist meistens in der Vergangenheit zu suchen. Häufig wurde vor langer Zeit ein düsteres Verbrechen begangen oder es geschah irgendein schreckliches Unrecht. Deshalb spukt es in manchen Geisterhäusern nur in bestimmten Räumen.

Manchmal findet man bei Nachforschungen in Geisterhäusern hinter doppelten Wänden oder in Kellern eingemauerte Skelette. Werden diese sterblichen Überreste auf dem Friedhof beigesetzt, hat der Spuk ein Ende.

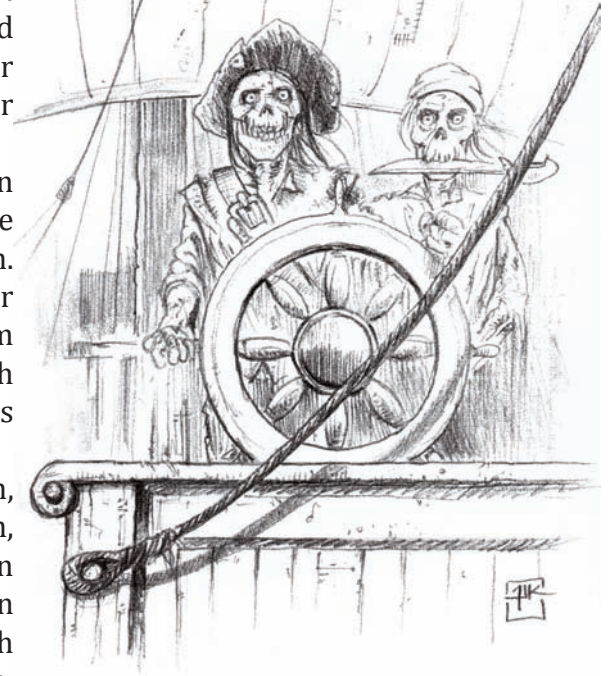
Ein Tipp für Geisterfreunde: Die weltweit meisten Geisterhäuser und ⇒Spukschlösser stehen auf den Britischen Inseln. In manchen dieser unheimlichen Gemäuer werden sogar Gästezimmer vermietet!

Geisterschiff

Ein Geisterschiff ist eine Erscheinung, die von allen Seeleuten auf allen Meeren gefürchtet wird. Meist taucht es auf hoher See unvermittelt aus einer Nebelbank auf und gleitet geräuschlos vorüber. An Bord stehen die Geister der verstorbenen Matrosen. Eine solche Begegnung gilt in der Seefahrt als böses Omen.

Geisterschiffe sind die Erscheinung eines versunkenen Schiffes. Die Seelen der Ertrunkenen können keine Ruhe finden, weil sie nicht in geweihter Erde bestattet wurden. Deshalb müssen sie auch nach dem Tode immer weiter über die Meere fahren. Meistens taucht ein Geisterschiff am Jahrestag seines Unterganges wieder auf. Zuweilen zeigt sich ein Geisterschiff als Totenschiff, ein vermodertes Wrack, das von einer Besatzung von Gerippen gesegelt wird.

Geisterschiffe müssen so lange auf dem Meer umherirren, bis sie Erlösung finden. Dafür braucht es tapfere Matrosen, die sich ein Herz fassen, den unheimlichen Segler entern und dort eine Totenmesse lesen lassen. Dann erst werden die Geister der Ertrunkenen von ihrem schaurigen Fluch erlöst und finden endlich Ruhe in ihrem nassen Grab. Geisterschiffe werden auch jene Schiffe genannt, die man auf offenem Meer führerlos umhertreibend auffindet, weil die Besatzung verschwunden ist. Dies ist zum Beispiel das rätselhafte Schicksal der ⇒Mary Celeste.



Gespenst

Das Wort Gespenst ist eine andere Bezeichnung für ⇒Geist. Allerdings tauchen Gespenster immer in Menschengestalt auf. Sie sind die Seelen der Verstorbenen, die im Diesseits erscheinen. Der Glaube an Gespenster ist auf der ganzen Welt verbreitet. Seltsamerweise glaubt man in allen Erdteilen, dass Gespenster in weiße Tücher gehüllt sind oder eine weiße Farbe haben. Deshalb kann man sich den Schrecken vorstellen, der die Menschen Afrikas erfasste, als im späten Mittelalter die ersten weißen Entdecker ins Land stapften. Die schwarzen Afrikaner hielten die Europäer für die Geister der Toten.

Ghoul

In den moslemischen Ländern zwischen Indien und Afrika soll ein abscheulicher Geist sein Unwesen treiben, den man Ghoul nennt. Er hat eine annähernd menschliche Gestalt, aber eine grässliche Fratze als Gesicht. Anzutreffen ist der Ghoul vor allem auf Friedhöfen, denn er ernährt sich mit Vorliebe von Leichnamen. Doch auch noch lebenden Menschen kann dieser schaurige Leichenfresser gefährlich werden. So mancher unglückliche Reisende, der in der Wüste krank wurde, soll vom Ghoul geholt worden sein.

Godzilla

Godzilla erblickte 1954 in japanischen Studios das Kinolicht der Welt. Er ist der wohl berühmteste Filmdinosaurier aller Zeiten.

Der Film erzählt, wie Godzilla durch Atombombenversuche auf einer abgelegenen Pazifikinsel aus seinem seit Jahrmillionen dauernden Dornröschenschlaf geweckt wird. Deswegen ziemlich unwirsch, greift der riesengroße Godzilla Tokio an und trampelt die



Stadt, Feuer und Laserstrahlen speiend, in Grund und Boden. Durch die Kanonen der Armee lässt sich die Riesenechse nicht aufhalten. Erst die Strahlenwaffe eines Wissenschaftlers macht Godzilla den Garaus; am Ende sinkt er als Gerippe auf den Grund des Meeres. Der besondere Reiz der Godzilla-Filme liegt in ihrer einfachen Machart. Statt aufwendiger Tricktechnik wurde hier einfach ein Schauspieler in einen Saurier-Gummianzug gesteckt, in dem er dann durch Spielzeuggroße Modellstädte stapfen musste. Fans von Godzilla warten besonders auf jene Filmszenen, in denen der Reißverschluss des Kostüms zu sehen ist.



Godzilla war im Kino außerordentlich erfolgreich. Deswegen wurden, ungeachtet des gewaltsamen Endes des Monsters im ersten Teil, noch viele Fortsetzungsfilme mit dem zerstörerischen Urvieh gedreht. Darin muss sich Godzilla mit anderen Monstern, Sauriern, Robotern und Außerirdischen messen.

Golem



Eine alte jüdische Legende erzählt vom Golem. Im Jahre 1580 betrat der weise Rabbi Jehuda Löw mit zwei Helfern den Dachboden der Prager Altneusynagoge. Dort machten sich die drei Männer daran, mit ihren Händen aus einem großen Klumpen Lehm eine menschliche Figur zu kneten. Als sie fertig waren, sahen sie einen gedrungenen, vierschrötigen Lehmann vor sich. Rabbi Löw gelang es durch ein geheimes Ritual, dieses Modell zum Leben zu erwecken. Zum Abschluss setzte Rabbi Löw dem Wesen den »Sehern« ein, ein kleines Plättchen mit einer geheimnisvollen Lebensformel. Fertig war der Golem. Der Golem arbeitete fortan als stummer, treuer Bediensteter des Rabbi. Er war auch Diener und Beschützer der jüdischen Gemeinde Prags. Eines Tages jedoch vergaß Rabbi Löw dem Golem vor der Nacht den Sehern wieder abzunehmen, wie er es sonst immer tat. Da überkam den Golem plötzlich eine Raserei und in unglaublicher Tobsucht begann der künstliche Mensch das jüdische Viertel zu zerkleinern. Mit letzter Not gelang es dem Rabbi, seiner Schöpfung den Sehern wieder abzurufen. Da stürzte der Golem als toter, zerbröselnder Lehm zu Boden. Rabbi Löw hatte nach diesem Schreck genug von derlei künstlichen Kreaturen. Die

bröckeligen Reste des Golem wurden zurück auf den Dachboden der Altneusynagoge gebracht. Dann sprach der Rabbi das Verbot aus, diesen Raum jemals wieder zu betreten. Dieses Verbot gilt bis heute.

Es gab nur einen Menschen, der (nach langwierigen Verhandlungen mit der Verwaltung der Synagoge) den Dachboden wieder besichtigen konnte: der »rasende Reporter« und bekannte Schriftsteller Egon Erwin Kisch (1885-1948). Doch er fand dort nur Fledermäuse und eine zentimeterdicke Staubschicht.

Gorgonen

Die Gorgonen, Sagengestalten aus dem alten Griechenland, sind drei weibliche Wesen von Furcht erregendem Aussehen. Sie hießen Stheno (»die Starke«), Euryale (»die Weitspringende«), und Medusa (»die Herrschende«). Statt Haaren trugen die Gorgonen ein Bündel wild zuckender Schlangen als Frisur. Manche Schilderungen dichten ihnen auch noch die Zähne eines Ebers, ein grässliches Grinsen, Barthaare, heraushängende Zungen und einen Stutenhintern an. Doch nicht allein ihr Äußeres verbreitete Schrecken. Es war vielmehr die Tatsache, dass ein Blick der Gorgonen ein Lebewesen in Stein verwandeln konnte. Die Gorgonenschwestern werden wohl recht wenige Freunde gehabt haben.



Greif

Das imponierende Fabelwesen Greif ist zur Hälfte ein Adler, zur anderen Hälfte ein Löwe. Er ist ungeheuer stark und kann ein Pferd mitsamt Reiter problemlos davontragen. Doch der Greif verfügt nicht nur über große Kraft, sondern auch über außerordentliche Klugheit. Er besitzt sogar seherische Fähigkeiten und kann einen Blick in die Zukunft werfen. Es ist kein Wunder, dass ein solches Tier ein beliebtes Wappentier ist. So schmückt sich zum Beispiel das Stadtwappen von London mit einem Bild des Greifs.



Grendel

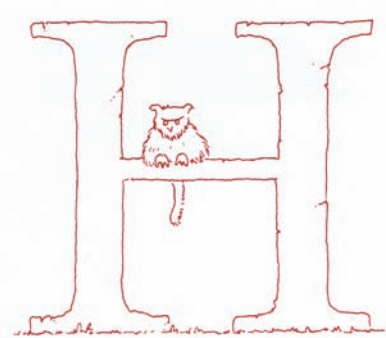
Grendel ist ein fürchterlicher Moordämon von riesiger Gestalt. Er ist fast völlig mit Hornhaut bedeckt und ein gemeiner Menschenfresser. Seine Geschichte ist in der Beowulfsage aus dem 7. Jahrhundert n. Chr. überliefert.

Grendel hauste mit seiner Mutter, die ebenso hässlich war wie ihr Sprössling, inmitten eines unzugänglichen Moores in Nordengland. Wenn der nächtliche Nebel aufzog, streifte der Grendel umher. Seine Bosheit und sein Hunger trieben ihn an. Häufig überwältigte er unvorsichtige Wanderer, manchmal drang er sogar in Häuser ein, um seinen Appetit zu stillen. Niemand besaß den Mut, das Monster aufzuhalten. Doch eines Tages zog der Kriegerfürst Beowulf durch Nordengland.

Wie es sich für einen Helden ziemte, nahm er sich des Problems an. Mutig stellte Beowulf den Grendel und ein heftiger, wilder Kampf entbrannte. Schließlich gelang es dem Krieger, den Dämon schwer zu verletzen, obwohl das ätzende Blut Grendels sogar seine Schwertklinge schmelzen ließ. Tödlich verwundet floh das Ungeheuer jaulend in den Sumpf zurück, wo es qualvoll verendete.

Aber erst als Beowulf auch Grendels Mutter erledigt hatte (die - wen wundert es - ziemlich sauer über die Misshandlung ihres Sohnes war), atmete das Land erleichtert auf.





Halloween

Am Abend des 31. Oktober feiern Amerika, Irland und Schottland Halloween. Die Ursprünge dieses alten unheimlichen Festes liegen hunderte von Jahren zurück. In den Zeiten der Kelten war Halloween dem Totengott Sambain geweiht. Die Feier bedeutete zugleich das Ende des Sommers und läutete das keltische Neujahr ein. Die Kelten glaubten, dass in dieser Nacht die Seelen der Toten wieder auf die Erde zurückkehren würden. Außerdem würden Geister, Hexen, Kobolde und Dämonen durch die Dunkelheit stolchen und ihr Unwesen treiben. Nachdem die Kelten zum Christentum bekehrt worden waren, wurde das alte Totenfest

einfach durch Allerheiligen, einen kirchlichen Festtag am 1. November, ersetzt. Aber der Glaube, dass in der Halloween-Nacht allerlei böse Geister herumspuken und das Tor zum Jenseits weit aufgestoßen ist, blieb erhalten. Deshalb zündete man auf freiem Feld große, helle Feuer an, um die Gespenster und Dämonen zu vertreiben.

Weil so viel Übersinnliches in der Luft lag, nutzten die jungen Leute diese Nacht, um sich die Zukunft zu weissagen. Die Vorhersagen drehten sich um Glück, Gesundheit und den Zeitpunkt der Hochzeit (um Schule und Outfit musste man sich damals noch keine Sorgen machen).

Die Halloween-Tradition wurde von irischen und schottischen Auswanderern im 19. Jahrhundert nach Amerika gebracht. In den Vereinigten Staaten wurde der ausgehöhlte, im Inneren mit einer Kerze unheimlich erleuchtete Kürbis zum Wahrzeichen von



Halloween. Dieser grinsende Kürbiskopf trägt den Namen »Jack-o'-lanterns«.

Auch auf der anderen Seite des Atlantiks war man vor übersinnlichen Wesen nicht sicher. Man glaubte, »kleine Leute« und Kobolde würden in der Nacht vom 31. Oktober auf den 1. November ihre Possen reißen und die jungen Männer dazu anstiften, handfeste Streiche zu spielen. So mancher Farmbesitzer fand am nächsten Morgen seine einspännige Kutsche auf dem Dach wieder. Manchmal wurden dem unbeliebten Nachbarn sogar die Fenster eingeworfen oder der Schuppen umgestürzt. Im 20. Jahrhundert wird Halloween weniger rabiatt gefeiert. Heutzutage gehen Kinder, als Gespenst, Monster oder Vampir verkleidet, durch die Nachbarschaft und fordern »trick or treat« (Streich oder Belohnung). Die Erwachsenen geben gerne Süßigkeiten oder etwas Kleingeld. Denn sie wissen: Wer nichts gibt, der wird durch einen Streich »bestraft«.

