

Klaus Henseler

Fabelwesen auf Briefmarken



Klaus Henseler · Fabelwesen auf Briefmarken



Inhaltsverzeichnis

Fabelwesen auf Briefmarken	1
Über Fabelwesen	4
Einhörner	5
Nixen oder Meerjungfrauen	7
Drachen	10
Hippokamp	11
Der Hippogryph	12
Hydra	13
Basilisken	13
Kentauren oder Zentauren	14
Pegasus	15
Phoenix	16
Satyrn	16
Faun	17
Die Sibylle gleicht einer Harpyie	17
Seeschlangen	19
Elfen	21
Zerberos	22
Sphinx	23
Skylla	24
Greif	25
Troll	28
Chimaira	28
Minotauros	29
Amphiptere	30
Ein japanischer Mythos	30
Midgardschlange	31
Waldfrauen	32
Nöck	33
Werbung	35



Über Fabelwesen

Fabelwesen, von lat. *fabula*, Gerede, ist eine Bezeichnung von Tiergestalten mit einem bestimmten Symbolcharakter und ungewöhnlicher Gestalt. Bei manchen Fabelwesen handelt es sich um Monster; ihren Ursprung haben sie zumeist in der griechischen Sagenwelt.

Zu den Fabelwesen, die auch in Bücherzeichen abgebildet sind, zählen Basilisk, Drache, Einhorn, Greif, Hippogryph, Hydra, Kentaur, Nixe, Pegasus, Phoenix, Satyr, Seeschlange, Urobos und Sirene. Desweiteren gehören dazu Anzu bzw. Imdugud (ein löwenköpfiger Adler der Sumerer, dämonisch), Charybdis und Skylla (zwei Seeungeheuer: Skylla bellt, ist sechsköpfig und haust auf einem Felsen, Charybdis lauert ihr gegenüber auf einem weiteren Felsen), Chimära (ein dreigestaltiges weibliches Ungeheuer und mit Löwenkopf, Ziegenleib und einem als Schlange geformten Schwanz), Furien (römisch, entspricht den griechischen Erinien, Rachegöttinnen, die stets zu dritt auftreten), Gorgonen (drei Ungeheuer, ehemals verführerisch schön, aber dann: eherne Arme, glühende Augen, goldene Flügel sowie furchtbare Reißzähne, ihr Haar besteht aus sich windenden Schlangen), Harpyien (große Vögel mit Frauenköpfen, eisernen Flügeln und Klauen), Lamassu (mit Stier- oder Löwenkörper und bärtigem Männerkopf mit einer fezartigen Kopfbedeckung [Polo], lebte vorwiegend in Babylonien), Leviathan (schlangentartiger Chaosdrache, lebt in den Tiefen des Meeres, darf nicht mehr verwechselt werden mit dem Pottwal), Lindwurm (unser einziges deutsches Fabelwesen, eine Mischung von Schlange und Drache, auch Tatzelwurm genannt), Minotaurus (ein menschenähnliches Zwitterwesen mit Stierkopf und Männerleib, das auf Kreta im Labyrinth lebte), Sphinx (in Ägypten ein Löwe mit dem Kopf einer Königin oder eines Königs; in Griechenland war es Echidna mit Kopf und Brust einer Frau und Leib eines geflügelten Löwen) und schließlich Triton (ein bärtiger Mann, der ab Körpermitte in einen Fischleib übergeht, teilweise doppelschwänzig; eine Art Seekentaur).

Nicht zu den Fabelwesen gehören Meister Reineke (Fuchs), Isegrimm (Wolf) oder Grimbart (Dachs), da sie vermenschlichte personifizierte Tiere sind. Auch Engel, mit oder ohne Flügel, zählen nicht zu den Fabelwesen in dem hier gebrauchten Sinne. Götter aller Art und gleich welcher Form oder Gestalt gehören ebenfalls nicht in die Gruppe der Fabelwesen.

Die einzelnen Fabelwesen werden auf den nächsten Seiten ausführlicher beschrieben.

