

Monstermanualen

1. Varulv:

En varulv er mand, der kan skifte imellem at være menneske eller bæst. I middelalderens litteratur var han ikke nødvendigvis ond – men op imod reformationen i det 16. århundrede tager han en uhyggelig drejning. Nu er han i direkte ledtog med djævelen, og som menneske kan han kendes på et sammengroet øjenbryn. Især i Tyskland og Frankrig måtte mange mænd lade livet for at have sammengroede øjenbryn i et område, hvor nogen var dræbt eller forsvundet.

Farlighed: 65 - Kun i ulveform er han særligt farlig – der har Satan til gengæld hans ryg.

Frygtet i Danmark: 45 – Han er mest frygtet syd for grænsen og i middelalderens afslutning.

Magt over mennesker: 40 – Hele byen er på vagt, når ulven er løs.

Hjælpesom eller nyttig: 35 – Hvem ved? Måske er han en hjælpsom gut som menneske.

Svær at overvinde: 60 – I menneskeform kan det lade sig gøre, hvis du kan opspore ham.

2. Heks:

Der findes hekse i de fleste mytologier, religioner og tidsperioder, og oftest er hun farlig og magtfuld. Men især efter reformationen i det 16. og 17. århundrede bliver hun helt automatisk betragtet som ond og dæmonisk. Det er i denne periode, at de berømte hekseprocesser finder sted. Men hun findes også i middelalderen, hvor hun dog ikke nødvendigvis er ond; Faktisk kan hun også bruge hvid – eller god – magi.

Farlighed: 85 – Kan sprede ulykke, sygdom, død og selv impotens, hvis hun vil.

Frygtet i Danmark: 90 – Troen på hekse har været meget reel og bogstavelig.

Magt: 85 – Hun kan forbande hele byen, hvis hun vil.

Hjælpesom eller nyttig: 75 – I middelalderen forbandt man også hekse med god og hjælpsom magi.

Svær at overvinde: 55 – Gud hader hekse, og igennem ham kan præsten få kål på hende.

3. Underjordisk

Alfer, elvere, huldufolk, nisser og andre menneskelignende, magiske væsner (såkaldte *vætter*) er mange sider af nogenlunde samme sag over det meste af verden. Men på Bornholm kaldes de blot *De Underjordiske*. De er et alternativt samfund i klippeundergrunden, som man skal behandle med stor respekt for ikke at få vendt deres magi imod sig med fx sygdom eller udskiftning af vores børn. Til gengæld vil de forsvare Bornholm, når krigen kommer. Stadig i dag er de en del af bornholmsk folketro.

Farlighed: 60 – De kan sprede sygdom og stjæle børn, men kun hvis man ikke respekterer dem.

Frygtet i Danmark: 35 – Du har intet at frygte, hvis du behandler dem godt.

Magt over mennesker: 80 – Bornholmerne har i høj grad indrettet deres liv efter De Underjordiske.

Hjælpesom eller nyttig: 70 – De forsvare os i krig, og mange lokale har positive historier om dem.

Svær at overvinde: 85 – Svenske soldater kæmpede efter sigende imod dem og måtte give op.

4. Trolde

Trolde kan tage mange størrelser og former. Men i de flestes øjne er de store, ukristne bæster. På Bornholm troede man i gammel tid, at de store vandreblokke var skånske trolde kasteskyts mod lokale kirker – for trolde hader lyden af kirkeklokker. Trolde er ofte portrætteret som smådumme og kan nemt narres. De lever af naturen (og i nogle historier små børn) og kan godt lade mennesker være i fred eller ligefrem hjælpe dem, hvis der er gensidig respekt.

Farlighed: 70 – Store, ofte magiske og stærke nok til at kaste kæmpesten over havet.

Frygtet i Danmark: 60 – Der knytter sig mange trolde-sagn til lokalområderne.

Magt over mennesker: 35 – De holder sig ofte for sig selv.

Hjælpsom eller nyttig: 50 – Du kan godt indgå aftaler med visse trolde til gavn for begge parter.

Svær at overvinde: 40 – Nok er de farlige, men de er også dumme og kan let narres.

5. Basilisk:

Basilisken er et berygtet monster, som er beskrevet i flere af fortidens "naturbøger" (som altså havde en anden forskningsstandard end i dag). Dens overkrop er som en hane og undersiden som en slang. Den skabes ved, at en hane (ikke høne) lægger æg på en mødding, som udruges af en tudse eller slange. Den lever i brønde, kældre og andre bekvemme steder. Dens ånde er ekstremt giftig, og ser du den i øjnene, betyder det den visse død. I mange beretninger kan kun dens eget spejlbillede dræbe den. En rigtig uhyggelig fætter, som ses i flere danske kirker som symbol på ren ondskab!

Farlighed: 100 – Dræbende blik og ånde, findes i kældre og brønde; Farligere kan det næppe blive!