Harpyie

Harpyien sind räuberische und monströse griechische Sagengeschöpfe mit dem Kopf und Oberkörper einer Frau und dem Leib eines großen Vogels.

Im alten Griechenland gab man den Harpyien die Schuld am unerklärlichen Verschwinden von Dingen, Vieh und Menschen. Der Name kommt vom Wort harpyiai, das »die Raffende, Diebische, Entführende« bedeutet. Die Harpyien wurden ständig von einem unstillbaren Hunger gequält. Deshalb stürzten sie sich mit schrillum Gekreische auf alles Fressbare und flogen mit der Beute davon. Dabei hinterließen sie auch noch einen furchtbaren Gestank und Mist. Der Harpyien-Plage war nicht so leicht beizukommen. Wer sich ihnen überhaupt in den Weg zu stellen wagte, musste feststellen, dass ihre Federn hart wie Stahl und von Pfeilen und Lanzen nicht zu durchdringen waren.



Hexe

Zauberkundige Frauen, die die Naturgesetze außer Kraft setzen können, werden Hexen genannt. Früher stellte sie der Volksglaube in den Dienst von Dämonen und Teufeln und schrieb ihnen einen meist schädigenden Einfluss auf andere Menschen zu. Aus Märchen und Sagen kennen wir das Bild der »bösen« Hexe - mal ist sie ein altes, hässliches, buckeliges Weiblein mit Kopftuch und Stock, mal eine verführerisch schöne Frau mit üppigen roten Locken. Beide sind fähig auf einem Besen durch die Lüfte zu reiten, können das Vieh schädigen, die Ernte verderben und die Menschen krank machen. Dazu können sie sich in Katzen, Eulen oder sogar in Werwölfe verwandeln. In der ⇒Walpurgisnacht treffen sich alle Hexen zum großen Teufelsfest auf dem Blocksberg. Neben den »bösen«, schädigenden Hexen gab es in alter Zeit aber auch die »guten«, helfenden Hexen. Die weisen und heilkundigen Hexen werden »Kräuterweiblein« genannt. Als gute Hebammen stehen sie den Frauen bei der Geburt bei und bringen viele gesunde Kinder auf die Welt.

Vom 12. bis zum 18. Jahrhundert galt Hexerei und Zauberei als ein schwerwiegendes Verbrechen und die Kirche forderte eine harte Bestrafung. Ein besonderes Gericht, die Inquisition, verdächtigte viele Frauen zu Unrecht der Hexerei. Sie wurden verfolgt, gefoltert und zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteilt. Die Zeit des Hexenwahns und der Hexenverfolgung gehört zu den dunkelsten Kapiteln der europäischen Geschichte.



Homunkulus

Als Homunkulus bezeichnet man einen auf künstliche Weise hergestellten kleinen Menschen. Diese verkleinerte Menschengestalt muss seinem Schöpfer als Helfer zur Hand gehen. Die Idee, künstliches Leben zu erzeugen, war seit dem 13. Jahrhundert ein Traum der Alchimisten. Diese Leute waren eine Mischung aus Arzt, Wissenschaftler und Zauberer, Sie versuchten aus billigen Metallen Gold zu sieden (was nie klappte) oder ein Elixier für ewige Jugend anzumischen (ebenfalls mit zweifelhaften Ergebnissen).

Die Versuche zur Herstellung eines Homunkulus aus menschlichem Samen und Blut sollen - angeblich - von Erfolg gekrönt gewesen sein, wenn diese Behauptungen nicht nur ein Werbegag der Alchimisten waren.

Hydra

Die Hydra ist ein vielköpfiges Ungeheuer. Ihr Pesthauch vergiftet das Wasser und macht die Felder unfruchtbar. Nach der griechischen Sage hauste sie in den Lernäischen Sümpfen. Es brauchte schon einen der größten griechischen Helden, Herakles, um das Untier zur Strecke zu bringen.

Doch zunächst kämpfte auch Herakles vergeblich gegen die Hydra. Denn kaum hatte er einen der Schlangenköpfe mit dem Schwert abgeschlagen, wuchsen aus



dem Halsstumpf sofort zwei neue nach. Erst als Herakles' Neffe Iolaos mithalf, wendete sich das Blatt. Herakles schlug unverdrossen weiter die Köpfe ab und Iolaos brannte mit einem glühenden Speer die Wunde aus. So konnte aus der Narbe kein neues Haupt entspringen. Die Hydra wurde nun mühsam - Stück für Stück geköpft.

Den abgetrennten unsterblichen Hauptkopf nahm Herakles und vergrub ihn tief unter einem riesigen Felsblock. Dort sinnt der letzte Rest der Hydra vielleicht heute noch auf Rache.

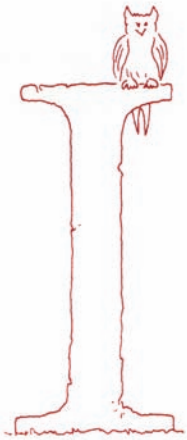
Incubus

Der Incubus ist ein gut aussehender männlicher Dämon, der Frauen im Schlaf besucht. Er ist eine Erscheinung, in der der $\Rightarrow$ Alp auftreten kann. Das weibliche Gegenstück nennt man $\Rightarrow$ Succubus.

Insel des Dr. Moreau

Die »Insel des Dr. Moreau« ist eine berühmte Horrorgeschichte, die der bekannte Autor Herbert George Wells (1866-1945) geschrieben hat. Von Wells stammen auch die Romane »Die Zeitmaschine« und »Krieg der Welten«, die ebenfalls sehr spannend und unheimlich sind.

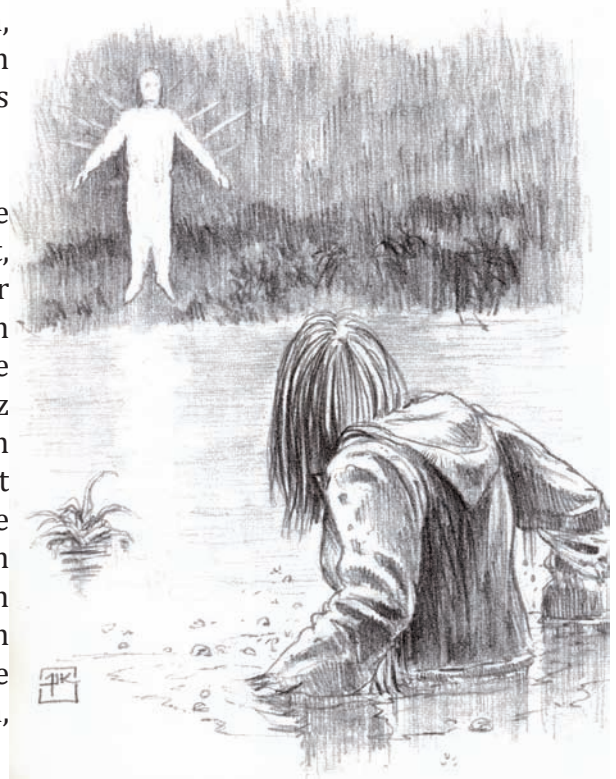
In der Erzählung geht es um Dr. Moreau, einen ehrgeizigen Wissenschaftler, der wegen verbotener Experimente England verlassen muss. Doch er findet bald eine einsame Tropeninsel, auf der er sich ein Labor einrichtet und seine seltsamen Forschungen weiterführen kann.



Dr. Moreau versucht nämlich durch grausame Operationen und strenge Zuchtauswahl Tiere in Menschen umzuwandeln. Moreaus Fanatismus macht ihn blind für das Leiden seiner Kreaturen. Es entstehen Wesen, die weder Tier noch Mensch sind, vernunftbegabte Ausgeburten der kranken Phantasie eines Wissenschaftlers. Natürlich kann es nicht gut gehen, wenn ein Mensch versucht Gott nachzuahmen. Weil sie genug von seinen ständigen Quälereien haben, erheben sich die Tiermenschen schließlich gegen ihren Schöpfer. Die Monster in diesem Buch wirken weitaus sympathischer als der verbohrtete Forscher.

Irrlicht

Wandelnde Lichterscheinungen oder tanzende Flämmchen bezeichnet man als Irrlichter, Man sagt, diese seien Erscheinungen von ⇒Wiedergängern oder ruhelosen Totengeistern, Dazu zählen die Seelen von Ertrunkenen, Unge-tauften oder Selbstmördern. Sie finden weder im Himmel noch in der Hölle einen Platz und müssen unentwegt umhergeistern. Zu den Irrlichtern muss auch der Feuermann gezählt werden, ein Geist mit brennender Gestalt, Von ihm berichtet schon die »Sächsische Weltchronik« im Jahre 1120. Man sollte einem Irrlicht besser nicht hinterherlaufen, denn es führt den Menschen in die Irre. Dann findet man sich womöglich in einem gluckernden Sumpfloch wieder. Nur nüchterne Zeitgenossen deuten das Irrlicht als Glühwürmchen, Elmsfeuer oder selbst entzündetes Sumpfgas.



Jack the Ripper

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts versetzte ein grausamer Massenmörder die Stadt London in Angst und Schrecken. In seinen Bekennerschreiben nannte sich der Täter »Jack the Ripper«. Sein wahrer Name wurde allerdings nie bekannt.

Die Mordtaten gehören zu den rätselhaftesten Fällen der Kriminalgeschichte. Sie lassen uns noch heute erschauern.

Jack the Ripper ist für den Tod von mindestens sieben Frauen verantwortlich, die alle als Prostituierte gearbeitet haben. Die Morde geschahen zwischen dem 7. August und dem 10. November 1888 im Bezirk Whitechapel, einer Armeleutegegend im Londoner East End.

Die Opfer von Jack the Ripper wurden getötet, als sie auf der Straße auf Kundschaft warteten. Er schnitt ihnen die Kehle durch und verstümmelte die Leichen in einer Weise, die eine genaue Kenntnis der menschlichen Anatomie vermuten lässt.

Zu dieser Grausamkeit zeigte Jack the Ripper noch einen abartigen Sinn für Humor: Nach einer Tat schickte er eine halbe Niere einer Ermordeten per Post zur Polizei, um die Ermittler zu verhöhnen.

Jack the Ripper wurde nie gefasst.

Die Mordserie endete so plötzlich, wie sie begann.

Doch der Schrecken, den er verbreitet hat, wirkte noch lange nach.



Jekyll und Hyde

1886 erschien das Buch »Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde« von Robert Louis Stevenson (1850-1894). Diese gruselige Erzählung ist ein Meilenstein der unheimlichen Literatur.

Die Hauptpersonen der Geschichte sind der respektable, religiöse und wohltätige Arzt Dr. Henry Jekyll und ein gewisser Mr. Edward Hyde, ein vergnügungssüchtiger, gemeiner, verderbter Schurke, der auch vor Mord nicht zurückschreckt.

Erst im Laufe der Handlung wird deutlich, dass Jekyll und Hyde nicht zwei verschiedene Menschen sind. Sie sind vielmehr die zwei Seiten einer Persönlichkeit. Dr. Jekyll verwandelt sich durch Einnahme eines Pulvers in Mr. Hyde. Edward Hyde ist die dunkle, unterdrückte Hälfte des guten Dr. Jekyll. Doch der Arzt verliert bei seinen häufigen Verwandlungen langsam die Kontrolle. Als der Bösewicht allmählich die Oberhand über den Charakter des Arztes gewinnt, setzt Dr. Jekyll seinem Leben ein Ende.

Die Geschichte von Jekyll und Hyde ist ein Sinnbild dafür, dass der Mensch eine Doppelnatur ist. Jeder hat eine gute und eine böse Seite und manchmal ist die böse nur unter einer dünnen Schicht von Wohlerzogenheit und Anpassung verborgen.



King Kong

Der Riesenaffe King Kong ist eine Erfindung Hollywoods, der amerikanischen Filmfabrik. 1933 wurde dort der Streifen »King Kong und die weiße Frau« gedreht.

Er handelt von dem gigantischen Gorilla King Kong, der auf einer vergessenen Tropeninsel lebt. Hier muss er zwar manchmal gegen Dinosaurier kämpfen, wird dafür aber von den Eingeborenen wie ein Gott verehrt. Die Idylle findet ein jähes Ende, als eine amerikanische Expedition den Affen (nach einigen Verlusten) fängt und nach New York schafft. Dort wird das Riesenvieh ausgestellt und bestaunt. Doch King Kong hat auch ein großes Herz und

verliebt sich in eine zierliche blonde Schauspielerin. Er befreit sich von seinen Ketten, randaliert ein bisschen in der Stadt herum und schnappt sich die Angebetete. Dann klettert er mit ihr auf einen hohen Wolkenkratzer. Hier nimmt die Geschichte ein tragisches Ende, denn King Kong wird von Kampffliegern beschossen und stürzt tödlich verwundet vom Dach.

Klabautermann



Klabautermann ist die Bezeichnung für einen Schiffsgeist. Er hat einen feuerroten Kopf, einen weißen

Bart und trägt altmodische Matrosenkleider. Auch wenn ein Geist an Bord gewöhnungsbedürftig ist, so ist es dennoch gut, diesen Kobold auf dem Schiff dabeizuhaben. Er verfügt über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und Unrecht oder eine Untat vertreiben ihn. Wenn er das Schiff verlässt, muss es im nächsten Sturm sinken. Manchmal klopft er mit seinem Kalfathammer und mahnt zur Ausbesserung der Planken. Der Name Klabautermann kommt nämlich vom Kalfatern, dem Abdichten der hölzernen Schiffswände mit Teer und Werg. Da die heutigen Hoch-Seeschiffe überwiegend aus Stahl und Eisen bestehen, ist der Klabautermann leider nahezu von unseren Meeren verschwunden.



Kobold

Kobolde sind kleine gnomenhafte Hausgeister, die sich unsichtbar machen können. Meistens sind sie gutartig. Kobolde bringen Wohlstand ins Haus und geben den Hausbewohnern wertvolle Ratschläge. Deshalb hat man ihnen auch Kosenamen wie »Wicht« und »Butz« gegeben. Kobolde helfen auch bei der Hausarbeit, waschen ab und räumen auf. Wenn früher eine Magd alle ihre Aufgaben immer schnell und ordentlich erledigte, sagte man von ihr, »sie hat den Kobold«.

