

Keltisch-Schottische
**Sagengestalten
und Legenden**
(Auswahl)

INHALTSVERZEICHNIS

Mythisches...

aus dem Wasserreich

Selkie	1
Kelpie	2
Shellycoat.....	3

aus dem Reich der Feen

Each Uisge	4
Cu Sith	5
Caith Sith.....	5
Das Wechselbalg.....	6
Banshee	7
Bean-Nighe	7
Black Annis.....	8
Gwrach.....	8
Cailleach	9

aus dem Reich der Kobolde

Brownies	10
Púca	10
Knockers	11

aus Fabel- und Geisterwelten

Das Ungeheuer von Loch Ness	12
Fear Liath	15
Baobhan-Sith.....	16
Brigid	16
Legenden über Glamis Castle	17
Geister auf Knock Castle	19

Anhang

Quellen.....	I
Karte.....	II

AUS DEM WASSERREICH

Selkie

Selkies, auch „Selchies“, sind Wesen aus der schottischen Mythologie. Im Orkney-Dialekt bedeutet Selkie Robbe/Seehund.

Auf den Orkney-Inseln und Nordschottland erzählt man sich Geschichten von Robben/Seehunden, die an Land kommen und sich in Menschen verwandeln, indem sie ihren Pelz ablegen. Seehunde oder Robben sieht man auf den Inseln und auf dem schottischen Festland häufig. Immer wieder tauchen Köpfe aus den Wellen auf und sie scheinen uns mit beinahe menschlichen Augen zu beobachten. Auf den Orkney-Inseln und in Caithness erzählt man sich viele Geschichten über die mythischen Kreaturen, die dort als Selkie-Volk, also Robbenmenschen bekannt sind. Das Selkie-Volk wird aber im allgemeinen nicht boshaft betrachtet, sondern eher als sanfte Wesen. Angeblich sind Selkies als Menschen unbeschreiblich schön und graziös. Dies macht es verständlich wie so viele Legenden über das Selkie-Volk entstehen konnten.



Darstellung auf einer Färöer Briefmarke

Anders als bei den Meerjungfrauen, setzt sich ihr Erscheinungsbild nicht aus einer Hälfte Mensch und einer Hälfte Tier zusammen. An Land erscheinen Selkies als Menschen, sobald sich ein Selkie jedoch im Wasser befindet, nimmt er vollständig die Gestalt eines Seehundes an.

An Land ist der Selkie in der Lage seine Seehundhaut abzustreifen und wie ein Mensch auszusehen. Es gibt unterschiedliche Meinungen, wie oft sich Selkies verwandeln können. Je nach Geschichte nur einmal im Jahr (gewöhnlich zur Sommersonnenwend), jede neunte Nacht oder vielleicht nur in jedem siebten Bach.

Der Volksmund ist sich aber einig, dass die Verwandlung eines Selkies in eine menschliche Gestalt nur nachts geschieht und das Selkie-Volk danach fröhlich am Strand tanzt oder sich auf den Felsen im Meer im Mondlicht badet.

In den abgelegten Robbenpelzen liegt jedoch die Kraft die Wandlung rückgängig zu machen, daher müssen diese unbedingt geschützt werden. Der Legende nach, bleibt einem Selkie die Rückkehr in seine Robbenform verwehrt, wenn er seine Seehundhaut verliert. Werden sie also bei einem mitternächtlichen Tanz am Strand überrascht, so schnappen sie sich rasch ihre Pelze, bevor sie in die Sicherheit des Meeres zurückflüchten.

Der männliche Selkie – ausgestattet mit magischer Verführungskraft - ist für seine Tändeleien mit Menschenmädchen berüchtigt. Wenn sich eine menschliche Frau einem Selkie hingeben will, muss sie angeblich Jungfrau sein und allein am Meeresstrand sieben Tränen vergießen. Sobald die salzigen Tränen ins Wasser gefallen sind, erhebt sich ein Selkie aus den Fluten, wirft sein Robbenfell ab und bleibt für eine Liebesnacht bei ihr, ehe er ins Meer zurückkehrt. Wird ein Mädchen am Strand oder im Meer vermisst, hat sie ihr Selkie-Liebhaber sie zu sich in sein feuchtes Reich geholt.

Da weibliche Selkies sehr hübsch und unwiderstehlich für menschliche Männer sind, gibt es Männer die sich ihres Pelzes bemächtigen, um die Frauen bei sich zu behalten. Gelingt dies einem Menschen, so muss die Selkie seine Frau werden und wird eine treue, wenngleich auch etwas launische Gattin - weil sie sich immer noch nach ihrer Unterwasserheimat sehnt. Sie bleibt in dieser Partnerschaft allerdings nur so lange, bis sie ihren Pelz wieder findet. Dann entschwindet sie als Seehund zurück ins Meer und ihr Mann verfällt dem Siechtum und



stirbt. Die Kinder aus solchen Verbindungen erkennt man an feinen Schwimmhäuten zwischen den Fingern. Sie fürchten oft das Wasser, weil sie instinktiv ahnen, dass etwas mit ihnen geschieht, sobald sie ins Meer tauchen würden.

Von Selkie-Männern heißt es außerdem, sie verursachen Stürme und lassen Boote kentern, um sich für das wahllose Robbenschlachten zu rächen.

Wird ein Selkie in seiner Menschengestalt getötet, kann man ihn ins Leben zurückholen, indem man seinen Körper ins Meer wirft. Dadurch wird er wieder zum Seehund, hat jedoch nie mehr die Möglichkeit seinen Pelz abzulegen und die Form des Menschen anzunehmen.

Ein Robbenmärchen

Man erzählt sich eine Geschichte von einem Jäger, der eine wunderschöne Frau am Strand trifft. Er verliebt sich in sie und bald darauf heiraten die beiden. Eines Tages packt die junge Frau die Sehnsucht nach dem Meer und sie holt sich am Strand ihr Pelz wieder, legt es sich an und verwandelt sich in eine Robbe. Später erschießt der Mann diese Robbe aus dem Meer, weil er nicht ahnt, wer sie wirklich ist. Damit hat er unwissentlich seine eigene Frau getötet.

Selkies in Literatur und Film

Die Selkie-Geschichten findet man in Büchern über Märchen und Sagen. Die Autorin Susan Cooper hat ein Kinderbuch über Selkies geschrieben.

Auch Filme beschäftigen sich mit Selkies, beispielsweise der Fantasyfilm „Das Geheimnis des Seehundbabys“, in dem die zehnjährige Fiona erfährt, dass ihre Vorfahren Selkies waren oder auch der australische Spielfilm „Selkie - Der Seehundmensch“, in der sich ein Teenager in einen Seehund verwandelt. In dem Film „Ondine“ von Neil Jordan wird eine junge Frau von einem irischen Fischer (Colin Farrell) in dessen Netz aus dem Meer gerettet. Seine Tochter hält sie für eine Selkie.

In Bernhard Hennens Elfen-Romanen erscheinen Selkies als neugierige Seehunde, welche in den Meeren der Albenmark leben. Kommen sie an Land, so streifen sie ihren Pelz ab und erscheinen als hübsche junge Elfen. Es gibt einige Übereinstimmungen mit den japanischen Himmelsfeen, welche vom Himmel herabsteigen und ihr Kleid "Mana" ablegen, um dann als Mensch zu leben. Sie können nur in den Himmel zurück, wenn sie ihr Kleid zurück bekommen.

Kelpie

Ein Kelpie (auch Kelpy; Scots, möglicherweise zu gälisch calpa, „Ochse“) ist ein Wassergeist, der im britischen, insbesondere im schottischen Volksglauben auftaucht.

Der Kelpie tritt in Gestalt eines großen Pferdes, manchmal mit Fischschwanz auf. Er findet sich an tiefen Flüssen und verspricht Wanderern, die den Fluss überqueren wollen, sie hinüberzutragen. Ist der Wanderer aber erst mal auf dem Rücken des Kelpie, zieht dieser ihn in die Tiefe und verspeist ihn.