Frygtet i Danmark: 80 - I både kirke og videnskab er den ren ondskab. Dog ikke rigtig set i Danmark.

Magt over mennesker: 30 – Den er sjælden og holder sig for sig selv.

Hjælpsom eller nyttig: 0 – Vi har ikke fundet noget godt at sige om basilisken.

Svær at overvinde: 95 – Måske kan du trodse alle farer og få den til at se sit spejlbillede. Måske.

6. Helhest

I kristendommens tidlige år hændte det, at man begravede en levende hest (formentlig efter at have skåret et ben af den), når man skulle indvie en ny kirkegård. Den skulle dermed beskytte de kristne døde imod ondskab. Men frygtelige historier verserer om, at dens ildspyende genfærd, helhesten, i ny og næ besøger de levendes verden. Og hvis du ser den, så ved du, at døden venter. Myten knytter sig stadig til fx Roskilde Domkirke. Helhesten er en af de frygtede "kirkevarer" (varsler fra kirkens offerdyr), som har været frygtet i især Norden igennem tiden.

Farlighed: 95 – Får du øje på den, skal du dø.

Frygtet i Danmark: 90 – Der findes mange uhyggelige sagn om uhyret, der har levet frem til i dag.

Magt over mennesker: 35 – Den har været med til at holde folk indendøre om natten. Ellers ikke.

Hjælpsom eller nyttig: 15 – Point for være blevet ofret for at beskytte os i sin tid.

Svær at overvinde: 100 – Vi har ikke fundet eksempler på nogen, der har besejret en helhest.

7. Kirkelam

Det har i århundreder været skik at ofre lam for Gud. Således har man også begravet lam levende ved kirkebyggerier. Det har affødt spøgelseshistorier om lammenes genfærd, de såkaldte kirkelam – eller liglam. Tropper de op foran nogens dør, varsler de vedkommendes død.

Farlighed: 25 – Da den mest er et varsel, er den ikke i sig selv farlig, men trods alt en dødsbebuder.

Frygtet i Danmark: 75 – Mange har sikkert frygtet at se det lille lam ved sin dør.

Magt over mennesker: 20 – Den har ikke stor magt over folks liv – den varsler bare enden på det.

Hjælpssom eller nyttig: 70 – Har hjulpet med at velsigne kirken og viser, hvem der snart dør.

Svær at overvinde: 90 – Den bliver hængende, så længe nogen er døende.

8. Gravso

Når et barn blev begravet uden for kristnet jord, opstod gravsoen; et modbydeligt svin med stirrende øjne, der kunne betyde din død. Historierne hæfter sig især til såkaldte dølgsmål, hvor et nyfødt barn efterlades af moderen i en skov, å eller lignende på grund af enten skam eller manglende resurser til at tage sig af det. I nogle historier forsvinder gravsoen, hvis man finder barnets jordiske rester og begraver dem i kristen jord.

Farlighed: 50 – I nogle fortællinger dør du, når du ser den. I andre er den harmløs.

Frygtet i Danmark: 55 – Bestemt skræmmende, men farligheden varierer fra historie til historie.

Magt over mennesker: 25 – Ofte harmløs, men har sikkert holdt egnens folk på dupperne.

Hjælpssom eller nyttig: 60 – Kan trods alt betyde, at fortabte barnesjæle finder fred.

Svær at overvinde: 35 – Flyt barneknoglerne til en kristen kirkegård, og så er den forsvundet.

9. Skibsrotte

Det siges, at rotter kan fornemme kommende katastrofer, og synske gnavere er beskrevet helt tilbage i den græske oldtid. Den mest kendte version er dog skibsrotten, der forlader skibet, fordi den kan mærke, at katastrofen venter. Så hvis en rotte forlader skibet i havnen – så sejl ikke med!

Farlighed: 10 – Udover at den spreder sygdomme og ødelægger dit forråd? Ikke rigtigt.

Frygtet i Danmark: 5 – Den var en fast del af sømandens hverdag.

Magt over mennesker: 10 – Hvis en sømand stak af med rotten, skulle der hyres en ny. Ellers ikke.

Hjælpssom eller nyttig: 40 – Kun det synske er nyttigt. Det er til gengæld meget rart at vide.

Svær at overvinde: 10 – Rotter er svære at slippe af med. Men den er langt fra udødelig.

10. Valrav

Meget ligesom en varulv er en valrav mand om dagen – monsterravn om natten. Ifølge fortællingerne skulle et barns blod være det eneste, der kan løse ham fra forbandelsen.

Farlighed: 55 – Må ofre et barn for sin frihed fra forbandelsen. Men kun den ene gang.

Frygtet i Danmark: 35 – Den lyder skræmmende, men er ikke nævnt i mange kilder.

Magt over mennesker: 30 – Flyver der en valrav rundt, kommer familierne nok ikke meget ud.