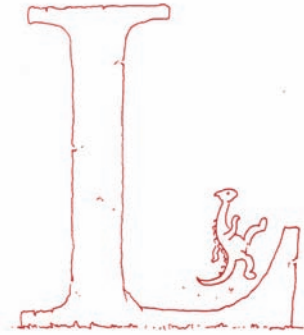
Kobolde sind also sehr nützlich, aber man sollte sie nicht verärgern. Dann ziehen sie Faulenzern die Bettdecke weg oder erschrecken sie mit einem eisigen Hauch. Böse Kobolde können auch tückisch werden und kippen dann Sachen um oder stellen sie einem in den Weg. Die schlimmsten Kobolde sollen beim Menschen sogar Krankheiten verursachen.

Kopfloze Geister



Eine besondere Art von Gespenstern sind die kopflozen Geister. Man sieht sie entweder völlig ohne Kopf herumlaufen oder sie tragen ihr Haupt unter dem Arm mit sich herum. Es sind die Geister von Menschen, die geköpft wurden. Wenn die kopflozen Geister auftauchen, wollen sie damit auf ihr bedauerliches Schicksal hinweisen. So eine Erscheinung ist also als Anklage und Mahnung zu verstehen. Es ist nicht überliefert, dass ein kopflozer Geist jemals einem Menschen geschadet hätte (außer jenen, die bei diesem Anblick verrückt geworden sind).

Der vielleicht bekannteste kopfloze Geist ist der des heiligen Denis. Er war der Apostel Frankreichs und erster Bischof von Paris. Die Römer ließen ihn im Jahre 272 enthaupten. Doch der Geist von Denis hob zum allgemeinen Erstaunen der anwesenden Menge den blutigen Kopf sofort nach der Enthauptung wieder auf. Er trug ihn von Paris zu jenem Ort, den man heute St. Denis nennt.



Lamia

Die Lamia ist ein besonders blutrünstiges Schreckgespenst aus alten griechischen Sagen. Ihr Schicksal ist ein gutes Beispiel dafür, wie wankelmütig und grausam die Götter Griechenlands sein konnten. Lamia war einst eine schöne und anmutige Frau. So kam es, dass sogar Zeus, der oberste der Götter, sich in sie verliebte.

Seine Gattin Hera bemerkte es und fand das alles andere als gut.

Doch anstatt sich ihren Mann vorzuknöpfen, trieb sie die unschuldige Lamia in den Wahnsinn. So verschlang Lamia erst ihre eigenen kleinen Kinder. Danach verwahrloste sie völlig und hauste mit irrem Blick, verfilzten Haaren und zerissenen Kleidern in Höhlen. Nachts schlich sie umher und raubte Kinder aus ihren Bettchen, um sie aufzufressen. Heute drohen Eltern ihren unartigen Kindern mit Taschengeldentzug oder Fernsehverbot. Da hatten die griechischen Eltern früher eine viel erschreckendere Drohung parat:

»Wenn du nicht gehorchst, kommt die Lamia in der Nacht und holt dich!«

Lemuren

Für die alten Römer sind diese Sagengestalten böse Geister von Verstorbenen und —»Wiedergänger. Die Lemuren plagen am liebsten ihre Verwandten und Nachkommen. Wird man von Lemuren heimgesucht, so hilft es, wenn man ordentlich Krach macht und Lärm schlägt. Diese Geister sind nämlich sehr geräuschempfindlich. So wird man vielleicht schwerhörig, ist aber seine Lemuren los.



Lindwurm

Lindwurm ist ein altes deutsches Wort für ⇒Drache. »Lint« bedeutet so viel wie »leuchtend« und »Wurm« wurde früher alles kriechende Getier genannt, also Würmer, Schlangen und Drachen. Die alten Germanen nannten den Lindwurm auch »Nachtverderber« oder »Luftschädling«. Das lässt auf wenig Sympathien für das geflügelte Drachenwesen schließen.

Lorelei

Lorelei heißt die schöne ⇒Nixe, die am Rhein bei St. Goars hausen wohnt. Durch ihren lieblichen Gesang und



ihr entzückendes Aussehen werden vorbeifahrende Rheinschiffer so sehr verwirrt, dass sie die Orientierung

verlieren und ihre Schiffe gegen die Uferfelsen fahren. Der 133 Meter hohe Loreleifelsen ist eine beliebte Touristenattraktion. Dort hat man Lorelei (trotz ihrer schädlichen Wirkung auf den Schiffsverkehr) sogar ein Denkmal gesetzt.

Bekannt wurde Lorelei durch ein Gedicht Heinrich Heines (1797-1856).





Mahr

Andere Bezeichnung für das drückende Nachtgespenst, den ⇒ Alp. Das Wort Mahr steckt auch im französischen »cauche-mar« (= Alptraum, Alpdruck) und im englischen »nightmare«.

Mary Celeste

»Mary Celeste« ist der Name eines ⇒ Geisterschiffes, dessen rätselhafte Geschichte im 19. Jahrhundert für viel Gesprächsstoff sorgte.

Dafür gibt es auch einen Grund: In uralten Märgen wird der Lindwurm als ein ziemlich übler, Feuer spuckender, Jungfrauen fressender Geselle beschrieben. Meistens muss erst ein tapferer Prinz erscheinen, um dem garstigen Treiben des Drachen mit Lanze und Schwert ein Ende zu bereiten.

Als die Brigg (ein Zweimastsegler) unter dem Namen »Amazon« 1861 vom Stapel läuft, scheint sie von Anfang an mit Unglück behaftet zu sein: Der Kapitän stirbt, kaum dass das Schiff im Wasser liegt. Es gibt Feuer an Bord. Mehrmals läuft der Segler auf Untiefen oder Felsen auf. Es kommt zu einem Zusammenstoß mit einem anderen Schiff, das daraufhin sinkt. Wegen der hohen Reparaturkosten wird die »Amazon« verpfändet, kommt in andere Besitzerhände und erhält den Namen »Mary Celeste«. Am 7. September 1872

verlässt die »Mary Celeste« den Hafen von New York mit einer Ladung reinen Alkohols. Sie wird erst fast zwei Monate später, am 5. Dezember, wieder gesehen. Etwa 500 Seemeilen vor Gibraltar wird sie von der Brigg »Dei Gratia« entdeckt, deren Kapitän auffällt, dass die »Mary Celeste« einen merkwürdigen Kurs fährt. Es befindet sich kein Steuermann am Ruder, wie er verdutzt feststellt. Der Kapitän lässt



einige Seeleute per Boot übersetzen. An Bord der »Mary Celeste« befindet sich keine Menschenseele. Auf dem Schiff sieht es aus, als sei alles in größter Eile verlassen worden, doch größere Schäden oder Anzeichen für eine Havarie sind nicht zu entdecken.

Auch die gesamte Ladung befindet sich noch unter Deck, einzig das Beiboot der »Mary Celeste« ist verschwunden. Die letzte Eintragung im Logbuch ist zehn Tage alt. Seither ist viel spekuliert worden über das unheimliche Verschwinden der gesamten Besatzung der »Mary Celeste«, immerhin acht Seeleute sowie die Frau und die kleine Tochter des Kapitäns. Welche Szenen mögen sich an Bord abgespielt haben? Gab es eine Meuterei? Geschah ein Verbrechen und die Täter versuchten mit dem Beiboot zu fliehen, nicht ahnend, wie weit die Küste noch entfernt war?

Wurde die »Mary Celeste« von Piraten überfallen? Es gibt auch verrückte Theorien wie den Angriff eines Riesenkraken, der sich die Besatzung als Mahlzeit vom Deck pflückte. Oder vom ⇒Ufo, das die Menschen kurzerhand entführte. Die »Mary Celeste« jedenfalls wird von Seeleuten der »Dei Gratia« nach Gibraltar gesegelt. Auch später bleibt ihr der Ruf eines Unglücksschiffes erhalten. Ein Maat wird wahnsinnig, ein anderer begeht Selbstmord. 1884 läuft die »Mary Celeste« unter ungeklärten Umständen auf ein Riff und geht unter.

Medusa

Medusa ist eine der ⇒Gorgonen, dieser fürchterlichen Frauengestalten aus der griechischen Sagenwelt. Auf ihrem Kopf ringeln sich Schlangen an Stelle der Haare. Ihr Blick ist tödlich: Wer der Medusa in die Augen sieht, erstarrt zu Stein. Dabei berichtet die Sage, dass Medusa einst eine eitle Schönheit gewesen sein soll. Doch die Göttin Athene fand die Schönheit der Gorgone anmaßend (vielleicht war sie ein bisschen eifersüchtig). Deshalb verzauberte die erzürnte Göttin das liebliche Antlitz der Medusa in eine abstoßende Fratze. Mit so einem Aussehen und solch einem Blick wird man schnell zur Plage. Es



war der Held Perseus, der Medusa zur Strecke brachte. Um ihr nicht in die Augen schauen zu müssen, besah sich Perseus sein Opfer nur in der blanken, spiegelnden Innenfläche seines Bronzeschildes. So konnte ihm der versteinernde Medusenblick nichts anhaben. Auf diese Weise schaffte er es, sich der Gorgone zu nähern und ihr mit dem Schwert den Kopf abzuhacken. Das Haupt stopfte er in einen Sack aus Ziegenleder. Später leistete ihm das makabere Erinnerungsstück noch wertvolle Dienste, Perseus holte den Kopf wieder hervor, um einige seiner Feinde damit kurzerhand in Stein zu verwandeln,

Meeresungeheuer

Auf allen Meeren sind sie der Schrecken der Seefahrer, Auf alten Seekarten findet man Abbildungen von verschiedenen Meeresungeheuern, vor allem in Gegenden, in die zuvor kein Europäer gesegelt war. Die Gestalt dieser Monstren ist Furcht erregend und phantastisch. Da gibt es gigantische Kraken, Seeschlangen mit aufgerissenem Maul, gehörnte Walfische und anderes Getier, dem man lieber nicht auf dem offenen Meer begegnet.

Doch die Meeresungeheuer sind nicht nur Phantasiewesen. Das beschwören vor allem jene Matrosen, die von einem Riesenkraken angegriffen wurden. Es gibt Schilderungen, wie gewaltige Kraken Schiffe angegriffen haben und mit langen starken Fangarmen versuchten Männer vom Deck in die Tiefe zu ziehen. Diese Ungeheuer hatten riesige, starrende Augen und die Saugnäpfe an den sich windenden Armen waren tellergroß.



Man hielt solche Berichte für Seemannsgarn. Aber nachdem einige krakenartige Tiere von erstaunlicher Größe tot an Stränden angespült worden waren, begann man umzudenken. Seit einiger Zeit weiß man, dass in der dunklen Tiefsee Riesenkalmarie der Gattung Architheutis leben, Wissenschaftler vermuten dort Exemplare von 50 Meter Länge. Zum Glück bleiben sie meistens in dieser großen Tiefe. Nicht auszudenken, diese Monstren würden auf die Idee kommen, an einem Badestrand ein Picknick zu machen!

Minotaurus

Die griechische Sagengestalt Minotaurus ist ein Ungeheuer mit einem Stierkopf auf einem Menschenkörper. Die Mutter von Minotaurus, Pasiphae, ist die Frau von Minos, dem König von Kreta. Pasiphae hatte eine verhängnisvolle Affäre mit einem Stier und der Sprössling dieses eher unüblichen Seitensprungs war Minotaurus.

Das Königshaus von Kreta war über diese monströse Missgeburt sehr entsetzt. Minos gab den Auftrag, unter dem Palast von Knos-sos ein riesiges unterirdisches Labyrinth zu bauen. Dort versteckte man den Minotaurus. Sei es, weil er eingesperrt war, oder, weil er ein ungeliebtes Kind war - jedenfalls entwickelte der Minotaurus bald einen gewaltigen Appetit auf Menschenfleisch. Da traf es sich gut, dass Minos gerade einen Krieg gegen Athen gewonnen hatte und ihm diese Stadt Abgaben leisten musste. Er ordnete an, dass Athen jedes Jahr sieben Jungfrauen und sieben Jünglinge als Opfer für den Minotaurus nach Kreta schicken musste.



Diese für Athen so traurige Pflicht wiederholte sich viele Jahre lang. Schließlich fiel das Schicksalslos auf den Königssohn Theseus.

Als das Schiff aus Athen in den Hafen von Kreta einlief, sah die schöne Minostochter Ariadne Theseus und verliebte sich auf den ersten Blick in ihn. Ariadne wollte nicht, dass ihr Liebster im Magen des Minotaurus endete.

Bevor das Frischfutter aus Athen ins Labyrinth gesperrt wurde, konnte Ariadne Theseus noch schnell ein Schwert und ein Fadenknäuel zustecken. Theseus riet seinen Leidensgenossen sich nahe des Eingangs zu verstecken. Er selbst befestigte das eine Ende des Garns an der Pforte und wagte sich dann immer tiefer in das dunkle Labyrinth hinein. Während er durch die verwinkelten Gänge und Sackgassen schlich, rollte er das Knäuel langsam ab.

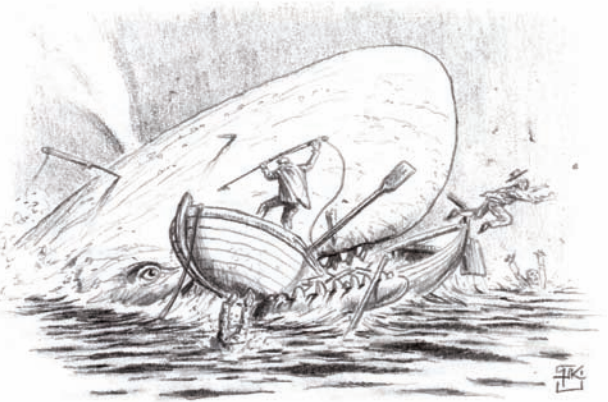
Als Theseus sich fast im Zentrum des Labyrinths befand, hörte er plötzlich ein wütendes Schnauben und sah sich dem schrecklichen Minotaurus gegenüber. Ein kurzer, heftiger Kampf entbrannte. Dann gelang es Theseus, sein Schwert in den Nacken des Minotaurus zu bohren, und das Stierungetüm stürzte tot zu Boden.