Wirft man einem Kelpie einen Brautschleier über den Kopf oder gelingt es jemandem, es aufzutrensen, so muss es diesem zu Diensten sein.

In vielen Sagen stellt ein Kelpie den bösen Part. So wird in einer Sage erzählt, dass ein Mann zu seiner kranken Frau möchte, die jedoch auf der anderen Flussseite des Flusses Don in Schottland ist. Ein hochgewachsener Mann bietet sich an, den Ehemann durch den Fluss zu tragen, da die Holzbrücke fort gespült war. Der Ehemann willigt ein, und als der hochgewachsene Mann in der Flussmitte ist, offenbart sich, dass er ein Kelpie ist und versucht den Ehemann unter Wasser zu ziehen. Der Ehemann jedoch kann sich befreien, gelangt aus eigener Kraft auf die andere Flussseite und flieht. Der zornige Kelpie, um sein Mahl betrogen, wirft dem Ehemann einen Felsbrocken hinterher, welcher heute noch in Corgarff, einer Ortschaft in Aberdeenshire zu sehen ist.



In einer weiteren Sage stiehlt in Braemar ein Kelpie einen Sack Mehl, wird aber vom Müller mit einer magischen Rute beworfen. Daraufhin bricht sich der Kelpie ein Bein und fällt im Mühlgraben, in dem er ertrinkt. Dies sei der letzte Kelpie gewesen, der je dort gesichtet wurde.

Der Mythos dieser Sagengestalt wird in dem Song Kelpie von Jethro Tull aus dem Album 20 Years of Jethro Tull (1988) aufgegriffen.

Shellycoat

Der Shellycoat ist ein schottischer Wassergeist, der oft unvorsichtige Wanderer in den nassen Tod zieht. Er wird als überaus hässlich beschrieben und versteckt deshalb seinen gesamten Körper unter einem Panzer aus Muscheln. Von diesem Brauch leitet sich auch der Name dieser Wesen ab (eng. shell = Muschel, coat = Mantel). Das Klappern der Muscheln verrät dem aufmerksamen Wanderer seine Anwesenheit. Für den Shellycoat ist es ein großer Spaß, Menschen an seine Quelle zu locken und sie dort zu erschrecken, deshalb wird er zu den Bogeymen¹ gezählt.

In seinem Buch "Deutsche Mythologie" beschreibt Jacob Grimm den Shellycoat als Entsprechung des germanischen "Schellenrocks".

¹ Der Butzemann (ähnlich dem Schwarzen Mann) früher eher als Poltergeist (negativ) gemeint, heute lustige Kinderschreckfigur

AUS DEM REICH DER FEEN

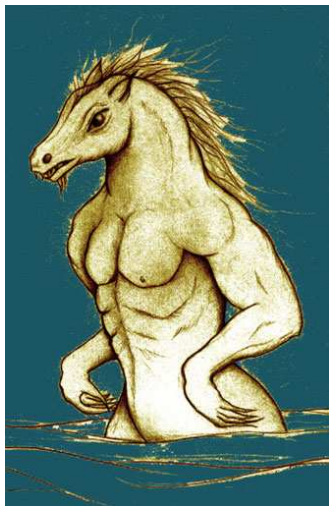
Feen sind nach romanischer und keltischer Volkssage geisterhafte, mit höheren Kräften begabte Fabelwesen, die sowohl weiblich als auch männlich sein können. Begriff und Name entwickelten sich aus den römischen Schicksalsgöttinnen. In der deutschen Poesie des Mittelalters kommen sie unter dem Namen *Feien* oder *Feinen* vor und sind mythologisch mit den so genannten weißen Frauen und den Nornen verwandt. Im slawischen Raum sind sie als Wilen bekannt, im inselkeltischen als Sidhe (→ Sith).

Sie werden überwiegend als heiter, besonders schön und niemals alternd beschrieben und darüber hinaus auch noch als glückbringend. All das spiegelt wieder, dass die Feen von ihrem Wesen her das gute Prinzip versinnbildlichen.

Andererseits erscheinen die Feen (namentlich in der keltischen Volkssage) auch als weibliche Elementargeister, die in Wäldern, in Felsengrotten, an Quellen und Gewässern leben, mit Vorliebe den Tanz pflegen, dessen Spur die so genannten Feenringe (*cercles des fées*) verraten, und nicht selten von den Sterblichen, ihr Linnen waschend, gesehen werden.

Each Uisge

Das Each Uisge ist im schottischen Volksglauben eine gestaltwechselnde Kreatur des Feenreiches (engl: Fairy Court, Unseelie Court, The Slaugh; (schottisch-gälisch: Each-uisge).



Das auch als Wasserpferd bekannte Wesen soll der Sage nach die schottischen Lochs und Küstengewässer Schottlands bewohnt haben und galt als eines der gefährlichsten Wassermonster der schottischen Sagenwelt.

Es kann leicht mit dem irischen Aughisky verwechselt werden, dem die Erzählungen dieselben Fähigkeiten und eine ähnliche Verhaltensweise zusprachen, das aber die Flüsse und Ströme Irlands bevölkert haben soll.

Das Each Uisge konnte vorwiegend in Gestalt eines edlen Pferdes oder Ponys angetroffen werden. Es wartete in Ufer- oder Strandnähe auf Menschen, die – von der prächtigen Gestalt getäuscht – versuchten das Pferd zu besteigen. Wenn ein Mensch aufgesessen war stob das Each Uisge sofort in Richtung Meer bzw. See davon. Durch eine klebrige Substanz, die das Wasserpferd auf seinem Rücken absonderte, war das Opfer nicht mehr in der Lage abzusteigen bzw. sich fallen zu lassen. Nachdem die Kreatur sein Element erreicht hatte, schwamm es weit hinaus ins Meer oder zur tiefsten Stelle des Lochs, ertränkte dadurch seinen Reiter und verzehrte seine Beute beinahe vollständig. Nur die Leber wurde nicht verspeist. Das Organ – welches für das Wesen giftig gewesen zu sein schien - wurde nach einer Attacke oftmals an das Ufer getrieben, was den Einheimischen als Hinweis diente, dass das Wasserpferd erneut ein Menschenleben gefordert hatte.

Eine weitere Gestalt, die das Each Uisge annehmen konnte, war die eines gutaussehenden Mannes, der versuchte Frauen zu sich zu locken und dann schnell zu ertränken. Die Anwohner eines Gewässers, das laut Gerüchten ein Each Uisge seine Heimat nannte, waren äußerst misstrauisch gegenüber Fremden oder am Ufer allein herumstreunenden Tieren.

Cu Sith

Der Cu Sith oder Cusith (was wie coo shee auf englisch ausgesprochen wird) ist eine Sagengestalt aus der keltischen Mythologie. Er ist ein gewaltiger Hund, der auf den schottischen Highlands lebt.

Merkmale und Herkunft

Ungefähr von der Größe eines großen Kalbes bis etwa kuhgroß (oder gar von der Statur eines Ochsen) wird der Cu Sith gewöhnlich mit dunkelgrünem, struppigem Fell und einem langen, geringelten Schwanz beschrieben. Das Wesen jagt lautlos, jedoch kann es von Zeit zu Zeit ein dreifaches, schreckliches Bellen von sich geben, das auf weite Strecken, sogar bis aufs Meer hinaus, zu hören ist. Man erzählt, dass dies eine Warnung an die Bauern sein solle, um ihre Frauen ins Haus zu sperren, damit das Tier sie nicht holen komme und fortzerre, um sie zu einem Feenhügel zu bringen, wo sie Milch für die Feenkinder geben müsse. Manche Quellen behaupten, dass der Hund, wenn er gerade nicht auf der Jagd war, den Hügel bewachen müsse, damit ihm kein Fremder zu nahe komme.

Cu Sith bedeutet übersetzt "Feenhund". Anders als die anderen magischen Hunde im Keltischen, welche normal entweder gänzlich schwarz oder weiß mit roten Ohren sind, ist dieses Wesen in Hinsicht auf die Farbgebung aus der Reihe fallend. Möglicherweise ist sie auf die grüne Farbe der keltischen Feen zurückzuführen.