Hjælpssom eller nyttig: 50 – Hjælper ifølge en trylleviser en jomfru med at få sin udkårne.

Svær at overvinde: 55 – Enkelt nok: Giv den et barn. Men det er vist lettere sagt end gjort.

11. Åmand

Vi mennesker har altid nydt godt af åer og søer, der giver drikkevand og fisk. Dem kan vi takke den magiske Åmand for at holde ved lige. Men det er ikke gratis, for han kræver druknedød til gengæld. Hvis ikke nogen er druknet det seneste år, lokker han enten en uskyldig person ud i druknedøden – eller lader bredden stige og oversvømmer landet.

Farlighed: 60 – Hvis han har fået sit offer for nylig, kan du føle dig relativt tryk.

Frygtet i Danmark: 70 – Vi har altid haft stor respekt for vandet, og det er Åmanden et symbol på.

Magt over mennesker: 90 – Han kontrollerer åerne og søerne og kan oversvømme marker og byer.

Hjælpssom eller nyttig: 80 – På trods af hans dødelige krav holder han vandet rent og fuld af liv.

Svær at overvinde: 60 – Du kan mildne hans humør for et år – men prisen er meget høj!

12. Kraken

I årtusinder har der været historier om gigantiske søuhyrer, der minder om blæksprutter. Men den nok mest kendte version er søuhyret Kraken, som især norske sømænd frygtede igennem tiden, og som blev grundigt beskrevet i 1700-tallet. Den skulle efter sigende være så enorm, at den kunne trække skibe med sig i dybet, hvis man sejlede lige over den. I 1800-tallet endte man med rent faktisk at bevise kæmpeblæksprutters eksistens, og i dag ved vi, at de findes. De bliver dog ”kun” op til 15 meter lange og holder sig i kilometers dybde – og hiver altså ikke skibe med sig ned i dybet.

Farlighed: 100 – Stor som en ø og med arme, der trækker skibe i dybet uden advarsel.

Frygtet i Danmark: 75 – Vi ved med sikkerhed, at den var frygtet i Norge.

Magt over mennesker: 40 – Fiskerne langs Norges kyst var meget varsomme pga. Kraken.

Hjælpssom eller nyttig: 40 – Takket være den samlede stimer sig under overfladen ved fiskerbåden.

Svær at overvinde: 95 – I teorien umuligt. Men enkelte døde ”krakener” skyllede i ny og næ i land.

13. Sort kat

Ifølge den tidlige kristendom havde katten dæmoniske egenskaber, og sort var ondskabens kulør – en sort kat var altså dobbelt så ondskabsfuld. Det er fx derfor, vi slår katten af tøndens; Det blev engang taget bogstaveligt. Troen på, at de stakkels sorte katte bringer uheld, var så stærk, at de fleste stadig kender den i dag.

Farlighed: 25 – Det behøver ikke at være dødeligt uheld, den spreder.

Frygtet i Danmark: 55 – Troen på uheldsbærende katte har været stærk i århundreder.

Magt over mennesker: 15 – Nok til at man stadig i dag gør overtroiske ting for at slippe for uheld.

Hjælpssom eller nyttig: 15 – Undskyld, katemennesker, men katten hjælper mest sig selv.

Svær at overvinde: 20 – Der findes mange metoder til at holde uheldet væk.

14. Hyldemor

I mange århundrede har man i Norden tilbedt hylde træet. I vikingetiden var det gudinden Frejas træ. Derefter overtog ånden eller væsnet kaldet Hyldemor. Hun beskytter det hellige træ imod mishandling og ugeringer. Man skal bede om lov, før man høster blomst fra det, og hun bryder sig ikke om, at man fælder det eller brækker grene af. Så kan hun hævne sig med at sprede sygdom eller behandle ens børn dårligt.

Farlighed: 25 – Hyldemor er blid, så hævnen er ikke alt for ondskabsfuld.

Frygtet i Danmark: 20 – Nærmere respekteret; Man skal behandle træet godt.

Magt over mennesker: 40 – Hun holder menneskene i ørerne, så de ikke misbruger hendes træ.

Hjælpelig eller nyttig: 80 – Hun kurerer tandpine og sygdom og giver ud af træets blomst.

Svær at overvinde: 45 – Du kan fælde hendes hjem, men hun hævner sig nok, før hun finder et nyt.

15. Havfrue

Den umådeligt smukke kvinde med fiskehale i stedet for ben har været kendt i årtusinder – men hun har ikke altid været den søde prinsessetype, som vi kender i dag. Med sin skønhed og sang lokkede hun i gamle fortællinger sømænd ned i det kolde dyb, som de aldrig vendte tilbage fra, og i middelalderen kunne hun endda skabe uvejr, der fik skibene til at gå til i bølgerne – så endnu flere mænd druknede hos hende.

Farlighed: 95 – Hvis ikke hendes skønhed lokker dig i dybet, kan hun starte et hårdt uvejr.