Mit Hilfe des Fadens fand Theseus den Weg zurück zum Ausgang. Die Athener Jugendlichen konnten glücklich und unbeschadet entkommen,

Moby Dick

Der Roman »Moby Dick« des amerikanischen Schriftstellers Herman Melville (1819-1891) erschien 1851. Darin schildert dieser die besessene Jagd des Kapitäns Ahab auf einen großen, weißen, dämonischen Wal. Ahabs Hass auf den Wal ist eine persönliche Sache: Der alte Seebär hat es dem Moby Dick zu verdanken, dass er auf einem Holzbein herumhumpeln muss. Ahab setzt sein Walfangschiff »Pequod« auf die Fährte des fürchterlichen, aber auch cleveren Untiers. Bald denken alle auf dem Schiff nur noch an Moby Dick, Als nach wochenlanger Verfolgungsjagd quer über das Meer der Wal endlich gesichtet wird, lassen die Männer die Fangboote ins Wasser. Mit Harpunen in der Hand versuchen die

Waljäger Moby Dick zu töten. Doch der dreht den Speiß um und zerbeißt einfach die Ruderboote, Kapitän Ahab kann dem weißen Wal zwar eine Harpune in den Leib stoßen, doch dann verheddert er sich in der Fangleine und wird, an das Tier gefesselt, von Moby Dick in die Tiefe gezogen. Weil der Wal gerade so gut in Fahrt ist, versenkt er auch gleich noch die »Pequod«. Nur ein einziger Mann der Besatzung überlebt, weil er sich an einen Schiffssarg klammert. Herman Melville ist in seiner Jugend selbst vier Jahre lang auf Walfangschiffen zur See gefahren. Dabei sind ihm Geschichten zu Ohren gekommen, die er für die Gestaltung seines Romans benutzte. Das Vorbild für Moby Dick war ein Wal namens Mocha Dick. Das war ein riesiger Pottwalbulle mit einer auffälligen weißen Narbe an der Stirn, der 30 Jahre lang die Walfänger in Schrecken versetzte. Mocha Dick soll über 100 Begegnungen mit Walfangschiffen überstanden haben, er verarbeitete zahlreiche Fangboote zu Kleinholz, tötete dabei 30 Männer und rammte zwei Schiffe so heftig, dass sie sanken.



Monster

Ein Monster ist ein Furcht erregendes und hässliches Scheusal, ein Fabelwesen von verrückter riesenhafter Statur, ein abscheuliches Ungeheuer. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, wenn es darum geht, sich ein Monster auszudenken. Man kann die Vielfalt der Monster in fünf Gruppen unterteilen:

a) Tiermonster: Diese Monster sind ins Riesenhafte vergrößerte Tiere, die uns gerne in Horrorfilmen vorgeführt werden. Sie beeindruckt uns durch ihre schiere Größe. Da gibt es gewaltige Ameisen, Riesenkraken und gigantische





Spinnen. Das bekannteste Tiermonster ist der Riesengorilla ⇒King Kong.

b) »Gemischte« Monster: Für diese Gattung hatte man vor allem in antiken Sagen und im Märchen eine Vorliebe. Diese Monstren sind aus zwei oder mehreren Tierarten zusammengesetzt oder sie sind eine Mischung aus Mensch und Tier. Dazu gehören: Die ⇒Harpyien (Frau & Vogel), die ⇒Chimäre (Löwe & Ziege & Schlange), die ⇒Sphinx (Löwe & Mensch), der ⇒Minotaurus (Mann & Stier) und viele andere,.

c) Legendäre Monster: Legenden und Augenzeugenberichte erzählen von einigen bisher unentdeckten Tiermonstern. Man kann nicht mit absoluter Gewissheit sagen, ob diese Monster existieren oder nicht. Ein eindeutiger Beweis für das ⇒Ungeheuer von Loch Ness, den ⇒Bigfoot und seinen Vetter im Himalaja, den ⇒Yeti, fehlen allerdings bislang. Den Wissenschaftszweig, der sich mit noch unentdeckten Tieren befasst, nennt man Kryptozoologie.

d) Künstliche Monster: Diese Monstren werden von Menschen in Labors und Werkstätten hergestellt, wie zum Beispiel ⇒Frankensteins Monster oder die ⇒Roboter. Oder es sind durch Zauberei erweckte Wesen wie der ⇒Golem.

e) Außerirdische Monster. Die größte Vielfalt an Monstern scheint im Weltall vorzukommen. Von kleinen grünen Männchen bis zu garstigen Bestien wie dem ⇒Alien ist eine riesige Bandbreite vorhanden. Die Besucher von fremden Planeten hegen dem Menschen gegenüber meistens keine guten Absichten.

Bis auf wenige Ausnahmen ist es deshalb ratsam, den Monstern aus dem Weg zu gehen.

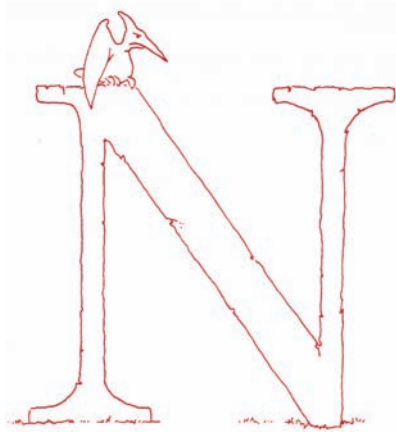
Das schont die Nerven und ist in den meisten Fällen auch gesünder. Denn Monster sehen nicht nur ziemlich übel aus, sondern haben meistens auch schlechte Laune ...



Mumie

Eine Mumie ist eine Leiche, die man vor Verwesung bewahrt hat. Das Verfahren der Mumifizierung wurde schon von den Ägyptern vor über 5 000 Jahren angewandt. Dabei wurden die Körper vornehmer Toter mit Natron behandelt und einbalsamiert. Die inneren Organe wurden entfernt, die Körperhöhlen mit Sägemehl aufgefüllt und die ganze Leiche mit harzgetränkten Leinenbinden umhüllt. Dann packte man die Mumie in einen Sarkophag, in einen großen, edel verzierten und bemalten Sarg. Ein gut erhaltener Toter ist an sich nichts Gruseliges. In manchen Horrorgeschichten wird jedoch die Mumie wieder lebendig, nachdem man ihr Grab geöffnet hat. Die Störung ihrer Totenruhe macht die Mumie ziemlich grimmig und die Eindringlinge bekommen ihren Zorn zu spüren. Man sagt, dass wandelnde Mumien ins Reich des Aberglaubens gehören. Doch dem Anatomen Sir Grafton Elliot Smith fuhr ein gehöriger Schreck in die Glieder, als er die Mumie von Pharao Ramses II. (1303-1224 v. Chr.) auswickelte. Als er die letzten Leinentücher entfernte, streckte sich beim Toten ein seit 3 000 Jahren angespannter Muskel und der Pharao erhob langsam seine Hand.





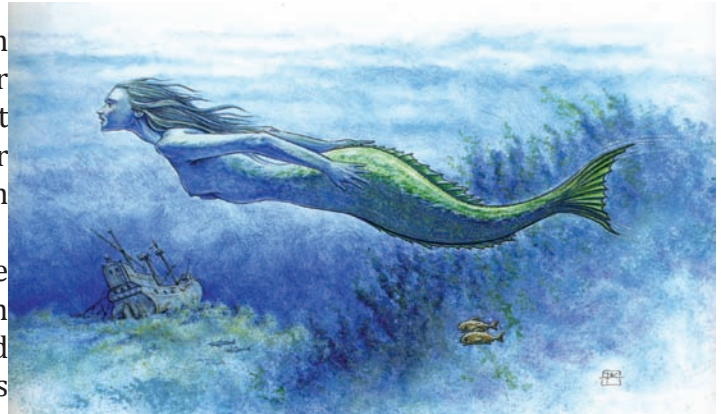
Nachzehrer

Ein Toter, der in seinem Grab liegt und schmatzende Laute von sich gibt, wird Nachzehrer genannt. Früher glaubten die Leute, dass manche Verstorbene in ihrem Sarg am Totenhemd herumkauen und -schlingen. Dabei würden die Begrabenen schmatzende Geräusche machen und auf diese Weise ihren Verwandten die Lebensenergie »auszehren« und zu sich ins Grab holen. Von boshaften Nachzehrern war vor allem in Seuchenzeiten die Rede, wenn viele Familienmitglieder nacheinander starben. Man nahm an, dass das erste Todesopfer seine Angehörigen nach sich ziehen würde. Zur Abwehr eines Nach-zehrers wurde den Toten vor dem Begräbnis ein so genannter »Zehrpennig« in den Mund gelegt. Daran sollten sie genug zu »zehren« haben und somit ihre Verwandtschaft in Ruhe lassen.

Nixe

Nixen sind weibliche Wassergeister, die in Seen oder im Meer leben. Sie haben den Oberkörper einer Frau, doch die untere Körperhälfte sieht aus wie ein Fisch. Männliche Exemplare dieser seltsamen Wesen werden Nöck oder Wassermann genannt.

Nixen und Wassermänner sind schöne Wesen. Sie sollen sich sogar manchmal in Menschen verlieben (und umgekehrt), aber diese Verbindungen sind nicht von langer Dauer und enden meistens



tragisch. Denn Nixen können nicht lange ohne ihr Element, das Wasser, überleben.

Trotzdem sollte man Vorsicht walten lassen, wenn man die Bekanntschaft dieser Fischmenschen macht. Sie sind nicht so harmlos, wie sie scheinen. Der Sage nach sollen die Nixen einmal im Jahr ein menschliches Opfer fordern. Dann locken sie ahnungslose Jünglinge ins Wasser und ertränken sie.

Nixe ist ein anderes Wort für Meerjungfrau oder Seejungfer. Sie sind verwandt mit den Melusinen, die einen doppelten Fischschwanz haben. Es gibt auch fischleibige ⇒ Sirenen, die genau wie ihre geflügelten Kusinen Seeleute durch melodische Lieder verzaubern, betäuben und dann verspeisen.

Im Zeitalter der Entdeckungsfahrten, als viele Segelschiffe von Europa aus in noch unbekannte Meeresgegenden vorstießen, glaubte man auch die sagenhaften Meerjungfrauen gefunden zu haben. Doch bei den Wesen, die sich in tropischen Meeresbuchten tummelten, handelte es sich in Wirklichkeit um Seekühe. Es brauchte wohl viel Phantasie (und ein paar Schluck aus dem Rumfass), um diese schwerfälligen Tiere mit den bezaubernden Nixen zu verwechseln.

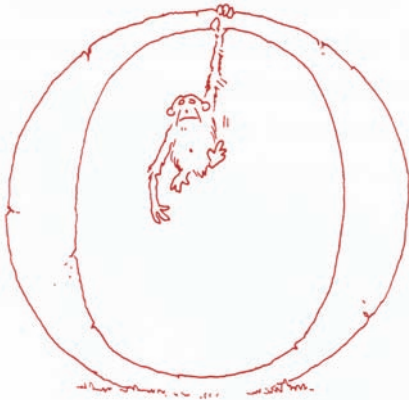
Nymphe

Die Nymphen sind weibliche Naturgeister oder kleine Naturgöttinnen der griechischen Sagenwelt. Fast jeder Teil der Natur wird von einer Nymphe bewacht. Es gibt Wiesen-, Wald-, Quell-, Fluss-, Sandnymphen, ⇒ Dryaden, Oreaden (Berg- und Höhlennymphen), Naiaden (Wassernymphen) und Meeresnymphen wie die Nereiden und Okeaniden. Meistens erscheinen sie als schöne, jugendliche Frauen. Die Nymphen haben viele Liebesabenteuer, weder Götter noch Menschen können ihrem Liebreiz widerstehen. Nymphen sind eigentlich freundliche Wesen. Aber wenn man sie gekränkt hat oder ein Versprechen nicht einhält, können sie ziemlich übellaunig und grausam werden.



Nosferatu

Nosferatu ist ein anderer Name für ⇒Vampir. Bekannt geworden ist der Name durch den unheimlichen Vampir-Stummfilm »Nosferatu, eine Symphonie des Grauens« aus dem Jahr 1922, der sich eng an die Handlung des Romans ⇒Dracula anlehnt. Doch der Nosferatu ist nicht so gepflegt und elegant wie Graf Dracula. Mit seinem kahlen Schädel, den spitzigen Rattenzähnen und seinem Buckel erinnert er eher an einen lebenden Leichnam.



Oger

Oger ist ein Menschen fressender und raubender Riese. Sein Name leitet sich vom lateinischen Wort »orcus« = Unterwelt ab. Deswegen wird er manchmal auch »Unterweltsbeherrscher« genannt.

Ein Oger ist ein gemeiner Bursche mit üblem Atem (er putzt sich nie die Zähne), schlechten Manieren (er trampelt Dörfer platt) und ständigem Hunger (nach ungekochten Menschen).



Nur Helden in glänzenden Rüstungen wagten es, gegen den Oger anzutreten. Insbesondere dann, wenn es eine hübsche Prinzessin vor den haarigen Pranken des Riesen zu beschützen galt.

Okkultismus

Okkultismus ist die Bezeichnung für die verschiedenen Lehren von verborgenen und übersinnlichen Kräften. Seit dem Mittelalter machten einzelne Leute oder auch Geheimbünde und Sekten den Versuch, diese geheimen Kräfte zu nutzen, Meistens blieb es allerdings bei dem Versuch. Folgende Bereiche

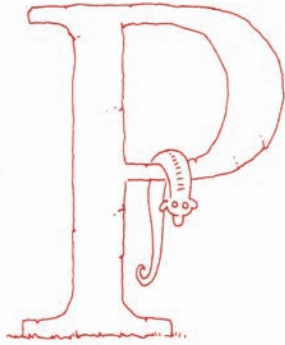
gehören zum Okkultismus:

- Spiritismus (der Glaube, dass der Mensch auch nach dem Tode Botschaften übermitteln kann, zum Beispiel bei Seancen, den Geisterbeschwörungen)
- Parapsychologie (die Lehre von den außersinnlichen Wahrnehmungen, wie etwa Hellseherei oder Gedankenübertragung)
- Alchimie (eine Art Vorläufer der Chemie. Hier wurde versucht aus einfachen Metallen Gold herzustellen, Elixiere für ein ewiges Leben zu brauen oder einen künstlichen Menschen, den so genannten -^Homunkulus, zum Leben zu erwecken,)
- Astrologie (die Deutung des Einflusses der Sterne auf das Schicksal der Menschen)
- Nekromantie (die Totenbeschwörung zum Zwecke der Wahrsagerei).