Neben dem Cu Sith existieren auch noch andere Fabelwesen, die mit den Feen verbunden sein sollen. Die Cro Sith etwa war eine "Feenkuh", die Caith Sith waren „Feenkatzen“.

Caith Sith

Die Cait Sith oder Cat Sidhe (was wie caught shee auf englisch ausgesprochen wird) ist eine große schwarze Katze, die in den Highlands leben soll. Wegen ihrer vermuteten Verbindung mit der so genannten Kellas-Katze, die erstmals im Jahr 1984 gesichtet wurde, wird sie auch der Kryptozoologie zugeordnet.

Merkmale und Herkunft

Die Katze besitzt einen weißen Fleck auf der Brust und ist, davon abgesehen, gänzlich schwarz. Sie ist ebenso wie der Feenhund Cu Sith ein Wesen, das mit den in Verbindung gebracht wird. Im Gegensatz zum Hund jedoch ist die Katze nicht grün und sieht, abgesehen von der etwas ungewöhnlichen Größe, normal aus. In manchen Erzählungen ist die *Cait Sith* eine verwandelte Hexe. Geschichten über das Tier werden sich im schottischen Volksglauben erzählt, vereinzelt jedoch auch im irischen.

Der Name bedeutet übersetzt „Feenkatze“ (*cait* = Katze; *sidhe* = keltische Fee). Die *Cait Sith* ist üblicherweise nicht darauf aus, dem Menschen zu schaden. Jedoch, sollte man sie alleine in abgelegenen Orten überraschen oder sie bedrohen, dann kann sie sehr wild und gefährlich werden.

Die *Kellas-Katze* wurde am 19. September 1984 in der „*Forres Gazette*“ aus Moray in Schottland erstmals erwähnt. Eine große unbekannt Katze sei drei Monate zuvor im Hochland auf der *Revack Lodge* nahe Grantown-on-Spey in einer Fuchsfalle gefangen

worden. Nach einer eher oberflächlichen Untersuchung wurde dem Kadaver das Fell abgezogen, das aber unbrauchbar war. Ein zweites Exemplar wurde bei *Kellas* am Fluss *Lossie* geschossen, daher auch der Name, und ausgestopft. Bei weiteren Untersuchungen wurde schließlich festgestellt, dass es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um Hybride von Hauskatzen mit Wildkatzen handle.

Das Wechselbalg

Ein Wechselbalg ist ein untergeschobener Säugling (veraltet „Balg“).

Dies ist häufig ein negativ besetztes Synonym für ein Kuckuckskind beim Menschen. Dazu haben sich Mythen herausgebildet, die für den untergeschobenen Säugling böse Geister verantwortlich machen. Die genaue Herkunft des Begriffes ist ebenso wie seine Entstehungsgeschichte unbelegt.

In der Vergangenheit wurden auch Missbildungen und Behinderungen des Neugeborenen als Zeichen für das Vorliegen eines Wechselbalges fehlgedeutet. Wechselkinder wurden oft nicht als menschliche Wesen angesehen und ihre Tötung wurde deswegen nicht unbedingt als ein Verstoß gegen das offizielle Verbot der Kindstötung angesehen. Auch Martin Luther glaubte an Wechselbälger; er hielt sie für Kinder des Teufels ohne menschliche Seele, die „nur ein Stück Fleisch“ seien und deren Tötung er in einem Fall empfahl.

Mythologie

Ein Wechselbalg ist in der Mythologie das Kind eines Elfen, Naturgeistes, Gnomes oder ähnlichem, welches gegen ein Menschenkind ausgetauscht wurde. Hexen und andere mythologische Wesen werden je nach Volksglauben ebenfalls des Balgwechsels verdächtigt. Der Wechselbalg hat angeblich einen unfreundlichen Charakter und besitzt unschöne Verhaltensweisen. So soll er sehr viel schreien und Unmengen an Nahrung vertilgen. Der Wechselbalg wird oft als verkrüppelt beschrieben. So könnte durch Abneigung gegen behindert geborene Kinder, wirtschaftliche Not und einen daraus resultierenden Wunsch nach Entfremdung der Glaube an den Wechselbalg entstanden sein.



Teufel tauscht gewickeltes Baby gegen Wechselbalg aus und übergibt das Kind einem Dämon

Es gibt je nach Region verschiedene rituelle Abwehrmechanismen, um das Auswechseln des Balges (Säuglings) zu verhindern. So sollen zum Beispiel die Plazenta unter der Wiege liegen gelassen, das Kind nach seinem wahren Alter befragt oder drei Lichter im Kinderzimmer entzündet werden.

Banshee

Eine **Banshee**, vom irisch-gälischen *bean si*: „Frau von den Feen“ oder „Frau aus dem Feenreich“ oder auch „Geistfrau“. Ältere Schreibweise *bean sidhe* oder *bean-nighe*) ist im Volksglauben ein weiblicher Geist, dessen Erscheinung einen bevorstehenden Tod in der Familie ankündigt.

Mythologie

Beschreibungen von gesichteten oder gehörten Banshees variieren, es gibt jedoch eine Anzahl gemeinsamer Merkmale. Es tritt stets nur eine Banshee auf. Sie wird meist als totenbleiche und weißgekleidete Frau mit langem weißlichem oder schwarzen Haar dargestellt, die Augen sind oft glutrot vom ständigen Weinen. In den meisten Beschreibungen ist sie in stark fortgeschrittenem Alter, also eine alte Frau, seltener auch jung und schön. Sie wird allerdings seltener gesehen als gehört: Meist einige Tage vor dem Tod eines Familienmitglieds setzt sie sich – Berichten und verbreitetem Glauben zufolge – vor das Fenster der Familie und weint (*banshee wail*). Dabei erscheint die Banshee vorzugsweise am Stammsitz jener alteingesessenen irischen Familie, der sie sich angeschlossen hat, selbst wenn das Familienmitglied, dem ihre Totenklage gilt, im Ausland lebt. Häufig wird sie auch am Rande von Wegen oder an Gewässern gesehen/gehört. Die Person, deren Tod die Banshee ankündigt, hört ihr Klagen laut der Berichte selbst nicht. Angeblich besitzt jede Familie in Irland ihre eigene Banshee.



Die Stimme der Banshee ist ein Klagen oder Kreischen und kann manchen Interpretationen nach jeden, der sie hört, augenblicklich töten oder wahnsinnig machen. Manchmal wird sie jedoch auch als sanft und tröstend beschrieben und heißt die Seelen am Übergang ins Totenreich willkommen.

Im schottischen Volksglauben ist die *bean-nighe* (die „Waschfrau an der Furt“) das Pendant der Banshee: Anders als diese klagt sie aber nicht an einem Fenster, sondern wird in freier Natur beim Waschen von Totenhemden angetroffen. Die *bean-nighe* soll Hängebrüste, ein einziges Nasenloch und hervorstehende Zähne haben, weshalb sie als sehr hässlich betrachtet wird.

In vielen modernen Fantasy-Welten werden Banshees als geisterhafte Wesen dargestellt, die wegen ihres tötenden oder zur Besessenheit führenden Schreis bzw. Heulens gefürchtet sind.

Bean-Nighe

Im schottischen Volksglauben gibt es die Sage der *bean-nighe* („Waschfrauen an der Furt“). Dies sind, der Sage nach, die Geister von bei der Geburt verstorbenen Müttern, die die Totenhemden ihrer Kinder waschen.

Black Annis

Black Annis, auch **Black Agnes**, ist ein Schreckgespenst der britischen Volkserzählungen, das auf keltischen Ursprung zurückzuführen ist.

Black Annis wird als blaugesichtiges altes Weib mit eisenharten Klauen und einer Vorliebe für menschliches, besonders aber Kinderfleisch, beschrieben. Auch als Katze soll sie gesehen worden sein. Ganz besonders soll sie in Leicestershire umgehen, wo sie in einer Höhle der Dane Hills lebt, einer Region westlich der Stadt Leicester. Der Eingang zu ihrer Wohnhöhle, die *Black Annis Bower* („Black Annis' Laube“) genannt wird, ist an einer uralten Eiche erkennbar. Mit ihren Eisenkrallen hat sie sich die Höhle selber gegraben. Die Legende dieser Höhle wurde schon im 18. Jahrhundert erstmals schriftlich festgehalten.