Frygtet i Danmark: 50 – Hun er ofte portrætteret i Danmark, men virker ikke altid lige ond.

Magt over mennesker: 85 – Når først hun har vist dig sin skønhed, har hun magten over dig.

Hjælpelig eller nyttig: 45 – Hun kan også spå for dig og endda vise dig nåde og medlidenhed.

Svær at overvinde: 65 – Hvis du ikke hører hendes sang, kan hun måske fanges eller undslippes.

16. Spøgelse

Så længe der har været mennesker, har man troet på spøgelse, og middelalderen var ingen undtagelse. I middelalderen har de dog, for det meste, været mindre skræmmende end i andre perioder. Her var det ofte sjæle fra familiemedlemmer, der mindede en om at opføre sig kristent og bede for deres sjæl – så blev deres tid nemlig kortere i Skærsilden. De mere skræmmende genfærd synes ofte at komme i andre former end klassiske spøgelse.

Farlighed: 40 - "Vores" spøgelse kommer som regel af gode, kristne årsager.

Frygtet i Danmark: 50 – Mon ikke de fleste kunne blive bange for et spøgelse?

Magt over mennesker: 40 – Nærmere omvendt: Man kan hjælpe dens sjæl hurtigere i Himmerrige.

Hjælpelig eller nyttig: 75 - Tit velmenende ånder, der hjælper en til at blive en bedre kristen.

Svær at overvinde: 25 – En præst eller blot bøn kunne få dem til at forsvinde.

17. Drage

Både nordiske og kristne mytologier og sagn vrimler med drager. I sagnet om Sigurd Fafnersbane er den "klassiske" drage, der vogter over en kæmpe skat. I legenden om Sankt Jørgen redder han en prinsesse fra en giftspyende drage. Flere steder i biblen indgår frygtelige drager, der enten dukker op ved dommedag, eller som Gud måtte kæmpe imod under verdens skabelse. Fælles for dem alle er, at de er store, onde – og som kun de største helte og guder kan besejre.

Farlighed: 95 – Stor, menneskeædende og ofte ild- eller giftspyende.

Frygtet i Danmark: 35 – Man har næppe forventet at møde en drage lige om hjørnet.

Magt over mennesker: 80 – Nogle gemmer sig i bjerge og grotter – andre terroriserer aktivt byer.

Hjælpssom eller nyttig: 40 – Det hænder, at de kan give gode råd med på vejen til deres banemand.

Svær at overvinde: 90 – I de fleste historier besejres de, selvom de ellers virker ubesejrelige.

18. Kæmpe

Mennesker i superstørrelse var en god forklaring på mange mystiske fænomener, fx hvem der byggede de imponerende jættestuer fra fortiden. Den klassiske litteratur og nordisk mytologi havde masser af kæmper i forskellige afskygninger. I nordisk mytologi kender vi jætterne. I biblen er Goliat, som David mirakuløst dræbte med et stenkast, og Kristoffer, der hjalp Jesus over en farlig flod, eksempler på kæmper.

Farlighed: 65 – De kan være farlige, hvis de vil. Men mange af dem er godmodige.

Frygtet i Danmark: 25 – De forekommer mere som et bud på fortidslevn.

Magt over mennesker: 75 – Man troede virkelig, at de havde haft stor indvirkning på verden.

Hjælpssom eller nyttig: 85 – Kristoffer var god, Goliat tjente sin konge, og jætterne kunne forhandle.

Svær at overvinde: 70 – Lige så dødelige som mennesker, men kræver trods alt større våben.

19. Mare

Hvorfor har vi onde drømme? Svaret i gammel tid var uhyggeligt: Det må være et ondt væsen, der sniger sig ind til os om natten. Maren er et uhyre, nogle gange smuk og erotisk, andre gange dyrisk og dæmonisk – og når hun finder ind til dig om natten, sætter hun sig på dig og rider på dit bryst (deraf ordet *mareridt*), mens hun sender onde eller syndige tanker ind i dine drømme.

Farlighed: 25 – I en senere færøsk tekst kan hun dræbe dig. Ellers skaber hun kun onde drømme.

Frygtet i Danmark: 80 – Vi har alle prøvet at være bange for mareridt.

Magt over mennesker: 65 – Hun påvirker drømme og nattesøvn. Alle bliver redet af maren i og næ.

Hjælpssom eller nyttig: 15 – I et sagn gifter en dreng sig med hende. Ellers ikke rigtig.

Svær at overvinde: 90 – Der findes råd imod hende. Men alle har mareridt, så det er svært.

20. Grif

Med hoved og vinger som en ørn og krop som en løve er griffen et frygtindgydende monster. Folk fra hele verden har beskrevet den igennem flere tusinde år, og herhjemme i Danmark var den i middelalderen symbol på styrke og magt. Den kan ses i forskellige versioner, fx på den store jellingesten, Bornholms våbenskjold, kalkmalerier, smykker og meget mere.