Old Shuck

Dieser riesige Geisterhund treibt in Ostengland sein Unwesen. Er ist so groß wie ein Kalb, vollkommen schwarz und hat leuchtend gelbe Augen, die in der Dunkelheit wie heiße Kohlen glühen. Nachts lauert er hinter Hecken und Steinwällen einsamen Reisenden auf. Wer den Schrecken einer Begegnung mit Old Shuck überlebt, hat trotzdem keine Zukunft mehr. Denn ist man dieser geisterhaften Kreatur über den Weg gelaufen, so muss man innerhalb eines Jahres sterben. Die Legende von Old Shuck hat Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930) zu seinem Sherlock-Holmes-Roman »Der Hund von Baskerville« angeregt.





Pegasus

Pegasus ist ein geflügeltes Pferd der griechischen Sage, das unsterblich ist. Die Geschichte seiner Geburt ist ziemlich grausig: Der Legende nach entspross Pegasus nämlich dem Blut, das die von Perseus getötete ⇒ Medusa vergossen hatte. Pegasus war in den Lüften genauso zu Hause wie auf der Erde. Bellerophon, ein antiker

Held, traute sich das Flugpferd zu zähmen. Gemeinsam machten Bellerophon und Pegasus der ⇒ Chimäre den Garau. Als Bellerophon eines Tages beschloss auf Pegasus in den Himmel zu reiten, wurde das sein Verhängnis. Zeus fühlte sich von so viel Frechheit gestört. Er schickte eine Fliege, die Pegasus in den Po stach. Das geflügelte Pferd bockte und Bellerophon stürzte in die Tiefe.



Pentagramm



Das Pentagramm ist ein magisches Zeichen, das auch Drudenfuß genannt wird. Es sieht aus wie ein fünfzackiger Stern, der in einem Strich ausgeführt ist.

Phantom

Ein Trugbild oder eine gespenstische, unwirkliche Erscheinung. Häufig wird dieses Wort auch für ⇒ Geist oder ⇒ Gespenst benutzt.



Poltergeist

Dieser Geist ist ein wirklich unangenehmer Hausgenosse. Der Poltergeist macht Krach, er klopft, poltert und klappert, zerschlägt Gegenstände und schleudert sie im Raum herum.

Seit der Antike ist das Pentagramm ein Symbol für Gesundheit. Es wurde zur Abwehr gegen bösen Zauber benutzt.

So wurde das Pentagramm zum Schutz vor Druden, den Alpträume verursachenden Dämonen (siehe ⇒ Alp), in Bettpfosten geschnitzt. Seit dem späten Mittelalter war das Pentagramm auch ein Abzeichen von Geheimgesellschaften.

Ouasimodo

Der Franzose Victor Hugo (1802-1885) schrieb 1831 den Roman »Der Glöckner von Notre-Dame«. Die Hauptfigur in dem Buch ist ein missgestalteter Mann namens Ouasimodo. Er ist taub, hat nur ein Auge und ist durch einen großen Buckel entstellt. Die Leute ängstigen sich vor Ouasimodo und sie verabscheuen ihn, denn sie halten ihn für ein Monster. Doch hinter seinem Furcht erregenden Äußeren ist er ein empfindsamer, gutherziger Mensch.

Ouasimodo arbeitet in der gewaltigen Kathedrale von Notre-Dame als Glöckner. Er lebt dort, seit ihn Frollo, der stellvertretende Bischof der Kathedrale, als Findelkind aufgenommen hat.

Bei all seinem Unwesen bleibt er unsichtbar. Anders als die meisten Geister ist er auch tagsüber aktiv. Ein Poltergeist ist boshaft, gemein und zerstörerisch. Wird ein Gebäude von einem Poltergeist heimgesucht, ist es



praktisch unbewohnbar. Da hilft nur noch ein gründlicher ⇒ Exorzismus oder das Haus muss bis auf die Grundmauern abgerissen werden.

Als die Zigeunerin Esmeralda in die Stadt kommt, verlieben sich sowohl Frollo als auch der hässliche Ouasimodo in die schöne Tänzerin. Doch Esmeralda gewährt einem eitlen Schönling ihre Gunst. Rasend vor Eifersucht sticht der abgewiesene Frollo mit einem Messer auf Esmeraldas Liebhaber ein und schiebt diese Tat der Zigeunerin in die Schuhe. Als sie hingerichtet werden soll, rettet Ouasimodo sie vor den Schergen des Henkers. Das Monster und die Schöne verbarrikadieren sich in dem verzweigten Bau der Kathedrale.

Doch Frollo, der noch immer nicht ertragen kann, dass Esmeralda ihn nicht liebt, liefert sie den Scharfrichtern aus. Als Frollo die Hinrichtung mit grimmigem Lachen vom Kirchturm aus beobachtet, kommt Ouasimodo und stößt seinen Ziehvater in die Tiefe. Von jenem Tage an ist Ouasimodo verschwunden. Doch Jahre später findet man die Gebeine des gutherzigen Monsters im Grab der geliebten Esmeralda.

Victor Hugo wollte mit diesem Roman zeigen, dass hinter einem abstoßenden Äußeren ein guter Mensch stecken kann und dass nicht jeder, der schön ist, auch eine schöne Seele hat.

Ouetzalcóatl

Ouetzalcóatl ist eine Göttergestalt der Azteken, eines mächtigen Indianerstamms in Mittelamerika. Der Name bedeutet »Federschlange«. Auf alten Steinreliefs ist Ouetzalcóatl als Schlangenwesen dargestellt, dessen Leib mit den kostbaren Schwanzfedern des Ouetzalvogels geschmückt ist. Die Azteken glaubten, eines Tages würde er im Osten erscheinen, um seinen irdischen Thron einzunehmen. Man glaubte fest, dass dann für das Volk der Azteken ein goldenes Zeitalter anbrechen würde. Deshalb baute man dem Herrschergott prächtige



Tempelpyramiden, auf denen Menschenopfer dargebracht wurden, Seltsamerweise wurde die Ankunft Quetzalcóatl's genau in jenem Jahr 1519 erwartet, als die spanischen Eroberer um Hernán Cortes an der Ostküste des heutigen Mexiko landeten. Die Azteken hielten die Spanier mit ihren Eisenrüstungen, Pferden (die den Indianern unbekannt waren) und Feuer spuckenden Kanonen für Sendboten des großen Fürsten, Alle Zeichen und Vorhersagen schienen einzutreffen. Deshalb bemerkten die Azteken zu spät, dass es sich bei den spanischen Eroberern um Menschen handelte, die nur eines im Sinn hatten: die uner-messlichen Goldschätze der Indianerreiche zu plündern. Die spanischen Mordbrenner nutzten die Endzeitstimmung der Azteken aus und begannen ihr Werk der Zerstörung, Das bedeutete das Ende des aztekischen Großreiches und seiner blühenden Hochkultur. Als in unserem Jahrhundert die fossilen Knochen eines gigantischen Flugsauriers gefunden wurden, erinnerte man sich des alten Aztekengottes. Man gab dem fliegenden Ungetüm, das eine Flügelspannweite von 13 Metern hatte, den Namen Ouetzalcoatlus.

Riese

Riesen sind wilde Gesellen, die von den Menschen sehr gefürchtet werden. Durch ihre Größe machen sie vieles kaputt, was die Leute mühsam aufgebaut haben. Schlimmer noch ist ihr Hang zur Menschenfresserei, der ganze Dörfer entvölkert. Zum Glück sind diese ungehobelten Tölpel meistens strohduhm und lassen sich von den kleinen Menschen immer wieder austricksen.

Riesen spielen in den Sagen und Märchen vieler Völker eine bedeutende Rolle. Deshalb sind uns auch viele Namen von Riesen überliefert. Den hundertäugigen ⇒ Argos und seinen einäugigen Kollegen, den ⇒ Zyklopen, kannte man im alten Griechenland. Hier

lebten auch die göttergleichen Gestalten der Giganten und die Titanen.



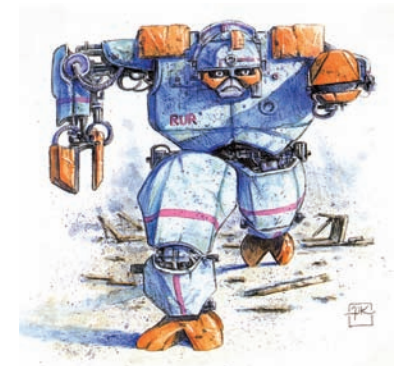


Der Kannibale $\Rightarrow$ Oger hauste in Frankreich und Italien und der gewaltige Goliath wurde in Israel vom zierlichen David besiegt. Bei den Germanen wurden die Riesen Hünen genannt. Alte Begräbnisstätten aus der Bronzezeit werden Hünengräber genannt, weil man früher glaubte, nur Riesen könnten solche gewichtigen Felsbrocken aufeinander legen. Auch vom Sturm entwurzelte Bäume, donnernde Gewitter, Lawinen und Erdbeben erklärte man sich als Untaten von Riesen.

Roboter

Roboter sind künstliche Maschinen-Menschen. Sie werden gebaut, um dem Menschen schwere oder gefährliche Arbeit abzunehmen. Das Wort Roboter kommt vom tschechischen »robota« und bedeutet »Frondienst«. Erfunden hat es der Schriftsteller Karel Capek (1890-1938). Das Unheimliche und Bedrohliche an diesen künstlichen Menschen ist, dass sie nicht beseelt sind, aber dennoch zu leben scheinen.

Roboter erfüllen ihre Aufgaben mit unerschütterlicher Ruhe, aber man weiß nicht, was sie denken (oder ob sie denken). Deshalb scheint den Besitzer eines Roboters immer die Sorge zu plagen, dass bei seinem Blechdiener ein Schaltkreis durchbrennen könnte. Amok laufende Roboter, die alles zertrümmern, was sich ihnen in den Weg stellt, sind ein beliebtes Thema von Sciencefictionbüchern und -filmen. Hier erheben sich die künstlichen Wesen gegen ihre Erschaffer - so wie sich in alten Sagen und Romanen auch schon der $\Rightarrow$ Golem oder $\Rightarrow$ Frankensteins Monster gegen ihre Schöpfer erhoben haben. Spezielle Typen des



Roboters sind Androiden und Cyborgs. Ein Android ist nicht aus mechanischen und elektronischen Teilen zusammengesetzt, sondern aus biologischen Stoffen gemacht. Er ist also ein später Nachfahre des mittelalterlichen ⇒Homunkulus.

Ein Cyborg ist ein Roboter, in den einige menschliche Teile als Ergänzung eingebaut sind.

Vorläufer der Roboter sind die im 18. Jahrhundert gebauten Automaten.

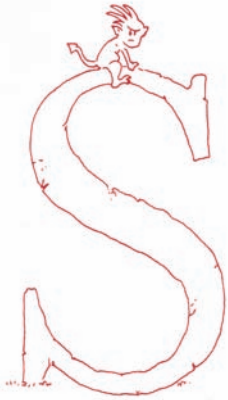
Ein Automat ist eine mechanische, lebensgroße Puppe, die durch Uhrwerke im Inneren angetrieben wird. Mit ruckenden Bewegungen und starrem Blick tun sie so, als ob sie Klavier oder Schach spielen könnten.

Das ist ein Anblick, der einen schaudern macht.

Rübezahl

Rübezahl ist der Name eines Berggeistes, der im schlesischen Riesengebirge wohnt. Er ist der Hüter der dortigen Berg- und Bodenschätze. Meistens taucht er in menschlicher Gestalt auf. Manchmal sieht man ihn auch in Gestalt eines Riesen, eines Zwergs oder in Mönchsverkleidung. Rübezahl treibt gerne harmlose Scherze mit einsamen Wanderern, aber er meint es nicht böse. Er ist ein »gerechter« Geist, denn er hilft den Armen und Unterdrückten und bestraft die Habgierigen. Wenn man ihn erzürnt, lässt er schwere Unwetter losbrechen.





Sasquatch

Bei den Indianern Kanadas gebräuchlicher Name für den ⇒ Bigfoot.

Schimmelreiter

Der Schimmelreiter ist ein geisterhafter Reiter, der nachts mit seinem weißen Pferd auf den Küstendeichen Norddeutschlands gesehen wird, wenn ein Sturm aufzieht. Er gilt als Unglücksbote, denn er erscheint, wenn eine schlimme Sturmflut über das flache Land hereinbricht.

Bekannt wurde diese Sage durch die Erzählung »Der Schimmelreiter« von Theodor Storm (1817-1888). Darin geht es um den Deichgrafen Hauke Haien, der sich für die Erhaltung und Erneuerung der Deiche an der nordfriesischen Küste einsetzt. Dafür muss er sich gegen die Vorurteile und den Aberglauben der Marschenbewohner durchsetzen.

Hauke Haien reitet einen geheimnisvollen Schimmel. Das Tier war aufgetaucht, als das Gerippe eines Pferdes, das auf einer Sandbank im Watt gelegen hatte, plötzlich verschwunden war. Die Leute munkeln, es sei ein Geisterpferd. Eines Nachts tobt ein schlimmer Orkan und eine Sturmflut bedroht die Küste. Hauke ist in Sorge, denn ein Deich wurde nicht genügend ausgebessert. Voll dunkler Vorahnungen hetzt er auf seinem Schimmel zu jener Stelle und zu seinem Entsetzen stürzt der Damm unter dem Druck der Wassermassen gerade in sich zusammen. Aus Verzweiflung



stürzt sich Hauke mit dem Pferd in den Riss und versinkt in den gurgelnden Fluten. Als hätte das Meer nur dieses eine Opfer gefordert, schwächt sich der Sturm daraufhin ab. Wie durch ein Wunder bleibt das Land vor einer verheerenden Überschwemmung bewahrt. Seither geistert der Schimmelreiter über die Deiche und warnt die Menschen vor Sturmfluten.