In der Nacht streift sie auf der Suche nach ahnungslosen Kindern und Lämmern herum, die sie mit den Krallen zerfetzt und frisst, ihre Haut in die Bäume hängt und später an ihrem Gürtel trägt. Auch soll sie in Häuser eindringen, um dort Beute zu machen. Die Figur der Black Annis wird deshalb von Eltern als Drohgespenst verwendet, um unfolgsame Kinder zum Gehorsam zu bringen.

Der Historiker Ronald Hutton (*1954) vermutet allerdings eine reale Person hinter der Sage, nämlich Agnes Scott, eine mittelalterliche Einsiedlerin und Dominikanerinnen-Nonne aus den Dane Hills, die in der Zeit der *Glorious Revolution* als Hexe umgedeutet wurde.

Gwrach

Gwrach y Rhibyn ist in der Walisischen Mythologie eine Hexe als Todesgeist in der Gestalt eines hässlichen alten Weibes.

Die Gwrach wird auch mit den Cyhyraeth in Verbindung gebracht, Geistern, die den Tod eines Menschen mit unheimlichem Heulen ankündigen sollen. Wie die schottischen Cailleach und die irischen Banshee klagen Gwrach und Cyhyraeth auch über den Tod von Landsleuten in der Fremde.

Mythologie

Ein walisisches Schimpfwort lautet: „Y mae mor salw â Gwrach y Rhibyn“ („Sie ist so hässlich wie Gwrach y Rhibyn“). Diese Geistergestalt soll harpyienhafte Züge besitzen, nämlich dürre, ledrige Arme mit Fledermausflügeln, wirre Haare und lange schwarze Zähne in einem leichenhaften Gesicht. Wenn jemand sterben muss, dann klopft sie in dieser Nacht an sein Fenster und ruft den Namen, oder sie begleitet ihn unsichtbar und schreit an Furten oder Kreuzwegen. Ihr Ruf klingt je nach der Person wie „Fy ngŵr, fy ngŵr!“ („Mein Gatte, mein Gatte!“), „Fy ngwraig! Fy ngwraig!“ („Mein Weib, mein Weib!“) oder „Fy mhlentyn, fy mhlentyn bach!“ („Mein Kind, mein kleines Kind!“).

Andere Legenden bringen Gwrach mit einer Wasserfee oder mit der walisischen Göttin Dôn in Verbindung. Sie soll auch (im Hanes Taliesin) die Gattin Morfrans, des Sohnes Ceridwens und Tegid Foels, sein.

Cailleach

Cailleach, auch Calliagh, Caillech, Cally, schottisch pl. Cailleachan, bezeichnet eine Gruppe gälischer Sagengestalten aus Schottland, Irland und der Isle of Man. Die Cailleachs sind hexenartige Riesinnen und werden zumeist mit dem Wetter in Verbindung gebracht.

Einige Cailleachs gelten als Verkörperung des Winters, andere sind Verursacherinnen von Stürmen, Beschützerinnen der Tiere oder Schöpferinnen bestimmter Seen, Flüsse, Berge oder Inseln. Auf die Cailleach-Gestalten wurden Züge älterer keltischer lokal- und Erdgöttinnen übertragen. Verwandte Gestalten sind die Black Annis oder Gentle Annie, Gwrach y Rhibyn, Banshee, Bronach und Mal.

Die Bezeichnung Cailleach bedeutet "Nonne", "Hexe", "Die Verhüllte" oder "Alte Frau" und leitet sich vom lateinischen Wort "Pallium" (Schleier) ab.

Ceann na Cailleach (Hags head, „Hexenhaupt“), Südwestspitze der Cliffs of Moher im County Clare, einer der vielen nach den Cailleach benannten Orte

Weitere Cailleachs:

- Cailleach Beinne Bric oder Brice (schottische Berghexe)
- Cailleach Bérrí, auch Senainne Bérrí („Die Alte von Beare“, Ahnfrau)
- Cailleach chearc (Wahrsagerin von Lough Erne)
- Cailleach Dubh (Irische Höhlenhexe)
- Cailleach Groarnagh (Wetterhexe der Isle of Man)
- Cailleach Mor (Wetterhexe in Schottland)
- Cailleach Mhor A Chilibric (die große Hexe von Great Hag of Clibric)
- Cailleach Mhor Nam Fiadh (See-Hexe in Kilmorack, Schottland)
- Cailleach na Deannach (Schottische Tanz-Figur)
- Cailleach na Mointeach (Schottische Moorhexe)
- Cailleach na Montaigne (Schottische Gebirgshexe)
- Caillagh ny Groamagh (Jahreszeitenhexe der Isle of Man)
- Caillagh ny Gueshag (Wahrsager-Hexe der Isle of Man)
- Cailleach uisg (Wasserhexe der schottischen Highlands)
- Cailleach Uragaidh (Winterhexe der Insel Colonsay in Scotland)

AUS DEM REICH DER KOBOLDE

Brownies

Ein **Brownie** ist ein Wichtel, ursprünglich eine Art von kleinen Feen oder Heinzelmännchen der englischen und schottischen Folklore.

Die Brownies leben in Harmonie mit den Menschen. Für ihre Dienste lassen sie sich gerne mit Süßigkeiten belohnen; sie nehmen aber auch alternativ eine Schüssel Milch an. Bittet man sie, einen Dienst zu tun, so erledigen sie diesen. Bezahlen darf man die Brownies für ihre Hilfe nicht, sonst verschwinden sie für immer.

Wer die Hausgeister, die ihren Namen ihrer braunen Kleidung wegen tragen, beleidigt, wird bestraft: Die Kleinen rächen sich erbittert an ihren Peinigern.



Nach diesen Wesen benannt wurden außerdem:

- die Mädchen der jüngsten Altersstufe (7–11 Jahre) der englischen Pfadfinderbewegung
- ein legendärer Fotoapparat von Kodak
- ein süßes Gebäck („offiziell“ Boston Brownie), das vor allem aus Schokolade besteht. Meistens wird es in kleine rechteckige Stücke (ca. 5×3cm) geschnitten.
- Der Kölner Damen-Eishockeyverein Cologne Brownies, der 1998 gegründet wurde.
- Das Nintendo Entwickler Studio Brownie Brown, das in Japan 2000 gegründet wurde.

Púca

Púca, auch **Puka**, **Phooka**, **Phuka**, **Pooka**, kymrisch **Pwca**, kornisch **Bucca**, in Manx **Glashtyn**, ist ein Geschöpf aus der keltischen Mythologie.

Er ist ein boshafter und zauberkräftiger, aber relativ harmloser Geist bzw. Kobold, der zusammen mit Gnomen und Zwergen im Untergrund lebt. In Irland gehört er in die Nähe der Fairies und Leprechauns aus den Síde, in Schottland zu den Brownies. Er kann mit dem gallischen Gott Bugius und dem deutschen Puk in Verbindung gebracht werden. Besonders zu Samhain sollen Púcas in Irland den Menschen erscheinen. Die walisisch/kornischen Knockers sind den Púcas sehr ähnlich.

Púcas sind Gestaltwechsler, hin und wieder erscheinen sie Menschen in Form verschiedener Tiergestalten, z. B. als Hund oder Pferd, jedoch immer mit schwarzem Fell. Die bevorzugte Erscheinungsform ist die eines schwarzen Ponys. Unvorsichtige Reisende lädt Púca gern zu einem Ritt auf seinem Rücken ein, der sich für den nichtsahnenden Reisenden dann aber schnell als Horrortrip über Stock und Stein und auch durch Dornengestrüpp entpuppt. Meist wirft Púca seinen „Gast“ dann irgendwo im Moor ab und verschwindet unter schallendem

Gelächter. Da Púcas die Sprache der Menschen beherrschen, können sie manchmal aber auch vor Unheil warnen. Bei der Ernteeinbringung ist alles, was nach Samhain auf den Feldern an Getreideähren zurück bleibt, Eigentum der Púcas.