Farlighed: 65 – Den virker som en farlig krabat, men der er ikke rigtig historier om menneskeangreb.

Frygtet i Danmark: 20 – Den er fra de fjerne lande og bliver mest brugt som symbol herhjemme.

Magt over mennesker: 35 – Den er mest beundret på afstand.

Hjælpsom eller nyttig: 60 – Dens kløer (gazellehorn) og æg (strudseæg) er blevet givet som gaver.

Svær at overvinde: 50 – Da dele af den er solgt i flere lande, er den i hvert fald ikke udødelig.

21. Enhjørning

Enhjørningen er et berømt sagndyr, der bedst kendes som en smuk, hvid hest med et langt, snoet horn i panden. Den er beskrevet af flere berejste folk fra oldtiden, der har hørt om eller set afbildninger af den i fjerne lande. Den skal efter sigende være næsten umulig at fange, og kun en jomfru kan lokke den til sit skød. Lykkes det at nedlægge den, er dens horn til gengæld livgivende, beskytter imod gift og giver potens, og derfor blev de flittigt solgt i middelalderen. I 1600-var der dog en lyseslukker, der beviste, at det i de fleste tilfælde var horn fra narhvaler, der var i omløb.

Farlighed: 15 – I de fleste skildringer er den et sky byttedyr.

Frygtet i Danmark: 0 – Den findes ikke herhjemme, og i udlandet regnes den ikke for farlig.

Magt over mennesker: 35 – Den er efter alt at dømmen blevet jaget vildt af grådige mennesker.

Hjælpsom eller nyttig: 70 – Har man råd, er dens horn lidt af et vidundermiddel.

Svær at overvinde: 80 – Den er hurtig og sky, så kun med en jomfru kan den fanges.

22. Troldmand

Troldmanden, den mandlige heks, er et menneske, der kan udføre magi og besværgelser – og i middelalderkirkens magtfulde øjne var det ikke en god ting! Det er nemlig en forbrydelse imod Gud. I biblen er der troldmænd, der modarbejder Guds vilje eller slår sig op som falske profeter. Ifølge nordiske sagaer og Saxos danmarkskrønike (der er skrevet i middelalderen) er vikingernes overgud Odin skam ægte nok – men han er en troldmand og ikke en gud. Der findes dog også gode troldmænd i europæisk historie, fx Merlin i England, og lidt hverdagsmagi har nok fyldt hos den jævne befolkning.

Farlighed: 85 – Med hjælp fra Satan kan hans mørke magi bringe verden i fordærv.

Frygtet i Danmark: 75 – I kirkens øjne var troldkvinder nok lidt mere skræmmende. Men stadig!

Magt: 85 – Han kan forlede konger og tryllebinde et folk.

Hjælpsom eller nyttig: 75 – Healing og god magi kunne også finde vej ind i hverdagen.

Svær at overvinde: 50 – En stærk nok tro på den retskafne Gud skal nok få ham ned med nakken!

23. Hundehoved

Hundehoveder er mænd med – ja, du gættede rigtigt – hundehoveder. De skulle bo et sted østpå og være sønner af det mægtige kvindfolk amazonerne, som fik børn med ikke-specificerede monstre. Hvis det var piger, voksede de op til at blive smukke og mægtige amazoner. Hvis det var drenge, fik de hundehoveder. Ifølge Marco Polo var de dygtige handelsfolk, der engang imellem lige tog sig en menneskesnack, men ellers levede af almindelige afgrøder.

Farlighed: 20 – lidt uciviliserede, spiser i ny og næ et menneske, men ellers fredelige.

Frygtet i Danmark: 5 – Spøjse væsener fra fjerne lande er ikke noget at være bange for.

Magt over mennesker: 30 – De handler i hvert fald med dem og spiser et par stykker.

Hjælpesom eller nyttig: 40 – Handel med afgrøder er altid nyttigt.

Svær at overvinde: 35 – Efter alt at dømme ikke sværere end andre menneskearter.

24. Gåsetræ

Vidste du, at bramgæs voksede på træerne? Nej, vel? Nå, men det gjorde de altså ifølge lærde folk fra middelalderen. Begrundelsen er lidt svær at følge: Langhalse (en slags krebsdyr, der sætter sig på hårde flader, f.eks. drivtømmer) ligner gæs og må derfor være gæslinger. Man kunne normalt ikke finde reder fra bramgæs, der yngede langt nordpå. Ergo: Bramgæs måtte vokse på træet i stedet for at lægge æg. Det pudsige er, at bramgæs dermed teknisk set er en frugt. Og teknisk set må du jo gerne spise frugt på de mange fastedage. Altså kunne man mæske sig i lækkert gåsekød takket være den spøjse logik.

Farlighed: 0 – Du får højst en bule, hvis du får en gæsling i hovedet fra træet.