Satyr



Die Satyrn sind muntere Walddämonen. Sie gehören zu den Gestalten aus griechischen Sagen. Die Satyrn haben Bocksbeine und tragen Ziegenhörner auf der Stirn, sehen aber ansonsten aus wie die Menschen.

Die sinnenfrohen Gesellen wurden wegen ihrer ausgelassenen Lebensfreude bewundert. Der Satyr bändelt mit Frauen an und treibt lüsterne Scherze mit den ⇒Nymphen. Er bezaubert durch das Spiel seiner Flöte und tanzt gern wild durch Wiesen und Wälder. Seine Fruchtbarkeit und Frechheit ist sagenhaft. Aber die Satyrn haben nicht nur Spaß und Vergnügen im Kopf, sondern gelten auch als Beschützer der Hirten und des Kleinviehs.

Sirene

Die Sirenen sind, ähnlich wie die ⇒Harpyien, vogelartige Frauengestalten aus der griechischen Sage. Sie sehen erschreckend aus, aber ihr Gesang ist süß und lieblich. Die Sirenen hausten auf einer Insel, von der aus sie vorbeisegelnde Schiffer mit ihrer Musik anlockten. Magisch angezogen, verließen die Boote ihren Kurs und zerschellten an den Klippen der Insel. Viele Seeleute ertranken. Doch wer überlebte, schleppte sich an den Strand, um dem betörenden Gesang der Sirenen weiter lauschen zu können. Der Zauber der Lieder machte die Männer blind für ihre Umgebung. Denn wären sie noch bei Sinnen gewesen, so hätten die vielen Knochen am Strand sie wohl misstrauisch gemacht. Aber



so standen sie und horchten, bis sie vor Schwäche umkippten oder eine der Sirenen Appetit auf etwas Menschenblut bekam.

Der »Gesang« der heutigen Sirenen ist weniger lieblich, sondern ein lautes Alarmzeichen.

Sphinx

Die Sphinx ist ein Fabeltier, das schon in alten mesopotamischen, ägyptischen und griechischen Sagen vorkommt. Dieses Ungeheuer trägt einen Menschenkopf auf einem Löwenleib. Die Ägypter verehrten dieses Wesen. Zu den Füßen der Pyramiden von Gizeh errichtete man vor rund 5 000 Jahren eine gewaltige Statue der Sphinx. Ihr geheimnisvoller Gesichtsausdruck gibt bis heute Rätsel auf. Eine griechische Sage erzählt von dem Helden Ödipus und der geflügelten griechischen Sphinx. Sie war die Plage der Stadt Theben. Die Sphinx lauerte vor den Stadtmauern Thebens und überfiel arglose Reisende, die in die Stadt wollten. Ihren Opfern stellte sie ein schwieriges Rätsel. Wer keine Antwort geben konnte, wurde ohne Umschweife von der Sphinx aufgefressen. Das Rätsel lautete: »Was geht am Morgen auf vier Beinen, am Mittag auf zweien und am Abend auf drei Beinen und ist doch ein und dasselbe Wesen?«

Keinem fiel eine Antwort auf die se Frage ein. Die Stadt Theben begann zu veröden, bloß die Sphinx bekam reichlich zu fressen.

Doch eines Tages kam ein Mann namens Ödipus nach Theben. Natürlich erwischte ihn die Sphinx und auch er musste sich dem Rätsel stellen. Nach kurzem Überlegen antwortete er: »Es ist der Mensch. Als Kind krabbelt er auf allen vieren. Der Erwachsene geht auf zwei Beinen und als Greis muss er sich auf einen Stock stützen.«



Spuk

Das Wort Spuk bezeichnet das Erscheinen eines ⇒Geistes oder ⇒Gespenstes. Berichte über Orte, an denen es spukt, finden sich auf der ganzen Welt. Besonders vom Spuk heimgesucht sind Hinrichtungsstätten, Schlachtfelder, Wegkreuzungen, Friedhöfe, Ruinen, dunkle Wälder, ⇒Geisterhäuser und ⇒Spukschlösser.

Die Sphinx erschrak sehr darüber, dass ihr schönes Rätsel nun geknackt war. Und vor lauter Enttäuschung stürzte sie sich von einem Felsen zu Tode.

Spukschlösser und Burgen sind meistens viele hundert Jahre alt. In dieser langen Zeit haben sich hinter ihren dicken Mauern viele, häufig ziemlich schreckliche Dinge abgespielt. Bei diesen dunklen Schatten der Geschichte ist es kein Wunder, dass gerade Schlösser und Burgen von Geistern besonders häufig und gerne heimgesucht werden.

Spukschlösser sind, genauso wie ⇒Geisterhäuser, besonders zahlreich in Großbritannien zu finden. Ein gutes Beispiel ist Glamis Castle in Schottland, das gleich von mehreren Gespenstern bewohnt wird. Glamis Castle gilt als der Ort, an dem Macbeth Duncan umbrachte. Wir können diese schaurige Geschichte in dem gleichnamigen Drama von William Shakespeare (etwa 1564-1616) nachlesen.

Eine frühere Bewohnerin, Lady Glamis, wurde 1540 auf Grund einer angeblichen Mordverschwörung gegen den König auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Seitdem spukt sie als »Grey Lady« durch das Gemäuer. Angeblich ist die genaue Anzahl der Räume auf Glamis Castle unbekannt. Aus einem Gemach, zu dem es keine Türen gibt, sollen von Zeit zu Zeit Geräusche dringen, die sich nach Kartenoder Würfelspiel anhören.

Ein anderer Schlossbewohner, der vor einigen hundert Jahren auf



Glamis Castle lebte, soll eine schreckliche Missgeburt gewesen sein. Man mauerte ihn lebendig ein, um ihn zu verstecken. Trotzdem wurde er in seinem Kerker weit über hundert Jahre alt und nach dem Tode zum Geist. Auch der weitläufige Garten von Glamis Castle hat sein Gespenst, das man »Jack the Runner« nennt. Da Glamis Castle heute von Touristen besucht werden kann, hat man vielleicht einmal die Chance, Jack durch den Park flitzen zu sehen.

Succubus

Der Succubus ist ein weiblicher Dämon, der Alpträume verursacht. In verführerischer Gestalt sucht er den Schlafenden auf.

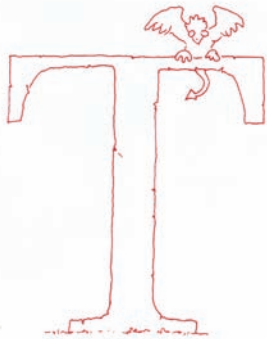
Ein Succubus ist eine Gestalt des ⇒Alps. Das männliche Gegenstück heißt ⇒Incubus.

Tatzelwurm

Der Tatzelwurm ist ein ⇒Drache, der im Alpengebiet anzutreffen ist. Manchmal wird er auch Stollenwurm genannt. Er sieht aus wie eine gewaltige Raupe mit zwei Vordertatzen.

Angeblich hat er schon arglose Wanderer in abgelegenen Hochtälern zu Tode erschreckt. Hier heißt es, Ruhe zu bewahren. Denn der Tatzelwurm sieht zwar gefährlich aus, verschwindet aber schnell wieder. Wo der Tatzelwurm auftaucht, sind meistens Schätze im Boden oder im Berg vergraben.

Die Erscheinung eines Tatzelwurms kann aber auch ein böses Vorzeichen sein, nämlich die Ankündigung einer großen Mure (Schlammlawine), die bald ins Tal niederrauschen wird.



Transsylvanien

Transsylvanien ist eine Landschaft in Nordwestrumänien, Es ist eine hügelige Gegend, in der dichte und dunkle Wälder wachsen, Transsylvanien wird von den Bergketten der Karpaten und der Transsylvanischen Alpen umrahmt. Man nennt dieses Gebiet auch Siebenbürgen, In diesem Landstrich, der immer schon ein bisschen hinterwäldlerisch war, blühen unheimliche Sagen und Legenden, vor allem von ⇒Vampiren und ⇒ Werwölfen. Allgemein bekannt wurde Transsylvanien als Heimat des Grafen ⇒Dracula.

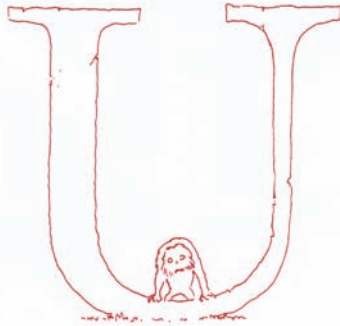
Troll

Trolle sind Dämonen, die die Gestalt von Riesen oder von Zwergen annehmen können, Sie sind von Natur aus übellaunig und hässlich. In ihrer Boshaftigkeit hecken die Trolle die schlimmsten Streiche gegen Menschen und Tiere aus.

Typhon

Die griechische Sagengestalt Typhon ist ein gewaltiges Ungeheuer mit einem Drachenleib und hundert schlangenartigen, Feuer speienden Köpfen. Seine Frau ist die (kaum weniger schreckliche) ⇒Echidna, mit der er einige wohlmissratene Monsterkinder hat. Das traute Familienglück währte nicht lange, denn Typhon hatte heftige Kämpfe mit seinem alten Feind Zeus zu bestehen. Einmal hatte das Schlangenuntier den Gott sogar besiegen können. Doch als Zeus nach der Niederlage wiederhergestellt war, nahm er eine komplette Insel und schleuderte sie auf Typhon. Diese Insel war übrigens das heutige Sizilien. Und weil Typhon unsterblich ist, kann man seinen Feueratem im Vulkan Ätna immer noch sehen.





Ufo

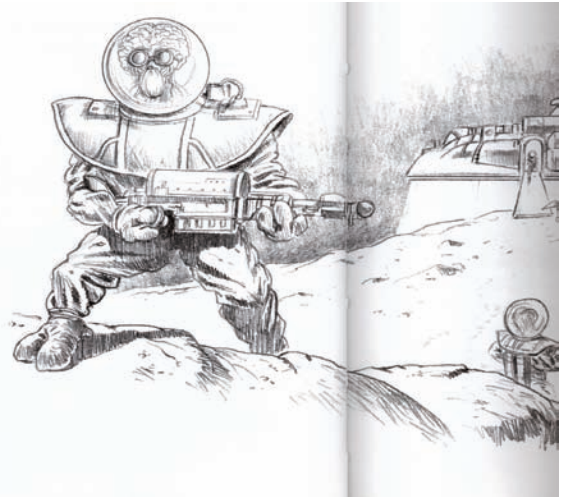
Die Raumschiffe von außerirdischen Besuchern und ⇒ Aliens werden als Ufos bezeichnet. Der Name ist eigentlich eine Abkürzung und steht für »Unidentified Flying Objekt«, was »Unbekanntes Flugobjekt« heißt. Im Volksmund werden Ufos auch »Fliegende Untertassen« genannt, weil ihre Form an dieses Geschirr erinnert. Flugmaschinen außerirdischen Ursprungs werden schon seit langer Zeit gesehen, seltsamerweise aber erst, seitdem der Mensch selber versucht die Lüfte zu erobern. Auch der Form und der technischen Entwicklung scheinen sich die Außerirdischen angepasst zu haben. Ende des 18. Jahrhunderts, als die Gebrüder Montgolfier erste Fahrten

mit ihren Heißluftballons unternahmen, waren Ufos kugelförmig. Am Ende des 19. Jahrhunderts, als sich die ersten Zeppeline erhoben, wurden die Ufos plötzlich zigarrenförmig. Bis in die 30er-Jahre des 20. Jahrhunderts wurden die Ufos von Propellern angetrieben. Nach dem Zweiten Weltkrieg bekamen die Ufos Düsentriebwerke und ein metallisch stromlinienförmiges Aussehen.

Undine

Undine ist der Name eines schönen weiblichen Wassergeistes, der in Teichen, Seen und Flüssen spukt. Undine ist eine traurige, tragische Gestalt. Sie ist der Geist eines jungen Mädchens, das sich aus Liebeskummer ertränkt hat. Normalerweise ist Undine ein friedliches Gespenst. Aber wehe, ein treuloser Liebhaber gerät ihr in die klammen Finger

.. .



Zu einer modernen Massenerscheinung wurden die Ufo-Sichtungen nach 1947. Wie ein hartnäckiges Gerücht behauptet, ist damals ein Ufo nahe der Stadt Roswell in New Mexico, USA, abgestürzt. Die Trümmer und die Leichen der verunglückten Weltraumwesen sollen in einen geheimen Militärstützpunkt gebracht worden sein, der Ufologen (Ufo-Experten) als »Area 51« bekannt ist.

Seither haben sich zigtausende von Menschen gemeldet, die Ufos gesehen haben wollen. Die meisten Ufos scheinen demnach Amerika zu besuchen, aber auch Europa steht bei den außerirdischen Reiseplanern ganz oben.

Es gibt eine Vielzahl von Ufo-Fotos. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die abgebildeten Gegenstände aber meistens als Wetterballons, Polarlichter, Meteore, Kometen, Satelliten, Flugzeuge, Wolken, optische Täuschungen und als mehr oder minder gut gemachte Fälschungen.

Die Außerirdischen, die uns vielleicht beobachten, finden das wahrscheinlich ziemlich lustig.

Ungeheuer von Loch Ness

Das Ungeheuer von Loch Ness ist ein geheimnisvolles und scheues Seeungeheuer. Weil es so selten auftaucht, haben sich schon regelrechte Fanklubs gebildet, die das Untier liebevoll »Nessie« nennen und an den Ufern des Sees nach ihm Ausschau halten.

Loch Ness ist ein lang gezogener See in den schottischen Highlands. Er hat eine Länge von etwa 36 km, ist aber durchschnittlich nur 1,5 km breit. Sein Wasser ist sehr kühl, in tieferen Schichten beträgt die Temperatur lediglich um 4 ° Celsius. Ein Bad im Loch Ness ist also allein durch die Temperaturen ein Gänsehaut treibendes Vergnügen (abgesehen von dem Verdacht, möglicherweise über einem sicherlich hungrigen Monster zu planschen!).

Die ersten Berichte über ein Ungeheuer im Loch Ness stammen aus dem 6. Jahrhundert, als die heidnischen Volksstämme Schottlands von Mönchen christianisiert wurden. Der irische Mönch Columban (521 oder 543-597) hatte es sich zur Aufgabe gemacht, die Heiden zu bekehren.