Nach Ó Súilleabháin wird Halloween auch „Puca night“ genannt.

Knockers

Knockers, auch **Knacker**, **Bwca** (walisisch), **Bucca** (kornisch), **Tommyknockers** (USA), ist der Name von Kobolden in Wales oder Cornwall.

Der Name leitet sich von ihrer Angewohnheit ab, an die Wände von Bergwerken zu klopfen. Auch die Púcas, die in ihrer unterirdischen Lebensweise den Knockers sehr ähnlich sind, werden in Wales und Cornwall *Bwca* bzw. *Bucca* genannt.

Legenden

Die Knockers sind das Äquivalent zu den irischen Leprechauns und Cluricauns, sowie den englischen oder schottischen Brownies. Die Knockers sind bis zu zwei Meter groß, leben unter der Erde und sind üblicherweise wie Bergleute gekleidet. In den Bergwerken treiben sie Unfug mit den Bergleuten, stehlen ihr Werkzeug und die Lebensmittel oder erschrecken sie. Ihr Klopfen deutet man als Hammerschläge, um die Stollen einstürzen zu lassen. Die kornischen Bergleute allerdings halten Buccas für gute Geister, die einst selber Bergmänner waren, dann verunglückten und nun ihre Nachfolger vor der Gefahr warnen. In den vielen Zinnminen Cornwalls gab es immer wieder schwere Stolleneinstürze und deshalb ließen die Bergleute für diese Warnung immer ein paar Bissen ihrer Mahlzeiten im Stollen als Dank zurück. Als in den Minen von Pennsylvania Anfang des 18. Jahrhunderts immer mehr walisische und kornische Bergleute, genannt *Cousin Jacks* zu arbeiten begannen, brachten sie diese Legenden aus der alten Heimat mit in die USA. In neue Minen wollten diese nur einfahren, wenn man ihnen versicherte, die Buccas wären bereits vor Ort. Noch im Jahr 1956 brachten Minenarbeiter eine Petition ein, den Stolleneingang einer zu schließenden Mine nicht zu vermauern, damit die Buccas ungehindert in ein anderes Bergwerk wandern könnten. Schließlich bewilligte die Werksdirektion das Ansuchen.

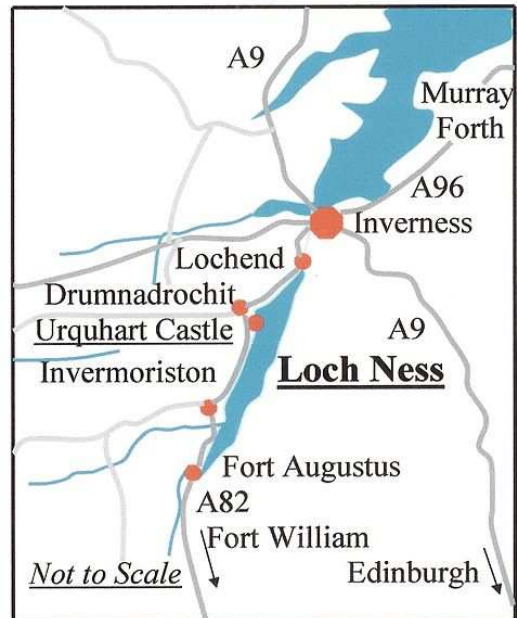


AUS FABEL- UND GEISTERWELTEN

Das Ungeheuer von Loch Ness

Das Ungeheuer von Loch Ness, auch Nessie genannt, soll ein Tier oder eine Gruppe von Tieren sein, die in Loch Ness, einem See in Schottland, in der Nähe der Stadt Inverness leben. Nessie wird normalerweise als Seeschlange bezeichnet, die eine Länge von bis zu 20 Metern haben soll. Zusammen mit Bigfoot und Yeti ist Nessie wahrscheinlich eines der bekanntesten unerforschten, dem Menschen unzugänglichen Tiere (Kryptiden).

Die meisten Wissenschaftler und Experten halten die aktuellen Berichte über Nessies Existenz für unglaublich und erklären sie sich als Falschmeldungen oder Fehlbestimmungen von gewöhnlichen Tieren. Regional ist der Mythos zu einer wichtigen Einnahmequelle geworden, da der See heute eines der Hauptziele für den Tourismus in Schottland ist. Während der Sauregurkenzeit tritt das Ungeheuer regelmäßig als Schlagzeile in der Presse auf.



Geschichte angeblicher Sichtungen

Vor 1800:

- Die erste bekannte Erwähnung des Seeungeheuers ist auf das Jahr 565 datiert. Im „Life of St. Columba“ (lateinischer Originaltitel: „Vita Columbae“) des Abtes Adamnan (* 623/24; † 23. September 704), einer Beschreibung des Lebens des Columban von Iona, wird berichtet, wie der Heilige das Leben eines Pikten rettete, der im Fluss Ness angegriffen wurde. *„Columban machte das Kreuzzeichen in die Luft und rief den Namen Gottes an, während er dem wilden Tier befahl: ‚Nicht mehr weiter! Berühre ihn nicht! Zieh dich sofort zurück!‘ Als das Tier die Worte des Heiligen hörte, floh es vor Angst, als ob es von Seilen von dort weggezogen wurde, obwohl es nur eine kurze Entfernung vom Mann weg gewesen war.“*
- 1527: Duncan Campbell will am Ufer des Loch Ness ein schreckliches Ungeheuer erblickt haben.
- 16. Jahrhundert: Einer alten Chronik zufolge stieg ein riesiges Tier aus dem Loch Ness und erschlug drei Männer.
- Um 1650 berichtet ein englischer Chronist, das berühmte Loch Ness sei wegen seiner schwimmenden Inseln bekannt.
- Am 12. August 1661 wurde bei Inverness ein schätzungsweise 3,50 Meter langer Stör beobachtet.



Wichtige Sichtungen nach 1800:

- Weitere Sichtungen gab es zwar unter anderem 1872 und 1903. Berühmt wurde das Wesen jedoch erst am 2. Mai 1933, als erstmals regionale Zeitungen von der Sichtung eines Ungeheuers berichteten. Die Zeitung Inverness Courier brachte einen Artikel über Einheimische, die „ein riesiges, im Loch tauchendes Tier“ gesichtet hätten. Der Bericht über das „Monster“ (eine vom Redakteur des Courier gewählte Bezeichnung) wurde eine Mediensensation: Londoner Zeitungen entsendeten Reporter nach Schottland, und ein Zirkus bot sogar eine Summe von 20.000 Pfund für das Einfangen des Monsters.
- Im Herbst 1933 beschrieb A.H. Palmer, der Nessie angeblich am 11. August 1933 um sieben Uhr beobachtet hatte, das Wesen halte seinen Kopf, den sie von vorne sahen, niedrig im Wasser. Sein Mund, der eine Länge zwischen zwölf und achtzehn Zoll habe, habe sich geöffnet und geschlossen; seine maximale Mundöffnung wurde auf ungefähr sechs Zoll geschätzt.
- Das neue Interesse an dem „Ungeheuer“ von Loch Ness wurde durch ein angeblich vom Chirurgen R.K. Wilson geschossenes Foto vom 19. April 1934 geweckt. Es scheint ein großes Tier mit einem langen Hals zu zeigen, welches durch das Wasser gleitet. Jahrzehnte später, am 12. März 1994, beanspruchte Marmaduke Wetherell für sich, das Foto gefälscht zu haben, nachdem er von der Zeitung Daily Mail angestellt worden war, Nessie zu jagen (das Foto wurde damals als „endgültiger Beweis“ gedruckt). Wetherell gab auch an, Wilson habe das Foto nicht aufgenommen, sein Name sei nur benutzt worden, um die Glaubwürdigkeit des Fotos zu erhöhen. Bereits 1993 behauptete ein anderer Mann von sich, in eine solche Fälschung verwickelt gewesen zu sein.
- Nicht als einziger, aber als bekanntester „Nessie-Hoaxer“ verdient Frank Searle Erwähnung. Frank Searle, ein ehemaliger Soldat, tauchte im Juni 1969 am Loch Ness auf und beschäftigte sich zunächst in ernsthafter Weise mit der Suche nach Nessie. In seinen späteren Jahren, in denen er ein Hausboot und eine „Monster-Exhibition“ bei Lower Foyers betrieb, legte er häufiger eher zweifelhafte Beweise für die Existenz des Monsters vor. Seine Fotografien zeigten z. B. schwimmende Baumstämme oder wurden sogar für Fotomontagen gehalten. Von 1977 bis 1979 wurde Searle von einer belgischen Bewunderin als „assistant monster huntress“ unterstützt. 1985 verschwand Searle vorübergehend. Ab 1986 lebte der unverheiratet gebliebene Searle, von 1998 an durch einen Schlaganfall gelähmt, bis zu seinem Tod am 26. März 2005 allein mit seinen Katzen in Fleetwood, Lancashire.
- 1972 machte eine von dem US-amerikanischen Patentrichter Robert Rines geleitete Gruppe einige Unterwasserfotos. Eines war ein ungenaues Bild, vielleicht eine rhombenförmige Flosse (manche sahen darin Luftblasen oder eine Fischflosse). Auf der Basis dieses Fotos verkündete der Fotograf und Naturschützer Sir Peter Scott 1975, dass der wissenschaftliche Name des Monsters „Nessiteras rhombopteryx“ lauten solle. Das würde die Aufnahme von Nessie im „British register of officially protected wildlife“ bedeuten. Der Name ist allerdings ein Anagramm von „monster hoax by Sir Peter S.“, was möglicherweise der Skepsis von Sir Peter zuzuschreiben ist.
- Am 28. Mai 2007 wurde durch Gordon Holmes aus Yorkshire ein neues Video eines vermeintlichen Ungeheuers von Loch Ness aufgenommen. Darauf zu sehen ist ein etwa zehn Kilometer pro Stunde schnelles und circa 15 Meter langes, aalähnliches Objekt. Die Qualität des Videos gilt als ausgesprochen gut. Eine Fälschung des Videos wird wegen des auf dem Video sichtbaren Uferbereichs im Hintergrund als sehr unwahrscheinlich angesehen. Die Untersuchung des Materials ist noch nicht abgeschlossen.
- Laut einer Zeitungsmeldung in der englischen Boulevardzeitung The Sun vom 26. August 2009 will Jason Cooke das Ungeheuer in Google Earth auf den Koordinaten 57° 13' N, 4° 34' W entdeckt haben. Bei starker Vergrößerung fällt jedoch sofort auf, dass es sich um den Umriss eines kleinen Bootes mit der dazugehörigen Hecksee handelt.

Theorien

Manche Berichte vom Erscheinungsbild des Monsters, einschließlich der historischen Berichte, weisen auf eine Ähnlichkeit zum ausgestorbenen Plesiosaurus hin. Das vorliegende Material dieser Kreatur aus dem Mesozoikum zeichnet ein Bild von einem großen Tier mit einem langen Hals und einem kleinen Kopf, das sich mit Flossen fortbewegt. Die angebliche Verbindung dieser Kreatur mit dem Monster von Loch Ness wurde zu einem bekannten Thema im Feld der Kryptozoologie. Doch sowohl die meisten Wissenschaftler als auch die allermeisten ernsthaften Kryptozoologen halten die Idee, das Monster von Loch Ness sei ein Überrest des Mesozoikums, für sehr unwahrscheinlich: Es müsste eine große Kolonie solcher Tiere existieren, um die längerfristige Existenz zu sichern. Da Plesiosaurier zum Luftholen an die Oberfläche müssten, würde das viel mehr Sichtungen ergeben, als es tatsächlich der Fall ist. Viele Biologen sind auch der Meinung, dass Loch Ness nicht groß oder produktiv genug sei, um selbst eine kleine Familie dieser Tiere am Leben zu erhalten. Auch viele andere Gründe, etwa die geologische Entstehung von Loch Ness nach der letzten Eiszeit, sprechen klar gegen ein großes Reptil im See.

Andere Sichtungen passen nicht zum Erscheinungsbild der Plesiosaurier oder zu einem anderen Wassertier: Im April 1923 behauptete Alfred Cruickshank, ein drei bis dreieinhalb Meter langes Tier mit gekrümmtem Rücken und vier elefantenartigen Füßen gesehen zu haben, welches vor seinem Fahrzeug die Straße überquert habe. Andere mutmaßliche Sichtungen sprechen eher für kamel- oder pferdeähnliche Tiere.

Die Erklärungsversuche der Wissenschaft für die Ungeheuer-Sichtungen sind sehr unterschiedlich: Fehlerkennungen von Robben, springende oder dicht an der Wasseroberfläche schwimmende Fische, Wasservögel, Holzstämme, Luftspiegelungen oder unübliche Wellenmuster, letzteres, da Loch Ness aufgrund seiner symmetrischen Topographie prädestiniert für stehende Wellen (so genannte Seiches) ist. Auch schwimmende Hirsche könnten für einige Sichtungen des Monsters mit aus dem Wasser gereckten Hals verantwortlich sein. Wahrscheinlich ist, dass jede dieser Erklärungen ihren Teil zu dem längst zum Massenphänomen gewordenen Monster-Mythos beigetragen hat.

In Flüssen in der Nähe von Loch Ness gibt es sehr große Störe, die aufgrund ihrer Größe und ihres ungewöhnlichen Erscheinungsbildes leicht für Monster gehalten werden könnten. Eine neue Theorie besagt, das Monster sei bloß eine Sinnestäuschung aufgrund des sprudelnden Wassers, das durch kleinere vulkanische Aktivität am Boden des Lochs verursacht wird. Dieses Argument wird – zu einem kleinen Teil – unterstützt von einem Zusammenhang zwischen tektonischen Bewegungen und den Sichtungen.

Argumente gegen die Existenz des Monsters

Ein typischer Fall für eine angebliche Sichtung mit unbefriedigenden „Fakten“ über Nessie ist der Fall vom Oktober 1871: Bei diesem Ereignis beschrieb D. Mackenzie etwas, das sich zuerst langsam bewegte und sich dann mit höherer Geschwindigkeit entfernte. Zeugen sagten, das Monster hätte einen (manchmal nicht nur einen) Buckel, der wie ein umgedrehtes Boot aussehe. Diese Geschichte wurde an vielen Stellen wiederholt, doch niemals wird eine Originalquelle aus dem Jahr 1871 zitiert, was die Artikel in ein schiefes Licht rückt.

Im Juli 2003 sprach BBC von einer ausführlichen Untersuchung von Loch Ness, die von einem BBC-Team mit 600 Sonarstrahlen durchgeführt wurde, das aber keine Spur eines „Seemonsters“ fand. Das BBC-Team schloss seinen Bericht damit, dass Nessie nicht existiere.

Das berühmte Foto von 1934 wird von manchen für eine Fälschung gehalten, basierend auf den Aussagen des Fotografen Marmaduke Wetherell kurz vor seinem Tod. Wetherell behauptete, das Foto, welches dem Monster viel Interesse zukommen ließ, sei ein Foto von Ton, den man an ein Spielzeug-U-Boot angeklebt hätte. Schon vor Wetherells Aussagen

hatten manche gemutmaßt, dass das Foto gar kein Ungeheuer, sondern mehrere einander folgende Otter oder einen tauchenden Vogel zeigt. Es gibt allerdings zwei Fotos von 1934, die leicht unterschiedliche Posen zeigen, was zum Argument führt, dass die Fotos nicht auf diese Art gefälscht wurden. Andererseits sei hier auch zu bedenken, dass ein Modell aus Ton oder Plastilin sehr einfach geringfügig in der Pose abgeändert werden konnte, so dass der Eindruck einer Bewegungsserie entstünde.