Einhörner

sind Fabeltiere, die einem Pferd (manchmal auch einer Ziege) ähneln, jedoch ein erhabenes Horn auf der Stirn tragen. Die Farbe des Fells wird unterschiedlich beschrieben: zuweilen heißt es, das Einhorn sei reinweiß, gelegentlich weist es alle Schattierungen von Weiß auf, ein andermal kann es alle Farben wie ein Regenbogen haben, was seit Zeiten der Arche Noahs segenverkündend und glückverheißend ist, denn die sieben Farben werden mit den sieben Sakramenten und den sieben Gaben des Heiligen Geistes verglichen.

Der Ursprung des Einhorns soll bei Rindern oder Ziegen liegen, denen man im Orient des 3. vorchristlichen Jahrhunderts zu Schmuckzwecken in jungen Jahren die Hörner zusammenband. Seinen mythischen Ursprung hat das Einhorn in der griechischen Mythologie. Dort hat Zeus der Ziege Almathea, die ihn gesäugt hat, ein Horn abgeschlagen, woraus das Füllhorn entstand. Um den Stolz und das Edle des so entstandenen Einhorns zu verdeutlichen, gab man ihm den Körper eines Pferds. Die gespaltene Hufe und der Ziegenbart sind ebenfalls auf die griechische Mythologie zurückzuführen. Von der Antike bis zur Neuzeit taucht das Einhorn in der zoologischen und medizinischen Literatur auf.



Das Horn des Einhorns wird als schneckenartig gedreht und vorne spitz zulaufend beschrieben. Es ist weiß und bis zu einem halben Meter lang. Mit ihm kämpft das Einhorn gegen seine Feinde (unter anderem Drachen), es heilt und kann sogar Tote wieder lebendig machen. Das Horn wächst dem Einhorn erst allmählich im Laufe seines Lebens; ein abgebrochenes Horn soll binnen zehn Jahren wieder nachwachsen.

Im Mittelalter und der frühen Neuzeit wurden die Zähne des Narwals für das Horn gehalten und Ainkhörn genannt. Als diese Walart noch weitgehend unbekannt war, wurden dessen Stoßzähne als Horn des sagenhaften Einhorns verkauft und mit Gold aufgewogen. Kreuzritter stahlen in Konstantinopel zwei Narwalstoßzähne und schenkten diese dem





Markusdom in Venedig, wo sie noch heute als Hörner von Einhörnern gezeigt werden. Auch die Habsburger waren im Besitz eines „Ainkhürn“-Stoßzahns.

Man schrieb dem Ainkhürn magische Fähigkeiten zu, so zum Beispiel, daß es Gift neutralisieren könne, weswegen auch Trinkgefäße aus Narwalelfenbein gefertigt wurden. Da das Horn als sehr vielseitiges Heilmittel galt, wurden in vielen Städten Apotheken als Einhorn-Apotheke benannt. Bei den mittelalterlichen Alchemisten symbolisierte das Einhorn das chemische Element Quecksilber.

Die Tränen des Einhorns sollen Versteinerungen lösen können. Das Einhorn kann Tote zurück ins Leben holen. Und wer sein Blut trinkt, so heißt es, wird unsterblich, führt aber von diesem Punkt an ein unglückliches und verfluchtes Leben. Da muß man also abwägen.

Das Einhorn lebt überwiegend als Einzelgänger in einem Wald, den es zugleich beschützt und behütet. Es heißt, daß in einem Einhornwald die Pflanzen und die Tiere größer und gesünder als in einem normalen Wald seien. In diesem Wald gibt es vermutlich einen kleinen See, in dem sich das zur Eitelkeit neigende Einhorn spiegeln kann. Es ist auch die Rede davon, daß in einem Einhornwald immer Frühling herrsche und das Einhorn unsterblich sei, solange es „seinen“ Wald nicht verläßt.