Eines Tages, es war um das Jahr 565, wurde Columban zu einer Beerdigung an das andere Ufer des

Loch Ness gerufen. Der Tote sei, so sagte man ihm, von einer Grauen erregenden Kreatur aus dem See angegriffen und getötet worden. Columban stand nun am Seeufer und erspähte am gegenüberliegenden Strand ein Boot. Ein Begleiter schwamm los, um das Boot zu holen, damit der Missionar trockenen Fußes zur Beerdigung kommen konnte. Doch als der Schwimmer die Mitte des Gewässers erreichte, wurde er von einer Bestie »mit großem Gebrüll und weit geöffnetem Maul« attackiert. Columban, der dies beobachtete, machte sofort Kreuzzeichen in die Luft und rief laut eine Bannformel. Das Ungeheuer zeigte sich davon beeindruckt und verschwand in den Fluten, ohne dem Schwimmer ein Haar zu krümmen.

Die Ermahnung des Columban muss das Ungeheuer von Loch Ness derart verschreckt haben, dass es erst im 20. Jahrhundert wieder auftauchte. Ab 1933 häuften sich plötzlich die Augenzeugenberichte, die unheimliche Begegnungen im und am See schildern. Mal war von riesigen, schneckenartigen, langhalsigen oder großen, echsenartigen Geschöpfen die Rede; mal sah man große Tiere im Loch auf- und abtauchen. Sogar einige Fotografien vom Monster gelangen (wenn man verwackelte, unscharfe oder knapp zu spät belichtete Fotos als »gelungen« bezeichnen möchte). Die Beschreibungen des Ungeheuers



erinnern an ein Tier, das allerdings schon seit Jahrmillionen ausgestorben ist: Plesio-saurus. Diese Saurierart war eine große schwimmende Echse von etwa 5 m Länge und lebte zur Zeit der Dinosaurier. Einige findige Wissenschaftler stellten sofort die Theorie auf, dass eine kleine Familie von Ple-siosauriern im Loch Ness eingeschlossen wurde, als sich der Meeresspiegel absenkte und die Verbindung zum Meer abbrach. Auf diese Weise hätte eine kleine Gruppe Saurier, quasi von der Evo lution vergessen, das

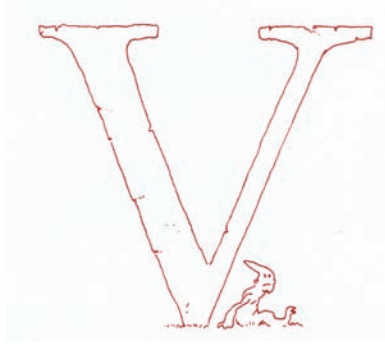


große Echsensterben am Ende der Kreidezeit überleben können. Andere Nessie-Forscher hielten diese Theorie für Unfug und im Laufe der Zeit wurden allerhand mehr oder weniger kuriose Erklärungen für die angeblichen Ungeheuer-Sichtungen vorgebracht. So soll Nessie unter anderem ein Seehund, ein Walross, ein gigantischer, tonnenschwerer Aal, ein gewaltiger Meereswurm, ein riesiger Otter, ein versunkener, auf und ab treibender

Baumstamm oder ein Algenteppich gewesen sein. Abgesehen davon, dass einige dieser Theorien ebenso merkwürdig sind wie die Vorstellung, ein urzeitliches Echsenmonster würde in einem westeuropäischen See sein Unwesen treiben, ist ein vollständig überzeugender Beweis für oder gegen Nessies Existenz noch nicht erbracht.

Aber vielleicht gelingt ja einem der zigtausend mit Fotoapparat und Videokamera bewaffneten Touristen, die Jahr für Jahr die Ufer des Sees bevölkern, einmal eine sensationelle (und vor allem scharfe) Aufnahme des Ungeheuers.

Geballte Information erhält jeder Nessie-Fan im »Official Loch Ness Monster Exhibition Centre«, dem offiziellen Ungeheuer-Museum in Drumnadrochit am Loch Ness in Schottland.



Vampir

Der Vampir ist ein untoter, Blut saugender Unhold in Menschengestalt. Vampire sind bekannt aus unzähligen Büchern und Filmen. Männer, Frauen und Kinder können zum Vampir werden. Man erkennt einen Vampir an seiner bleichen Gesichtsfarbe, der kühlen Haut und den langen, spitzen Eckzähnen. Damit beißt er seinen Opfern in die Halsschlagader. Denn seine Lieblingsnahrung ist das warme, pulsierende Blut eines Menschen. Vampire sind meistens altertümlich angezogen und tragen ein dunkles Cape. Es soll aber auch

moderne, modisch gekleidete Vampire geben.

Zum Glück begegnet man Vampiren nur in der Nacht. Tageslicht vertragen sie nicht. Wenn ein Vampir von einem Sonnenstrahl getroffen wird, bekommt er einen so schlimmen Sonnenbrand, dass sein Fleisch zu Asche verbrennt und zu Boden rieselt. Tagsüber verstecken sich Vampire deswegen an dunklen Orten, am liebsten in Gräften oder in den Kellern alter, verfallener Burgruinen. Sie schlafen in Särgen, die mit Erde aus der Heimat der Vampire aufgefüllt sind. Wenn sie kein unfreiwilliges Sonnenbad nehmen und genug Blut saugen können, werden Vampire furchtbar alt. Der tausendste Geburtstag ist für sie kein besonderes Ereignis. Dabei bekommen die Vampire noch nicht einmal Falten. Allerdings können sie sich daran nicht recht erfreuen, denn sie haben kein Spiegelbild. Der Vampir verfügt über die Fähigkeit, sich in verschiedene Tiere zu verwandeln. Als Fledermaus oder Wolf wird er nicht so schnell erkannt. Und wenn ein Vampir einmal in der Klemme



sitzt, verwandelt er sich einfach in Nebel und kann durch die kleinste Ritze entfliehen. Zudem gebietet er über eine ganze Reihe von Tieren: Wölfe, Hunde, Fledermäuse, Eulen, Ratten und Insekten gehorchen seinen Befehlen. Der Vampir ist furchtbar stark und wirklich nicht einfach zu besiegen. Wer wird zum Vampir? Da sind zunächst einmal die Menschen, die von einem Vampir angefallen und gebissen worden sind. Das ist eine häufige Ursache, da die Vampire einen gesunden Appetit haben. Auch Selbstmörder, Hexen, Zauberer und Werwölfe sollen nach ihrem Ableben zu Vampiren werden können. In einigen Gegenden wird sogar behauptet, dass Kinder, die schon mit Zähnen oder an Weihnachten geboren worden sind, einmal Vampire werden müssen. Auch das siebente Baby einer kinderreichen Familie soll mit dem Vampirfluch belegt sein. Wenn eine schwarze Katze über einen Sarg steigt, muss der Tote darin als Vampir wiederkehren. Wenn all diese Gerüchte stimmen sollten, müsste es auf der Welt nur so von Vampiren wimmeln und man wäre des Nachts seines Lebens nicht mehr sicher.

Glücklicherweise gibt es unerschrockene Vampirjäger, die sich mit Abwehrmaßnahmen gegen die gierigen Blutsauger auskennen.

Knoblauch hält die Vampire fern, denn sie können den Geruch dieser Knollen nicht ertragen. Mit einer Girlande aus Knoblauch um den Hals ist man also vor Vampiren sicher (vor menschlicher Gesellschaft allerdings auch!). Das Kruzifix und Weihwasser schrecken den Vampir ab (Vorsicht! — gilt nur für altmodische Blutsauger!).



Als todsichere Methode gegen Vampire hat sich bewährt den Untoten dem Sonnenlicht auszusetzen. Dazu muss man sich einen Trick ausdenken, damit der Vampir die Zeit vergisst und er sein Versteck im Morgengrauen nicht mehr rechtzeitig erreichen kann.

Es ist empfehlenswert, den Vampir nur bei Tag zu suchen, weil er dann wehrlos ist. Hat man den Sarg eines Vampirs in irgendeinem Keller gefunden, braucht man eiserne Nerven. Man muss dem Vampir nämlich einen hölzernen Pflock mit dem Hammer ins Herz schlagen. Das kann eine blutige Angelegenheit werden, vor allem wenn der Sauger in der Nacht zuvor eine reichliche Mahlzeit genossen hat. Zur Sicherheit kann man dem Vampir dann noch den Kopf abhacken und alles zu Asche verbrennen. Wer Vampirjäger werden möchte, darf also nicht allzu zimperlich sein.

Seit Menschengedenken glaubt man schon an Blutsaugende Wesen. Am Anfang aller Vampirgeschichten stand die Überzeugung, dass es ⇒ Wiedergänger und ⇒ Nachzehrer gibt.

Im 18. Jahrhundert gab es in Osteuropa und auf dem Balkan das Gerücht, dass Tote nachts ihre Gräber verlassen, um die Lebenden heimzusuchen. Die wandelnden Leichen sollen sich auf ihre Opfer gelegt und ihnen die Lebenskraft ausgesogen haben. So jedenfalls berichteten die Befallenen, die bald darauf an heftigen Fieberanfällen starben.

Schilderungen von diesen Vorfällen verbreiteten sich in Windeseile und sorgten bald für eine regelrechte Massenhysterie. Damals wurden viele Friedhöfe Schauplatz von Vampirjagden, bei denen Gräber aufgebrochen und die Toten gepfählt und verbrannt wurden.

Der Vampir, den wir heute kennen, ist allerdings eher eine Erfindung der Schriftsteller. Sie verarbeiteten die Gerüchte aus dem ländlichen Osteuropa zu romantischen Schauergeschichten. Der Vampir der Literatur ist ein wohlzogener Adeliger, von dem der Leser zugleich abgestoßen und fasziniert ist.

Als erste »echte« Vampirerzählung gilt »The Vampyre« von Dr. John Polidori, die 1819 erschien. Der berühmteste Vampirroman aller Zeiten wurde von dem Iren Bram Stoker geschrieben. Sein Titel ist für uns heute gleichbedeutend mit dem Wort Vampir. Er lautet ⇒ Dracula.



Vogel Rock

In den arabischen Erzählungen aus »Tausendundeiner Nacht« ist von dem gewaltigen Vogel Rock die Rede. Er ist so groß, dass seine Schwingen das Tageslicht verdunkeln, wenn er vorüberfliegt. Manchmal packt er sich einen Elefanten und trägt ihn durch die Lüfte fort. Wer das Nest des Vogel Rock bedroht, muss damit rechnen, dass er von oben mit herangeschleppten Felsblöcken bombardiert wird.

Voodoo

Voodoo ist ein geheimer Kult, der vor allem im Karibikstaat Haiti praktiziert wird. Eigentlich kommt Voodoo aus Westafrika. Die Afrikaner, die als bedauernswerte Sklaven über den Atlantik verschleppt wurden, brachten die Ursprünge des Voodoo-Glaubens im 16. Jahrhundert mit in die Karibik. Dort verschmolz dieser afrikanische Geisterglaube mit Teilen der katholischen Religion. Obrigkeiten und Kirche bekämpften den Geheimkult, weil sie ihn für Hexerei hielten. Im Voodoo-Glauben gibt es viele geheimnisvolle Rituale. Oft werden Tieropfer dargebracht, deren Blut die Götter gnädig stimmen soll. Die Voodoo-Anhänger versetzen sich dann durch stundenlang andauernde Tänze bei wilder Trommelmusik in Trance. Dann ergreifen die Götter von ihnen Besitz. Die Besessenen spüren in diesem Zustand keinen Schmerz mehr (sie können mit blanken Fußsohlen über glühende Kohlen marschieren), haben Visionen und können mit ihren Ahnen sprechen.

In jedem Dorfauf Haiti gibt es einen Voodoo-Priester. Das ist ein mächtiger Zauberer, mit dem man sich gut stellen sollte. Wer sich mit ihm anlegt, kann



auch über große Entfernungen geschädigt werden. Dazu bastelt sich der Priester eine kleine Puppe, an der Dinge aus dem Besitz des Opfers befestigt werden, wie etwa Haare oder Kleidungschnipsel. Dann durchbohrt der Zauberer die Puppe mit Nadeln. An den Stellen, wo die Puppe getroffen wird, verspürt das Opfer plötzlich einen stechenden Schmerz.

Der gefährlichste Voodoo-Zauber allerdings besteht darin, einen Menschen in einen ⇒Zombie zu verwandeln.



Walpurgisnacht

Die Walpurgisnacht ist die Nacht vom 30. April auf den 1. Mai. Man glaubt, dass in dieser Nacht alle ⇒**Hexen** auf dem Besen zu ihren Tanzplätzen fliegen. Hexen und Dämonen tanzen dort in ausgelassenem Reigen durcheinander und huldigen dem Teufel. Man kann sich das wie eine gruselige nächtliche Love-Parade vorstellen. So nebenbei fügen die Hexen den Menschen und dem Vieh Unheil zu und machen die Äcker unfruchtbar. Der beliebteste Hexentanzplatz in der Walpurgisnacht ist der Blocksberg (Brocken) im Harz.

Werwolf

Ein Werwolf ist eine wilde, blutgierige Bestie. Die meiste Zeit sieht er aus wie ein normaler Mensch. Doch einmal im Monat, bei Vollmond, verwandelt er sich in ein Wolfswesen. Wenn der Mond aufgeht, überkommt ihn eine große Unruhe. Mit einem Mal wachsen ihm Haare am ganzen Körper. Dann wälzt er sich vor Schmerzen am Boden, während seine Kleidung aufreißt und kräftige, bepelzte Gliedmaßen freigibt. Seine Stimme verändert sich zu einem tiefen Knurren. Bald ist die Verwandlung vorüber und der Mensch, der eben noch ganz normal aussah, ist nun eine gefährliche wolfsähnliche Kreatur. Dieses Wesen fällt Leute und Tiere an, um sie zu zerfleischen und ihr Blut zu trinken. Wenn der Morgen dämmt, verwandelt sich der Werwolf wieder zurück in einen Menschen. Er

wacht wie aus einem Traum auf, ist nackt und blutbeschmiert und kann sich an nichts erinnern. Der Glaube an Werwölfe ist schon sehr alt. Eigentlich heißt Werwolf »Mann-Wolf« oder »Mensch-Wolf«. Auch Frauen können sich in so ein Ungeheuer verwandeln. Bis ins 17. Jahrhundert hinein wurden Menschen als angebliche Werwölfe zusammen mit —»Hexen auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Damals glaubte man, dass schon das Überziehen eines Wolfsfells oder das Anlegen eines Gürtels aus Wolfshaut eine Person zu einem Werwolf machen könnte.