Die neueste Erklärung zu den Fotos von 1933 und 1934 kommt von dem schottischen Paläontologen Neil Clark. Laut seiner Meinung sei das auf den Fotos abgebildete Tier nichts anderes als ein schwimmender Elefant des Zirkus „Olympia“ gewesen. Der damalige Direktor des Zirkus, Bertram Mills, setzte sogar ein Kopfgeld von 20.000 Pfund aus, wohl wissend, dass das „Ungeheuer“ sich in seinem Zirkus befand.

Ebenfalls für Täuschungen bzw. Fälschungen bei vielen Sichtungen und Photographien sprechen die teilweise stark voneinander abweichenden Darstellungen von Nessie. Zuweilen wird der populäre „Plesiosaurus“-Typus mit langem Hals „gesehen“, teilweise auch der nicht minder populäre Typus der sich in Vertikalwindungen fortbewegenden „Buckelseeschlange“, die beide vollkommen unterschiedlich sind. Unter allen Wirbeltieren bewegen sich lediglich einige Säugetiere wie Wale oder Otter mit vertikalen Bewegungen fort, aber keine einzige lebende oder ausgestorbene Art wäre in der Lage, nach Art der „Buckelseeschlange“ beim Schwimmen mehrere hintereinander liegende Buckel über der Wasseroberfläche zu erzeugen.

In diesem Zusammenhang wäre zu erwähnen, dass die ersten Berichte über das Aussehen von Nessie als eine Art Plesiosaurus aus dem Jahre 1933 stammen. Erst in diesem Jahr wurde Nessie richtig berühmt. Die Sichtung aus diesem Jahr wurde kurz nach dem Erscheinen des Films Die Fabel von King Kong – Ein amerikanischer Trick- und Sensationsfilm gemacht. Auffallend ist hier die Ähnlichkeit der später beschriebenen Gestalt von Nessie mit einem sehr gleichartigen Wesen, das die Hauptfiguren des Films an einem See im Dschungel angreift. Hält man sich vor Augen, dass die Zuschauer damals sicher noch mehr beeindruckt von den dargestellten fremdartigen Wesen waren, so lässt sich leicht ausmalen, dass man ein eher unbekanntes Gerücht über ein im Loch Ness lebendes Wesen gern mit der im Film gezeigten Gestalt der Kreatur verband und so eine äußerst werbewirksame und einträgliche Legende schuf.

Argumente für die Existenz des Monsters

Die Sichtungen und Video-Filme (siehe Geschichte angeblicher Sichtungen) sind Indizien für die Existenz eines großen Lebewesens im Loch Ness, allerdings konnten auch hier die meisten Foto- und Filmaufnahmen als Fälschungen oder Fehlinterpretationen identifiziert werden.

Fear Liath

Am Fear Liath Mòr (auch bekannt als Der große Mann von Ben MacDhui) ist der Name eines Kryptiden, der in der Region um das schottische Ben Macdhui zwischen dem Banffshire und Aberdeenshire leben soll.

Beschrieben wird Fear Liath in zwei verschiedenen Erscheinungen. In der realen Gestalt stellt er einen sechs Meter großen Mann dar, der mit kurzem Haar bedeckt ist. Die andere Erscheinung ist spiritueller Natur, bei der er als unsichtbare „Präsenz“ vor allem Bergsteigern ein flaes Magengefühl bescheren soll.

Die Wahrscheinlichkeit für die reale Existenz dieses Wesens ist sehr gering bis unmöglich, trotzdem gibt es einige Fotografien von ungewöhnlichen Fußabdrücken, die ihm zugeschrieben werden. In der schottischen Tradition wird er als übernatürliches Phänomen betrachtet, daneben gibt es jedoch gelegentlich auch Vergleiche mit dem Yeti des Himalaya und dem Bigfoot Nordamerikas.

Baobhan-Sith

Baobhan-Sith ist der schottische Begriff für eine verführerische Vampirin, die hübschen Jünglingen den Tod bringt. Sie tritt vor allem im Wald oder in der freien Natur auf. In der Gestalt eines wunderschönen, hauptsächlich, aber nicht zwingend, grün gekleideten Mädchens, erweckt sie keinerlei Argwohn, aber ihre Opfer saugt sie letztlich bis zum letzten Blutstropfen aus.

Die Farbe ihres Kleides weist sowohl auf ihre Verbundenheit mit dem Wald und den darin umherziehenden Naturgeistern hin, als auch auf Tod und Verführung, da die Farbe Grün in Verbindung mit schönen Frauen von jeher als geheimnisvoll faszinierend und Unheil bringend zugleich galt.

Eine der vielen Sagen, die sich um die Baobhan-sith ranken, erzählt von vier Jägern, die in einer Waldlichtung übernachten. Da es kalt ist, versuchen sie sich durch Gesang und Tanz aufzuwärmen. Bald tauchen vier zauberhaft schöne Mädchen mit blonden Locken und grünen Kleidern aus dem Wald auf, um den Jägern Gesellschaft zu leisten. Diese reagieren ausgesprochen erfreut bis auf einen, dem die Sache unheimlich ist. Er verzichtet darauf, mit den Mädchen zu tanzen und übernachtet an einem weiter entfernt liegenden Lagerplatz. Als er am nächsten Morgen zurückkommt, findet er seine Kameraden bleich und tot daliegen. Die Baobhan-Sith haben sie bis auf den letzten Blutstropfen ausgesaugt.

Brigid

Brigid (auch Brighid oder Brig, schottisch Bride) ist der Name einer irisch-schottischen Sagengestalt, die auf eine keltische Göttin zurückgeht.

Ihr Heiligtum war in Kildare (Irland), wo ihr heiliges Feuer gehütet wurde. Ihr keltischer Name lautet Ffraid und nach ihr ist auch die St. Brides Bay (walisisch Bae Sain Ffraid) im Westen von Pembrokeshire in Wales benannt.

Etymologie und Mythologie

Ihr Name wird als „Die Helle“, „Die Strahlende“ oder auch „Die Streiterin“ gedeutet und geht auf eine altkeltische Göttin namens Brigantia oder Brigindo, die Stammesgottheit der keltischen Briganten, zurück. Mit ihr verwandt ist auch die germanische Perchta und vielleicht die walisische Ceridwen. Einige Autoren spekulieren auch über eine (umstrittene) Identifikation Brigits mit Danu oder Anu.

Brigid gilt in der Sage Die zweite Schlacht von Mag Tuired als Tochter des Dagda und Gattin des Bress, von dem sie Mutter des Ruadan ist. Sie galt als Personifikation der Dichtkunst

und Beschützerin der Poeten. Sie wurde auch in dreifacher Gestalt gedacht, weshalb manchmal von den „drei Brigids“ die Rede ist. Zusammen mit ihren beiden „Schwestern“ wird sie noch dazu als Schutzgöttin der Gesetzgeber, der Heilkunst, der Fruchtbarkeit und der Schmiede gesehen. Dabei ist die Aufteilung der verschiedenen Funktionen auf die drei wechselnd. Die Ebene Brega wurde auch nach ihr benannt. Ihr zu Ehren wurde in Irland das Fest Imbolc gefeiert, das später mit Lichtmess zusammenfiel.

Manche Autoren nehmen an, dass die Heilige Brigida von Kildare nicht existiert habe und eine Umwandlung (Euhemerisierung) der keltischen Göttin in eine christliche Heilige sei. Allerdings gibt es auch eine Wissenschaftlerin (Lisa M. Bitel, University of Kansas), die annimmt, dass die Göttin Brigid erfunden wurde, um Brigida von Kildare als heidnisch/nichtexistent zu denunzieren und Patrick von Irland eine starke Konkurrentin vom Halse zu schaffen.

Imbolc

Imbolc, das von der Nacht vom 1. auf den 2. Februar gefeiert wurde, war ein altes irisches Frühlingsfest. Es war ein Fest der Herden und der Fruchtbarkeit, wird jedoch, da es genau zwischen Wintersonnwende und Frühjahrs-Tagundnachtgleiche bei einer Sonnen-Deklination von 16 Grad liegt, auch für ein altes astrologisches Fest gehalten. Die Lichterprozessionen und Kräuterweihe zu Mariä Lichtmess gehen wohl ursprünglich auf altes Volksbrauchtum zurück.