Bis ein Einhorn ausgewachsen ist, vergehen zwischen drei und zehn Jahre. Nach einer sehr langen Lernphase verläßt es irgendwann den Wald seiner Mutter und sucht sich einen eigenen Wald. Dort lebt es angeblich die ganze Zeit, mit Ausnahme von wenigen Treffen mit anderen Einhörnern (wie bei den Pandas lediglich zu einem einzigen Zweck). Nur äußerst selten verläßt es seinen Wald aus anderen Gründen. Es ist widersprüchlich beschrieben, ob Einhörner ewig leben oder nur sehr, sehr alt werden und irgendwann aufhören zu existieren.

Einhörner sind gegenüber Menschen sehr scheu. Die Menschen werden von den Einhörnern gefürchtet, weil sie aufgrund des kostbaren Horns gejagt und getötet werden (und ihr Horn als Aphrodisiakum nutzen). Es wird berichtet, daß nur Menschen, die an Einhörner glau-

ben, sie auch erkennen können. Alle anderen würden nur ein ganz gewöhnliches Pferd sehen. Einhörner haben sehr großes Vertrauen zu Jungfrauen. So zeigen sie sich der Sage nach einer solchen, wenn diese am Rande eines Einhornwalds sitzt, legen ihren Kopf in den Schoß der Jungfrau und schlafen ein. Und dann werden sie gefangen, weil die Jungfrauen heutzutage auch nicht mehr vertrauenswürdig sind.



In der Kunst wird das Einhorn oft benutzt, um Jungfräulichkeit darzustellen. Im Mittelalter war es deshalb das Zeichen für die Jungfrau Maria. Das Einhorn findet sich bei Albrecht Dürer, Stefan Lochner, Hieronymus Bosch und Lucas Cranach d.Ä. In der darstellenden Kunst taucht das Einhorn schon in den Kulthöhlen der Jägerstämme auf.

Nixen oder Meerjungfrauen

sind Wasserwesen in der mittel- und nordeuropäischen Überlieferung. Tauchen Elfen in Gewässer hinab, so werden sie in Schweden zu Wasserelfen. Der Windelfe Andvari gestand, daß ihn in der Vorzeit eine jämmerliche Norne dazu bestimmte, sich im Wasser zu tummeln. Der älteste einfache Wasserelfenname scheint althochdeutsch *nihhus*, *niccus* oder *nichessa*, angelsächsisch *nicor* und altnordisch *nykr* zu sein, was jeweils Wassergeist bedeutet, der ein Krokodil oder Flußpferd oder ein vielgestaltiges Wassertier sein kann. Das Wort soll mit dem griechischen *niptein*, sich waschen, zusammenhängen, wie denn auch in Südwestdeutschland die Nixe „Waschwibele“ heißt. Eine weitere etymologische Ableitung führt auf das lateinische *necare*, töten, zurück.

Nixe ist die weibliche Form, daneben gibt es auch den männlichen Nix, der auch als Niss, Neck oder Nöck und häufiger (fälschlich) als Wassermann bezeichnet wird.



Der nordische Nikur, Neck oder Nennir, der schottische Waterkelpie stieg als Apfelschimmel oder als Seehund aus der Flut, der Ahnherr der Merowinger war ein mächtiger Wasserstier.

Das althochdeutsche weibliche Niche(s)sa, das das lateinische *lympa* „klares Wasser“ übersetzt, wird schon die persönliche Geltung unserer Nixe gehabt haben.

Nixen oder Meerjungfrauen sind gekennzeichnet durch ein besonderes Merkmal: ab der Hüfte nach unten tragen sie eine Fluke – keinen Fischschwanz! Die Fluke ist ein Kennzeichen von Meeressäugern, Walen, Delphinen, Meerkühen und demnach auch von Nixen oder Sirenen. Eine Fluke ist an ihrem Ende waagrecht zum Körper ausgebildet, bei Fischen dagegen ist der Schwanz vertikal.

Die älteste Abbildung eines solchen Wesens stammt aus dem 13. Jahrhundert v. Chr. und zeigt den babylonischen Gott aller Gewässer, Ea. Dieses erste Bild dokumentiert also einen Nöck.

Verwechselt werden Nixen und Nöcken vielfach mit den Seekühen. Christoph Columbus glaubte Meerjungfrauen gesehen zu haben, doch da er sie als fett und häßlich beschrieb, waren es wohl keine Nixen.