Es gibt eine Lykanthropie genannte Krankheit, die bei der Entstehung der Werwolflegenden eine Rolle gespielt haben könnte. Die Erkrankten glauben, sie seien Wölfe (obwohl sie sich äußerlich nicht verändert haben). Sie laufen auf allen vieren herum und stoßen wildes Wolfsgeheul aus. In diesem Wahn fallen sie sogar Menschen an.

In anderen Kulturen verwandeln sich die Menschen in andere Wer-Tiere. Immer handelt es sich um Raubtiere, denen man Eigenschaften wie Stärke, Gefährlichkeit und Mordlust zuspricht. In Skandinavien und Russland sind es Bären, in Asien Tiger und in Afrika Löwen, Hyänen und Leoparden. In Mitteleuropa ist es das Tier, welches man früher am meisten fürchtete: der Wolf.

In den Volkssagen gibt es verschiedene Ursachen, die harmlose Leute zu reißenden Werwölfen machen. Manchmal ist ein böser Zauber oder Fluch dafür verantwortlich. Aber immer wird jemand, der



den Biss eines Werwol-fes überlebt hat, beim nächsten Vollmond selber einer.

Gegen Werwölfe helfen nur wenige Dinge. Geweihte Silberkugeln, die man den Bestien direkt ins Herz schießt, sind ein todsicheres Mittel. Beim Sterben verwandelt sich der Werwolf zurück in den Menschen, der er einmal war. Es soll angeblich auch helfen, den Werwolf bei seinem wahren, menschlichen Namen anzusprechen. Aber selbst wenn man den weiß - beim Anblick dieser zähnefletschenden Bestie hat schon so manchem die Stimme versagt.

Wenn also der Vollmond scheint und draußen ein seltsames Knurren und Heulen zu hören ist, bleibt man besser zu Hause und vergewissert sich, dass die Türen auch gutverschlossen sind.

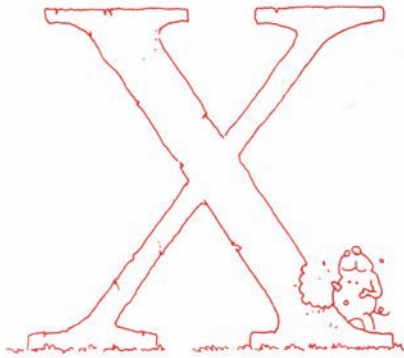
Wiedergänger

Der Wiedergänger ist ein Toter, der keine Ruhe in seinem Grab findet und deshalb herauskommt und umherwandelt.

Er erscheint den Lebenden als ⇒Geist, häufig im Totenhemd,

Der Wiedergänger kann verschiedene Gründe haben auf der Erde herumzuspazieren. Oft war seine eigentliche Lebenszeit noch nicht abgelaufen, weil er durch ein Verbrechen, durch eine Hinrichtung, durch einen tragischen Unfall oder im Krieg den Tod fand. Er erscheint seinen Peinigern, um Rache zu üben. Es kann aber auch eine Strafe sein, zum Wiedergänger zu werden. Dann war der Tote zu Lebzeiten ein übler Kerl, ein Krimineller, Gotteslästerer oder sogar Mörder. Er ist verdammt auf ewig umherzuwandeln und keinen Frieden zu finden.





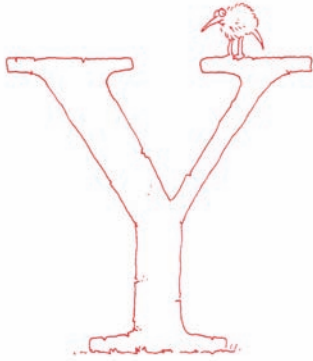
X-Akten

Angeblich werden beim FBI (Federal Bureau of Investigation), der US-amerikanischen Bundespolizei, unter dem Buchstaben »X« diejenigen Fälle abgelegt, die nicht zu lösen sind. Dabei soll es sich um rätselhafte und unheimliche Verbrechen und Geschehnisse handeln.

Um solche unerklärlichen Vorfälle, die oft mit ⇒ Ufos, Außerirdischen und übersinnlichen Phänomenen zu tun haben, geht es in der Fernsehserie »Die Akte X«. Sie ist eine gelungene Mischung aus Krimi, Sciencefiction und Grusel. Die Helden in diesen Filmen sind die FBI-Spezialagenten Mulder und Scully. Während Fox »Spooky« Mulder den paranormalen Erscheinungen aufgeschlossen gegenübertritt, ist seine

Kollegin Dana Scully eher skeptisch und sucht nach wissenschaftlichen Erklärungen. Die bekannten Mottos der Sendereihe sind: »Die Wahrheit ist dort draußen« und »Vertraue niemandem!«.

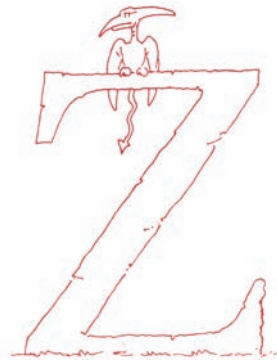
Yeti



Im Hochgebirge des Himalaja und der Pamir-Berge lebt ein Schneemensch, den man in Nepal und Tibet Yeti nennt. Er sieht aus wie eine Art Affe, ist kräftig gebaut und hat ein graubraunes Fell. Bergsteiger, die ihn aus der Ferne gesehen haben wollen, schildern ihn als scheu und ängstlich. Den Einheimischen gegenüber ist er jedoch weniger zurückhaltend. Sie behaupten, dass der Yeti wild, zähnefletschend und brüllend



über einsame Hirten herfällt. Es gab schon mehrere Expeditionen in die zerklüftete, menschenleere Gebirgsregion, die das Ziel hatten, einen Yeti zu fangen oder wenigstens zu fotografieren. Doch außer riesenhaften Fußspuren im Schnee wurde nichts gefunden. Damit ist der Yeti ebenso rätselhaft wie sein amerikanischer Verwandter, der »Bigfoot. Verwegenen Theorien nach soll der Yeti ein Steinzeitmensch oder Neandertaler sein, der sich im Hochgebirge ein letztes Rückzugsgebiet bewahrt hat. Wahrscheinlicher (und leider auch nüchterner) ist die Erklärung des berühmten Bergsteigers Reinhold Messner. Er sagt, in Wirklichkeit sei der Yeti eine Bärenart, die sich manchmal auf die Hinterbeine aufrichtet.



Zauberei

Die Zauberei ist eine magische Handlung. Zauberer, ⇒ Hexen und Hexenmeister beherrschen diese schwierige Kunst, Ein Zauberbuch mit allen Zaubersprüchen und -formeln und ein Zauberstab sind unverzichtbare Utensilien zum Zaubern, Damit kann eine Hexe oder der Zauberer alle Zaubersorten ausführen, wie Abwehr-, Schutz-, Jagd-, Schadens-, Heil- und Liebeszauber, Und wenn etwas nicht so richtig geklappt hat, war es wohl fauler Zauber. Zauberei ist ein einträgliches Geschäft. Aber man sollte sich damit auskennen. Sonst kann es passieren, dass sich der Zauber plötzlich gegen einen selbst richtet, wie es in dem Gedicht »Der Zauberlehrling« von Johann Wolfgang von Goethe

(1749-1832) sehr anschaulich geschildert wird.

Zentaur

Die griechische Fabelgestalt Zentaur ist halb Mann und halb Pferd. Ein männlicher Oberkörper sitzt auf einem Pferdeleib. Die griechischen Sagen schildern die Zentauren als ruppige, lüsterne Gesellen. Auch wenn sie zur Hälfte Pferd waren, aßen sie gerne Fleisch. Noch lieber mochten



sie allerdings Wein.

Wenn ein Zentaur erst einmal betrunken war (und das geschah schnell), legte er ein äußerst rüpelhaftes Benehmen an den Tag. Deswegen ist es auch nicht verwunderlich, dass die Zentauren oft in Raufereien und Kriegshändel verwickelt waren. Die einzige Ausnahme war wohl der weise und gütige Zentaur Chiron, der Lehrmeister vieler griechischer Helden - wie zum Beispiel Jason und Achill - wurde.

Zerberus

Zerberus ist ein dreiköpfiger Höllenhund aus der griechischen Sagenwelt. Er bewacht den Eingang des Hades.

Das ist die Unterwelt, in der die Toten nach der Vorstellung der alten Griechen lebten. Zerberus passte gut auf, dass kein Toter die Unterwelt verließ. Wer es versuchte, wurde von den grässlichen Kiefern des Zerberus zerissen und verschlungen. Die frisch verstorbenen Toten wurden von Zerberus mit einem freundlichen Wedeln seines Schlangenschwanzes empfangen. Lebende Menschen wurden dagegen von dem geifernden Wachhund vertrieben.

Wo dem Zerberus Geifer aus dem Maul tropfte, wuchs angeblich die Giftpflanze Eisenhut.

Zombie

Zombie nennt man einen lebenden Toten. Man trifft solche bedauernswerten Untoten vor allem auf Haiti an. Die Zombies sind Opfer von ⇒ Voodoo-



Zauberern. Mit leblosem Blick und hölzernen Bewegungen wandeln die Zombies umher. Sie sind willenlose Werkzeuge des Voodoo-Magiers, der sie in diese missliche Lage gebracht hat. Oft müssen die Zombies auf Zuckerrohrplantagen Sklavenarbeit verrichten.

Die Zauberer machen bevorzugt ihre Feinde zu Zombies. Dazu verwenden sie das Zombie-Pulver, eine geheimnisvolle Mischung aus getrockneten und zermahlenen Kräutern, Asche und Menschenknochen. Die wichtigste Zutat aber ist die »Meereskröte«. Das ist ein luftgetrockneter Kugelfisch, eine hochgiftige Seefischart, die man in den Gewässern um Haiti fangen kann.

Der Zauberer mischt seinem Opfer das Zombie-Pulver ins Essen, pustet es ihm ins Gesicht oder verteilt es heimlich in seiner Wohnung. An den Folgen des Pulvers stirbt der Mensch - jedenfalls scheint es so. Am Tag nach der Beerdigung kommt der Voodoo-Priester und buddelt den Leichnam wieder aus. Fortan ist dieser ein Zombie - eine willenlose Menschenhülle, der man »die Seele gestohlen hat«, wie die Haitianer sagen. Wissenschaftler haben die Legenden von den Zombies untersucht. Sie fanden heraus, dass die Opfer des Voodoo-Zaubers noch nicht tot sind, wenn man sie zu Grabe trägt. Das Gift des Kugelfisches lähmt jedoch die Lebensfunktionen. Herzschlag und Atemtätigkeit sind nicht mehr feststellbar. Wenn die angeblichen Leichen am nächsten Tag aus ihrem Sarg herausgeholt werden, arbeiten die Organe wieder. Nur im Gehirn hat das Gift verheerende Spuren hinterlassen. Deshalb wirken die Zombies wie seelenlos. Sie starren nur noch stumm und mit verdrehten Augen vor sich hin oder stolpern umher,



als wären sie menschliche Marionetten. Erst die Filmleute Hollywoods haben den Zombie zu einem mordenden Monster gemacht. Die schauerlichen Filmzombies krabbeln aus ihren Gräbern, sehen schon ziemlich verweset aus (weshalb sie manchmal auch dieses und jenes Körperteil verlieren) und haben einen entsetzlichen Appetit auf Menschenfleisch.

Zwerg

Zwerge sind kleinwüchsige Wesen, die gerne in Gruppen in ihren unterirdischen Behausungen wohnen. Zwerge leben am liebsten in den Bergen, in Höhlen oder unter den Wurzeln mächtiger Bäume. Vom Aussehen her können sie niedlich bis ziemlich hässlich sein. Es gibt bei den Zwergen sowohl Männer als auch Frauen.

Zwerge sind ziemlich fleißige Kerlchen. Sie arbeiten viel und gerne, meistens in Handwerksberufen, zum Beispiel als Schmied, Zimmermann oder als Bergmann. Die Menschen haben den Zwergen viele Namen gegeben. Sie heißen nämlich auch Erd-, Grau-, Berg-, Wichtel- oder Heinzelmännchen.

Viele Zwerge kennen sich mit Zauberei aus. Einige besitzen sogar eine Tarnkappe, mit der sie sich unsichtbar machen können. Wenn man mit Zwergen zu tun hat, muss man seine Zunge hüten. Denn die kleinen Wesen sind sehr schnell beleidigt. Dann stiften sie allerhand Unheil, wie etwa das Vertauschen eines Kindes in der Wiege gegen einen Wechselbalg.

Zyklop

Zyklopen sind Riesen aus der griechischen Sage, die nur ein einziges Auge besitzen. Sie werden als



grobe, übellaunige und ungastliche Kerle geschildert, die gerne Menschen verspeisen. Das musste zum Beispiel Odysseus, der griechische Held und Weltreisende, erfahren, Als er mit seiner Schiffsmannschaft die Gastfreundlichkeit des Zyklopen Polyphem erhoffte, nahm dieser sie einfach in seiner Höhle gefangen. Dort fraß er kurzerhand sechs der Gefährten des Odysseus auf. In der Höhle schien es vor dem Zyklopen kein Entkommen zu geben. Odysseus tat, als gäbe er sich geschlagen, und bot Polyphem Wein zu trinken an. Bald war der Riese besinnungslos betrunken. Diese Schwäche nutzten die Griechen, nahmen einen angespitzten, glühenden Holzpfeil aus dem Feuer und stachen dem Polyphem sein einziges Auge aus. Der geblendete Zyklop schrie und tobte, konnte Odysseus und seine Leute aber nicht mehr ergreifen und die Flucht gelang.

Waren die Zyklopen gerade einmal nicht mit der Menschenfresserei beschäftigt, nutzten sie ihre handwerkliche Begabung. Im Ätna (einem Vulkan auf Sizilien) soll es einmal eine Götterschmiede gegeben haben. Dort stellten die Zyklopen allerlei nützliches Götterzubehör her, unter anderem die gefürchteten Donnerkeile des Zeus.