Legenden über Glamis Castle

Glamis Castle ist ein Schloss in der Nähe der Ortschaft Glamis in Angus, Schottland.

Es ist Wohnsitz des Earls und der Countess of Strathmore, die es der Öffentlichkeit zugänglich gemacht haben. Im Gegensatz zu vielen anderen schottischen Schlössern wird es nicht vom National Trust for Scotland betrieben. Elizabeth Bowes-Lyon, besser bekannt als „Queen Mum“, verbrachte hier ihre Kindheit, und ihre Tochter Prinzessin Margaret wurde hier geboren.

Ein Bild des Schlosses ist auf der Zehn-Pfund-Note der Royal Bank of Scotland abgebildet. Beachtenswert sind die Deckengemälde der Innenräume von Glamis Castle, die sehr detailliert und gut erhalten sind. Gemeinsam mit denen der Schlösser Muchalls Castle und Craigievar House werden sie als die edelsten in ganz Schottland betrachtet.

Das Schloss findet sich in zahlreichen Sagen wieder und hat, will man örtlichen Legenden glauben, mehr dunkle Geheimnisse als jedes andere Schloss im Vereinigten Königreich. Auch in der Literatur fand es Erwähnung. In William Shakespeares Stück Macbeth ist Macbeth der Thane von Glamis und Cawdor.



Lage

Glamis liegt zwischen sanft geschwungenen Hügeln etwa 20 Kilometer von der Nordsee entfernt. Diese Region Schottlands ist bekannt für ihre frühe piktische Kultur sowie mehrere Ereignisse im Mittelalter. Ganz in der Nähe befindet sich der Stein von Eassie, eines der

besten Beispiele früher piktischer Steinbearbeitung. Im Süden liegt Scone Palace, die historische Krönungsstätte der schottischen Könige. Etwa 30 Kilometer nördlich liegt Dunnottar Castle.

Die Außenanlagen des Schlosses nehmen eine Fläche von 5.700 Hektar (14.000 Acre) ein und umfassen neben üppigen Gärten und Wanderwegen auch landwirtschaftliche Flächen, unter anderem für Holz und Rinder. Durch das Anwesen fließen zwei Flüsse, von denen einer als Glamis Burn bekannt ist. Ein Arboretum, am Glamis Burn gelegen, birgt viele seltene Baumarten aus aller Welt, von denen viele einige hundert Jahre alt sind. Auch Vögel und andere kleine, wild lebende Tiere finden sich in dem Areal.



Im Schloss gibt es eine Teestube, und Teile der Gärten und des Grundstückes sind für die Öffentlichkeit zugänglich. Glamis Castle kann auch für Dinner und Hochzeiten genutzt werden.

Legenden und Märchen

Die berühmteste Legende über das Schloss ist die des Monsters von Glamis, eines abscheulich deformierten Kindes, das in der Familie Bowes-Lyon geboren wurde. Der Legende nach wurde das Monster sein ganzes Leben lang im Schloss gefangen gehalten und seine Kammer nach seinem Tod zugemauert. Ein weiteres Monster soll in Loch Calder nahe dem Schloss hausen.

Eine alte Geschichte erzählt, dass einst Gäste, die in Glamis Castle übernachtet haben, Handtücher aus den Fenstern jedes Raumes gehängt haben, um den zugemauerten Raum des Monsters zu finden. Als sie das Schloss daraufhin von außen betrachteten, bemerkten sie, dass aus etlichen Fenstern kein Handtuch hing.

Möglicherweise wurde die Monsterlegende durch die wahre Geschichte der Familie Ogilvie inspiriert. Irgendwo in den fast fünf Meter dicken Mauern befindet sich der Knochenraum. In diesem hatten einst die Ogilvies Schutz vor ihren Feinden, den Lindsays, gesucht, wurden aber verraten und bei lebendigem Leib eingemauert.

Nach der offiziellen Homepage des Schlosses wurde König Malcolm II. im Jahre 1034 in einer nahen Schlacht tödlich verwundet und zu einer königlichen Jagdhütte gebracht, die an der Stelle des heutigen Schlosses stand, wo Malcolm II. auch starb.

Es gibt eine kleine Kapelle im Schloss, die 46 Personen Platz bietet. Die Führer im Schloss erzählen Besuchern, dass ein Sitz in der Kapelle immer für die „Graue Lady“ reserviert sei, einen Geist, der das Schloss heimsucht. Laut Fremdenführer wird die Kapelle immer noch regelmäßig durch die Familie Bowes-Lyon genutzt. Trotzdem ist es niemandem erlaubt, auf diesem Platz zu sitzen.

Der inzwischen verstorbene Sir David Bowes-Lyon sah angeblich eine junge Frau an einem der Fenster des Schlosses, während er einen späten Spaziergang auf dem Rasen des Anwesens machte. Berichten zufolge sah er das Mädchen, wie sie an die Stäbe eines Fensters griff, während sie wie abwesend in die Nacht hinausschaute. Er wollte sie gerade ansprechen, als die plötzlich verschwand, so als ob sie jemand vom Fenster weggerissen hätte.

Earl Beardie war Gast auf Glamis Castle. Eines Nachts, er war betrunken, verlangte er, Würfel zu spielen. Da Sabbat war, verweigerten ihm seine Gastgeber diesen Wunsch. Lord Beardie war so außer sich, dass er schrie, er würde mit dem Teufel selber spielen. Daraufhin erschien ein Fremder auf dem Schloss und fragte, ob Lord Beardie würfeln wolle und sie begannen, in einem der Räume zu spielen. Später hörten Diener Schreie und Flüche aus dem Zimmer.

Einer der Diener spähte durch das Schlüsselloch, und es wird berichtet, dass ein Lichtstrahl, der durch das Schlüsselloch schien, ihn blendete. Der Fremde verschwand. Viele Besucher berichteten, Geschrei und das Klappern von Würfeln gehört zu haben, und nicht wenige sagen, dass der Earl noch heute mit dem Teufel um seine Seele würfele.

Geister auf Knock Castle

Knock Castle, auch als Caisteal Chamuis (Castle Camus) bezeichnet, ist eine Burg auf der schottischen Insel Skye.

Sie liegt an der Ostküste der Halbinsel Sleat, etwa 8 km nördlich des Ortes Armadale, am Ostrand einer kleinen Bucht, die ebenfalls den Namen 'Knock' trägt.

Geschichte

Über die Entstehungsgeschichte ist wenig bekannt. Ursprünglich im Besitz des Clans der MacLeod wurde sie, nach Erbstreitigkeiten, gemeinsam mit der Burg Dun Sgathaich von Donald MacDonald erobert. Um 1513 versuchte Alasdair Crotach MacLeod, die Burg für seinen Clan zurückzuerobern, doch durch das heldenhafte Verhalten von Mary MacDonald (Mary of the Castle) scheiterte er, und die Burg verblieb weiterhin im Besitz der MacDonalds. Hiervon berichtet eine schottische Ballade.



In den folgenden Jahren wurde die Burg erweitert und 1596 in größerem Maße umgebaut. 1632 sicher noch bewohnt, wurde sie spätestens 1689 verlassen. Die Steine wurden zum Bau von Häusern in der Umgebung verwendet. Heute sind nur noch Ruinen vorhanden.

Mythologisches

Auf der Burg soll ein Geist in Form eines 'Gruagach' umgehen. Er hat das Erscheinungsbild einer grünen Frau und soll dem Besitzer der Burg zukünftige Ereignisse anzeigen können: Der Geist wirkt glücklich, wenn positive Ereignisse ins Haus stehen und weint, wenn Schlimmes droht. Außerdem wird noch von einem 'glaistig' erzählt, der sich um das Wohlergehen des Viehs gekümmert haben soll.

ANHANG

Quellen

- Wikipedia, die freie Enzyklopädie
<http://www.wikipedia.de/>
- Orkneyjar – the heritage of the Orkney islands
<http://www.orkneyjar.com>
- Mermaid-Mania
<http://www.mermaidmania.de>
- Old Pulteney
<http://www.oldpulteney.com>
- Karte
<http://www.weltkarte.com>

Karte