Charakteristisches Merkmal der Nixen ist, daß sie nicht zu den Fabelwesen gehören, die man gern um sich hat. Nixen bedeuten Gefahr, Schaden und bringen in manchen Fällen, wenn man sie verärgert hat, sogar den Tod. Es ist bekannt, daß sie die Männer verführen und auf den Grund von Flüssen und Seen ziehen (wo es ihnen aber gutgehen soll). Nur manchmal warnen sie vor Gefahren, doch nie niemand hört auf sie. Die Meerjungfrauen dagegen sind gutartig und haben manchen Seemann vor dem Ertrinken gerettet.



Die Nixen greifen sich aber am liebsten Kinder; das erklärt vielleicht den Brauch, in das Fundament namentlich von Brücken, Flußwehren, Deichen ein unschuldig Kind lebendig einzumauern, zu beschwichtigender Sühne. Noch 1841, als die Elisabethbrücke in Halle gebaut wurde, glaubte das Volk, man bedürfe eines Kindes zum Einmauern.

Die dänische Königin Dagmar läßt sich von einer Meerfrau weissagen, wie auch die mecklenburgische Sage eine zukunftskundige Watermöme kennt. Gefangen weissagt die Meerfrau den Untergang des Landes, soweit man sie landeinwärts verschleppe. Die Meermaid von Padstow in Cornwall, die man durch einen Schuß verärgert hatte, verfluchte den Hafen, der dann auch wirklich versandete.

In älteren Quellen werden Nixen meist als schöne, junge Frauen mit blasser oder grünlicher Haut beschrieben, die Haare können grün schimmern oder ganz und gar grün sein;

das am häufigsten erwähnte Merkmal ist jedoch ein tropfender Rocksaum, wenn sie denn überhaupt bekleidet sind. In den Bücherzeichen sind die Nixen oder Meerjungfrauen mit menschlichem Oberkörper und einem mit Schuppen bedeckten Fischeschwanz abgebildet.

Es ist bis heute nicht abschließend geklärt, ob Nixen oder andere Meerjungfrauen Eier (Rogen) legen oder als echte Säugetiere anzusehen sind. Denkbar ist auch die Parthenogenese. Auch über ihre Nahrung gibt es keine Erkenntnisse: essen oder fressen sie Heringe oder Krill oder sind sie Vegetarier? Sicher ist, daß sie eine melodische Stimme haben.



Nixen, in Norddeutschland auch Seewiefken genannt, kommen auch in der Nibelungensage vor. Richard Wagner nennt sie Rheintöchter. Bei der Loreley, die durch ihren Gesang die Rheinschiffer in die Tiefe zieht, soll es sich ebenfalls um eine Nixe gehandelt haben. In den von den Grimms gesammelten Märchen gibt es Teichnixen. Goethe, natürlich, läßt eine Nixe einen Fischer locken. Eduard Mörike und die schöne Lau seien hier auch erwähnt. Im „Deuteronomium“ 14:10 heißt es: „Was aber keine Floßfedern noch Schuppen hat, sollt ihr nicht essen; denn es ist euch unrein.“ Also darf man die Nixen braten, kochen oder schmörgeln und essen.

Eine besondere Geschichte mit Nixen ist die Sage von der Melusine. Sie wurde am Ende des 14. Jahrhunderts erstmals von Jean d'Arras niedergeschrieben und danach in andere Sprachen übersetzt; es war eines der beliebtesten Druckwerke bis weit in das 17. Jahrhundert. Der Schweizer Erstdrucker Steinschaber stellte als erstes Werk die Geschichte von der Melusine her. Nach der Sage habe Melusine an einem Waldbrunnen, dem „tursi-Brunnen“, den armen Ritter Raymond getroffen, der gerade verzweifelt umherirrte, denn er hatte versehentlich seinen Vetter bei einem Jagdunfall erstochen. Melusine verliebt



sich in Raymond, Raymond in Melusine. Sie verheißt ihm durch ihre Zauberkraft Macht und Reichtum, doch – Wagner, wehe, wehe – dürfe er nie nachforschen, was sie denn am Sonnabend treibe. Diese Bedingung will Raymond gern erfüllen, und sie heiraten und bekommen Kinder. Doch Raymond kommt ins Grübeln, weil zwar ein Sohn nach dem andern geboren wird, aber jeder irgendwie makelhaft ist: der eine hat nur ein Auge, der nächste dafür drei, einem ragt ein Eberzahn aus dem Mund, den vierten verunziert ein Muttermal usw.