Frygtet i Danmark: 0 – Kun hvis du har fobi for fugle, har du noget at frygte.

Magt over mennesker: 0 – Det virker ikke til, at nogen har ulejligen sig med at finde det.

Hjælpesom eller nyttig: 90 – Uden det belejlige træ stod den kun på fisk og grønsager til faste.

Svær at overvinde: 5 – Det er formentlig lige så nemt at fælde som alle andre træer.

25. Blemmya

Langt mod syd, et sted i det (i middelalderen) skræmmende og mystiske Afrika, fandtes der folkeslag uden hoveder. Deres ansigter sad i stedet på brystet. De er beskrevet i de engelske "bestiarier" (naturleksikoner fra middelalderen) og af oldtidsforfattere. Herhjemme bliver de brugt på kalkmalerier for at symbolisere dødssynder. Men andre egenskaber synes der ikke at være hæftet på dem.

Farlighed: 20 – Der er ikke noget, der som sådan tyder på, at de er farlige.

Frygtet i Danmark: 5 – De repræsenterer dødssynder i enkelte kirker, men ellers ikke.

Magt over mennesker: 45 – Hvis de er hele stammer, må de da have haft nogen magt.

Hjælpesom eller nyttig: 25 – Ifølge kirken er de skyldige i fråseri, og det er jo ikke nyttigt for nogen.

Svær at overvinde: 25 – Alt andet lige er de vel nemmere at ramme i hovedet?

26. Fugl Føniks

Verdens sjældneste dyr. Der findes kun én i verden, og den kan blive 500 år gammel. Efter 500 år brænder den op for så at genopstå. Ligesom mange andre af vores fabeldyr stammer den fra middelhavsområdet (formentlig Egypten), men har fundet vejen til Nordeuropa som kirkesymbol. I dette tilfælde et stærkt symbol for Jesus Kristus og fromhed (den er jo det eneste dyr, der ikke forplanter sig).

Farlighed: 5 – Lidt brandfare hvert 500. år, måske.

Frygtet i Danmark: 0 – Ingen forventer at se en Fugl Føniks.

Magt over mennesker: 25 – Store mænd har brugt den som propaganda.

Hjælpssom eller nyttig: 35 – Et meget nyttigt symbol for kirken.

Svær at overvinde: 100 – Ganske enkelt umuligt.

27. Sømunk

Dette monster er kendt fra Danmark, hvor en fisker i midten af det 16. århundrede (omkring middelalderens afslutning) fik noget utroligt i nettet: Et undervandsvæsen, der til forveksling lignede en munk med skaldet isse: en sømunk. Den blev efter sigende sendt til Kong Christian d. 3., der i én udlægning satte den i voldgraven og forsøgte at tale med den uden held. I en anden blev den straks tegnet og beskrevet for videnskaben, inden den blev dræbt. I hvert fald blev det et internationalt scoop. Senere er der dukket flere beskrivelser af dette sære monster op. En moderne teori er, at det var en kæmpeblæksprutte.

Farlighed: 15 – Lidt creepy, i hvert fald.

Frygtet i Danmark: 35 – Nærmere dybt fascinerende hos især den videnskabelige klasse.

Magt over mennesker: 25 – Nok til at få det videnskabelige Europa op at køre for en stund.

Hjælpssom eller nyttig: 5 – Den ville ikke engang tale til kongen!

Svær at overvinde: 5 – I alle udlægninger af historien døde den hurtigt.

28. Skyggefod

Ifølge oldtidens skribenter findes der et folk i de varme lande, som kun har én fod, der til gengæld er så stor, at den kan bruges som parasol for solen. De skulle efter sigende være meget hurtige og adrætte. Ifølge en gammel saga bliver en af heltene dræbt i Vinland (formentlig Nordamerika) af en såkaldt "enfoding", der skyder ham med en pil og stikker af så hurtigt, at ingen kan følge efter.

Farlighed: 65 – Uprovokerede pileangreb og lynhurtig flugt.

Frygtet i Danmark: 20 – Fra fjerne lande. Måske frygtede man at møde dem på fremmede kyster.

Magt over mennesker: 50 – De virker til at have magt på deres hjemstavn.

Hjælpssom eller nyttig: 10 – Vist mest over for dem selv.

Svær at overvinde: 75 – Den lynhurtige flugt gør det svært.

29. Gårdnisse

Helt tilbage i vikingetiden troede man på nisser, der dog ikke var smådrillende julebebudere, men nærmere gårdens arbejdsånd. Den fulgte med gården og skulle tilbedes – bl.a. med sød grød. Fik den det, som den ville have det, kunne den rådgive og hjælpe bonden. Følte den sig forbigået, gjorde den til gengæld livet surt for ham med ”drillerier”, der rangerer lige fra practical jokes til mord og dyremishandling.

Farlighed: 75 – Han kan hævne sig på egne eller gårdens vegne.