Heute können wir es offenbaren: Melusine verwandelte sich zum Wochenende in ein Schlangenweib. Aber Raymond ist – wie alle Männer – neugierig, folgt ihr, erkennt sie fast nicht wieder und schwätzt mit seinem Gesinde darüber, so daß Melusine ihn in Drachengestalt verläßt und nur nachts zurückkehrt, um ihre kleineren Söhne zu stillen. Raymond wird ob seines nunmehr traurigen Schicksals Einsiedler auf dem für Spanier heiligen Berg Montserrat. Später wird dort

ein Kloster gebaut und eine Druckerei eingerichtet. Raymonds Reich wird übernommen von dem gemeinsamen Sohn Geoffroy, der schließlich bei einem Kampf mit einem Riesen in einem Berg auch seine Abstammung erfährt.

Dem rauschenden Wasser ist weissagende Kraft eigen. Nach Plutarchs „Caesar“ gingen germanische Frauen an die Strudel der Flüsse, um zu weissagen, und mehr als ein halbes Jahrtausend später warfen noch christliche Franken gefangene Gotenweiber und -kinder als Opfer in den Po, um die Zukunft zu erfahren. Im „Nibelungenlied“ kündeten die Quelljungfern, die aber „Meerweiber“ heißen, dem Hagen samt dem ganzen Burgunderheer Verderben in König Etzels Land.

Und dann sei noch an das Märchen von Hans Christian Andersen erinnert. Und an die Meerjungfrau in Kopenhagen.

Drachen

(griech. *drákon*, „der starr Blickende“) sind gefährliche Mischwesen, die ihre Schlangen- oder Löwengestalt mit Hörnern verbinden und – übereinstimmend in allen Berichten



– Feuer speien können. Der bekannteste deutsche Drache ist Fafnir, der von Siegfried erschlagen wurde und der Letzte seiner Art war. Allgemein sind Drachen ein Symbol für vom Menschen überwundene Urmächte. Obwohl Menschen und Dinosaurier wohl nicht gleichzeitig gelebt haben, erkennen manche Forscher wegen der Knochenfunde die Drachen als „Erinnerung“ an die

Saurierzeit. Unser westeuropäisches Drachenbild basiert auf den Darstellungen dieser leider

ausgestorbenen Tiere in Mesopotamien und Ägypten. Nur im „Jurassic Park“ sind sie noch einmal wiedergeboren.

In übereinstimmenden Erzählungen über Drachen werden Kämpfe zwischen Rittern und Schlangenhalsdrachen oder mehrköpfigen Drachen geschildert. Dazu gehört auch der Kampf des heiligen Georgs mit dem Drachen. In den germanischen Götter- und Heldensagen sind Drachen von fast jedem Ritter irgendwann einmal zu besiegen, um die Jungfrau zu erretten, die Prinzessin zu heiraten und ein anständiges Essen zu erhalten.



Das Alte Testament kennt die Drachengestalt unter anderem als Leviathan und Behemoth. In der Offenbarung des Johannes werden ebenfalls Drachen erwähnt: das Böse besitzt in der Apokalypse die Gestalt eines siebenköpfigen Riesendrachsens. Der Erzengel Michael übernimmt die Rolle des Drachentöters.