Frygtet i Danmark: 50 – Man har skullet gøre sig umage for ikke at træde ham over tæerne.

Magt over mennesker: 80 – Han kan køre gården i sænk eller det, der er værre.

Hjælpssom eller nyttig: 80 – Han er en stor hjælp for gården, når han er tilfreds.

Svær at overvinde: 45 – Ifølge et tusind år gammelt sagn kan vievand drive ham bort.

30. Lygtemand

Hvis du ser et mystisk lys i skoven om natten, så følg det ikke – det kan nemlig være lygtemændene, der prøver at snyde dig. De er små mænd, der holder til i naturen, hvor de lyser med deres lygter over moserne i håbet om, at nogen følger lyset. Men i stedet for at finde en dejligt lun kro eller en flok mennesker, du kan følges med – så vader du lige ud i mosehullerne, hvor du drukner og formentlig aldrig bliver fundet igen. Heldigvis findes der råd mod lygternes tiltrækningskraft: Vend dit tøj, evt. blot din hue, på vrangen.

Farlighed: 60 – Når først du følger efter lyset, er du i virkelig fare.

Frygtet i Danmark: 50 – Nogle af legenderne lever stadig i danske lokalområder.

Magt over mennesker: 65 – Når først du følger lyset, er du fanget.

Hjælpssom eller nyttig: 45 – Nogle mener, at lygtemanden kan betales for rigtig vejvisning.

Svær at overvinde: 35 – Vend vrangen ud på din hue på forhånd, så skal det nok gå.

31. Salamander

Kender du det, når en salamander slukker et bål ved blot at gå igennem det? Eller at 4000 mænd dør af at drikke vand fra en flod, hvor der befinder sig en salamander? Nå, men det kendte man i hvert fald til i middelalderen. Flere af oldtidens og middelalderens store tænkere har berettet om, hvor ekstremt giftig en salamander er, og at den overlever i eller ligefrem slukker ild. Det gjorde den også til et stærkt, kristent symbol på skærsildens udrensning.

Farlighed: 95 – Ekstremt giftig. Dog slukker den ild, hvilket trækker en lille smule ned.

Frygtet i Danmark: 45 – Man må have fundet salamandere, uden at alle døde.

Magt over mennesker: 65 – Slukker vores ild og forgifter vandhullerne.

Hjælpssom eller nyttig: 40 – Alkymisterne brugte den, den er en ildslukker og et kristent symbol.

Svær at overvinde: 15 – Så længe du ikke prøver at brænde den, er det nemt.

32. Alrunerod

Igennem tiden har alrunepflanzen været lidt af et vidundermiddel som lægeplante til bl.a. bedøvelse og imod sindssyge – og som trolddomsurt til at give lykke og held. Men den kommer med en pris. Efter sigende vokser den kun på galgebakker, hvor unge mænd er blevet uskyldigt hængt. Og så er der det med dens rødder. De kan nemlig, ifølge gammel folketro, skribe et dødeligt skrig, når de tages op af jorden, som kan slå folk ihjel. Derfor hedder et gammelt råd, at man skal smøre planten ind i menstruationsblod og binde den fast til en hund, som så må lide døden fra skriget, mens ejeren gemmer sig.

Farlighed: 70 – Kun farlig, hvis du vover at plukke den selv. Så er den til gengæld dødelig.

Frygtet i Danmark: 15 – Den døde plante blev importeret fra Syden.

Magt over mennesker: 20 – Kun i besværligheden ved at hive den op.

Hjælpesom eller nyttig: 85 – Flittigt brugt i lægevidenskab og hverdagstrolddom.

Svær at overvinde: 60 – Du skal lige skaffe en del menstruationsblod og en hund, der kan ofres.

33. Dværg

Dværg – som ikke skal blandes sammen med personer med dværgvækst – er underjordiske væsner, der især kendes fra den nordiske mytologi. De er meget intelligente og talentfulde smede, som guderne ofte må alliere sig med, når de skal have bygget unikke våben og andre genstande. De forbindes ofte med stor rigdom. De holder sig under jorden, da de ikke tåler sollys.

Farlighed: 75 – De kan lave verdens bedste våben, så opfør dig pænt.

Frygtet i Danmark: 25 – I nordisk mytologi hører de til i en anden verden.

Magt over mennesker: 40 – Kun indirekte igennem aserne.

Hjælpesom eller nyttig: 75 – Hvis du kan betale prisen, kan de skabe fantastiske ting for dig.

Svær at overvinde: 50 – Et trick, som Thor bruger, er at narre dem frem i sollyset.

34. Bækhest

Hvis du skal over et dybt vandløb, og der pludselig står en hest, som du kan bruge til at ride over på – så lad være! Det er bækhesten, der forsøger at friste dig. Så snart du er nået ud i den dybeste del af vandet forsvinder den eller trækker dig ned. Men hvis du gætter, at det er en bækhest, kan du prøve at få dit seletøj omkring den – så er den nemlig din. Og den kræver hverken søvn eller mad, når den arbejder på marken.

Farlighed: 35 – Den er kun farlig, hvis du bliver snydt af dens trick.

Frygtet i Danmark: 25 – Den er kendt, men nok ikke den største trussel.

Magt over mennesker: 30 – Hvis du bliver snydt af den, så har du ikke en chance.

Hjælpesom eller nyttig: 65 – En magisk super-arbejdshest, indtil den slider seletøjet op.

Svær at overvinde: 35 – Du skal bare lure dens trick.

35. Ellepige

Der er variationer af dette elverfolk (fx De Underjordiske på Bornholm), men mange steder hedder det *ellefolket* – et underjordisk kongerige af magiske væsner, der enten bor i bjerge eller høje. De elsker at feste og danse, og på det punkt skal især unge mænd tage sig i agt. Med deres skønhed og magiske tiltrækning kan ellepigerne lokke manden ind for at danse i højen eller bjerget. Problemet er bare, at han ikke kan stoppe igen. Og sådan må han altså danse, indtil han bliver skør (*ellevild*) eller møder sit endeligt inde i ellefolkets rige (så er han blevet *bjergtaget*).

Farlighed: 85 – De, som slipper fra ellepigerne med livet i behold, har mistet forstanden.

Frygtet i Danmark: 60 – De har fyldt meget i dansk folketro, skuespil og eventyr.

Magt over mennesker: 95 – Når først du danser med dem, kan du aldrig stoppe.

Hjælpssom eller nyttig: 35 – Ellepiger er flittigt skildret, og de er ikke altid lige onde.

Svær at overvinde: 50 – Hvis det lykkes dig at se deres ækle bagside, kan du måske undgå dem.

36. Slattenlangpat

Engang, før tyngdekraften havde gjort sit arbejde på hendes krop, var hun en af de unge ellepiger, der dansede natten lang. Men nu, mange år senere, er hun Slattenlangpat – eller bare Slattenpatten. Før du dømmes hende, så husk, at brysterne, der går hende til bæltespændet, er tegn på masser af frodighed. Mælken fra de lange bryster skulle også give umådelig styrke. Hun er mere vovet end de unge ellepiger og tager gerne ud for at stjæle fra menneskene. Hun er især kendt fra Sjælland, men en 1500 år gammel figur med hendes motiv er også fundet på Bornholm.

Farlighed: 35 – Hun er mere tyvagtig end direkte farlig.

Frygtet i Danmark: 40 – Hun er mere et irritationsmoment.

Magt over mennesker: 35 – Man må i hvert fald passe bedre på sin mad, som hun stjæler.

Hjælpssom eller nyttig: 30 – Hun er ekstremt hjælpsom over for sine ellepiger, men ikke mennesker.

Svær at overvinde: 65 – Hun kan slå brysterne over ryggen og flygte fra selv de hurtigste hunde.

37. Kentaur

Dette mystiske folk med menneskeoverkrop og hesteunderkrop boede i fjerne skove, hvor de mestrede jagt med bue og pil. De betragtedes som vilde og nærmest barbariske, men var også ansvarlige for bl.a. at opfostre helte som Achilleus. Deres dyriske halvdel kunne dog ikke tages fra dem, og i flere fortællinger kan de ikke dy sig for at forgribe sig på menneskevinder. De forbindes med græsk mytologi, men kan også ses på flere danske kalkmalerier.

Farlighed: 80 – Dygtige, vilde jægere med råstyrke og hurtighed.

Frygtet i Danmark: 15 – Fabelvæsner fra fjerne lande.

Magt over mennesker: 60 – Opfostrer halvguder og deltager i kongens fester.

Hjælpssom eller nyttig: 55 – Opfostrer helte og deler ud af deres visdom.

Svær at overvinde: 65 – En hær af vise hestefolk midt i skoven er ikke sådan lige at besejre.

38. Kyklop

På flere måder grækernes svar på nordisk mytologis jætter. De er ofte kæmper og i alle tilfælde kendte på det særlige kendetegn: Ét stort øje midt i panden. De er stærke, men ikke altid lige kloge. Ifølge den store krønikeskriver fra tidlig middelalder, Adam af Bremen, som placerede flere af Sydens kendte væsner i det østlige Østersø-område, findes kykloperne i Finlands ødemarker.

Farlighed: 80 – Æder mennesker og er store og stærke.

Frygtet i Danmark: 25 – Måske af de handlende, der skal til Finland.

Magt over mennesker: 45 – Ifølge græsk mytologi står bl.a. de bag jordskælv.

Hjælpssom eller nyttig: 25 – De hjalp Zeus i en stor krig, men det betyder ikke meget herhjemme.

Svær at overvinde: 55 – Odysseus narrede en af dem, men først efter at have mistet mange mænd.