In Asien haben Drachen eine positive Bedeutung. Hier gelten sie als weise, halbgöttliche Wesen, die Menschen beschützen und beschenken. Darunter sind auch Wasserdrachen, die sich mit Kräften des Wassers verbinden. In China stehen Drachen zudem für Glück und männliche Potenz; sie waren ein Zeichen des Kaisers. Es gibt jedoch auch in China vereinzelt Kämpfer, die Drachen töten, weil sie für Unwetter oder ähnliches Übel gesorgt haben und dafür bestraft werden müssen.



Drachen sind dafür bekannt, daß sie gern Jungfrauen in ihre Höhlen einsperren, die dann von einem daherkommenden Ritter in schimmernder Rüstung befreit werden muß. Warum sie Jungfrauen horten, ist unbekannt, da sie sich nur mit ihresgleichen paaren und Eier legen.

Hippokamp

sind Lebewesen, deren Körper vorn wie ein Pferd und hinter den Vorderbeinen wie ein Fischleib geformt ist. Eine andere Bezeichnung für diese Meerrosse der griechischen Mythologie ist Ichthyokentaur oder Kentaurotriton. Der Hippokamp darf nicht mit dem eierlegenden Seepferdchen verwechselt werden, auch wenn es die Übersetzung des griechischen Wortes



„Hippokamos“ nahelegt. Sie werden zumeist mit Tritonen oder Nereiden dargestellt, denen sie zuweilen als Reittier dienen. Sie tummeln sich vielfach mit den Delphinen und sind nur im Mittelmeer anzutreffen. Häufig werden sie von Poseidon auch als Zugtiere eingesetzt, wenn sie seinen muschelförmigen Wagen ziehen müssen. Wie bei den Nixen ist heute noch unbekannt, wovon sie sich ernähren und wie sich vermehren.

Der Hippogryph

hat den Körper eines Pferds und die Schwingen und den Kopf eines Greifs. Erstmals wurde dieses Fabelwesen von dem italienischen Humanisten und Dichter Matteo Maria Boiardo beschrieben, der von 1440 bis 1494 lebte und nach seinem Studium ab 1469 stets in den



Diensten der Herzöge d’Este in Ferrara stand. Auch Ludovico Ariosto (1474–1533), ebenfalls aus Ferrara und gleichfalls in Diensten der Familie d’Este, gilt als Erfinder dieses Wesens. Demnach scheint sicher zu sein, daß es in der Umgebung von Ferrara zu evolutionären Mutationen gekommen war. Der Hippogryph ist die latinisierte Form des italienischen „hippogrifo“, eine Zusammensetzung aus griech. *ippos*, Pferd, und ital. *grifo*, Greif. In Ariostos Epos „Orlando Furioso“

(1516) tritt ein Hippogryph auf. Christoph Martin Wieland verwechselt ihn in „Oberon“ (1780) mit Pegasus. Auch – natürlich – bei Harry Potter wird der Hippogryph erwähnt. In dem Computerspiel „World of Warcraft“ wird ein Mischwesen von Pferd mit einem Hirschgeweih gezeigt – das ist also kein Hippogryph.

Hydra

ist eine große Wasserschlange – ein Lebewesen mit neun Köpfen, das in der griechischen Mythologie erwähnt wird; sie ist eine Tochter der Echidna und des Typhon und war die Schwester des Kerberos, der Chimära und der Sphinx. Eine merkwürdige Familie. Für jeden Kopf, den man abschlug, wuchsen zwei nach. Der mittlere Kopf war unsterblich.



Hydra wuchs in den schwer zugänglichen Sümpfen von Lerna in Argolis auf und kam manchmal in die Dörfer, um Viehherden zu reißen und Felder zu verwüsten. Deshalb mußte Herakles dies grimmige Ungeheuer in seiner zweiten Aufgabe erlegen. Der unsterbliche Kopf von Hydra befindet sich in einer tiefen Grube, die mit einem Stein verschlossen ist, und man sollte diesen Stein nicht entfernen (Pandora!). Mit dem Blut der Hydra vergiftete Herakles seine Pfeilspitzen.



Basiliken

(griech. *basiliskos*, lat. *regulus* = „kleiner König“) sind mythische Tiere. Sie gelten als „König der Schlangen“. In mittelalterlichen Tierbüchern werden Basiliken oft als Mischwesen mit dem Oberkörper eines Hahns, auf dem Kopf eine Krone und mit dem Unterleib einer Schlange, dargestellt. Sein Blick versteinert oder tötet gar. Sein Atem ist tödlich giftig. Basiliken symbolisieren als allegorische Figur den Tod, den Teufel, die Sünde oder den Antichristen. Unter den Todsünden wird der Basilisk oft mit der Wollust, aber auch mit Neid und Hochmut gleichgesetzt. Häufig wird Christus dargestellt, wie er einen Basiliken zertritt. Darstellungen von Basiliken im kirchlichen Raum aus der Zeit des 13. bis 17. Jahrhunderts sind häufig anzutreffen an Taufsteinen, Apsisfriesen, Schreinen usw.



Kentauren oder Zentauren

sind Pferdemenchen aus der griechischen Mythologie. Meistens werden sie mit dem Oberkörper eines Mannes und dem Körper und den Beinen eines Pferdes dargestellt. Sie wurden auch *magnentes* genannt. In spät-hellenistischer Zeit brachte die Kunst auch weibliche Kentauren hervor, die in krassem Widerspruch zum betont maskulinen Grundcharakter dieser wilden und auch als lüstern geschilderten Wesen stehen. Als Vorbild für die



legendären Kentauren diente ein in Thessalien lebender Volksstamm, dessen Reiterkünste den Eindruck erweckten, als seien die Reiter mit dem Pferdeleib gleichsam verwachsen.

Die Kentauren leben in Stämmen (oder Herden), meist in Höhlen zusammen. Weibliche Kentauren sind eher selten zu sehen, denn sie ziehen im Schutze der Höhlen ihre Jungen auf und kommen nur selten ans Tageslicht. Die Kentauren besaßen den Ruf, Krankheiten zu heilen. Der bekannteste Kentaur ist für seine Weisheit berühmte Chiron; er war Lehrer der Helden Herakles und Achill.

Die Kentauren sind nackt, zottig, ungestüm, im Besitz selbstverfertiger Waffen und führen das schweifende Leben der freien Jäger, die ihrer Jagdbeute folgen und einen weiten Raum brauchen. Sie waren mit Ausnahme von Pholos und Cheiro streitsüchtig und wild. Als Waffen verwendeten sie zumeist Holzprügel oder Steine.



Sie sind schnell, stark und von mächtiger Begierde erfüllt, mit Menschenfrauen Verbindungen einzugehen. Die weiblichen Kentauren sollen eine schöne, „weibliche“ Bildung haben. Sie werden zumeist mit einer Leier gezeigt, während die männlichen Kentauren mit



Bogen dargestellt werden. Die Vermehrung der Kentauren wird unterschiedlich geschildert: zum einen sollen sie zwei Paar Geschlechtsorgane haben, menschliche „vorne“ und pferdeartige „hinten“, was jeden Zoologen erstaunen läßt. Bei dem komplexen Vermehrungsverhalten der Kentauren, das noch nie beobachtet worden ist, könnte es also „Vordereltern“ oder „Hintereltern“ geben.

Die Kentauren sollen von Ixion, dem König der Lapithen, und einer Wolke abstammen, der Hera auf den Rat des Zeus ihre Gestalt gegeben hatte, als sie der betrunkenen Ixion bei einem Gelage der Götter belästigte. Als Ixion das Trugbild „anstach“, zeugte er damit einen Bastard, den Kentauros, der sich später mit den Stuten des Magnesias paarte und damit die Kentauren schuf. Schon vor Pferden, galoppierend, beißend, schlagend, buckelnd und steigend, hatten die Menschen noch Angst, wie mag es ihnen erst vor Kentauren gegraut haben?

Pegasus

Die Ursprünge des geflügelten Pferdes, Pegasus, sind vermutlich orientalischer Herkunft. In der griechischen Mythologie wird dieses Flügeltier von den Dichtern geritten.

Das Wort Pegasus stammt aus dem Griechischen und bedeutet „Brunnen“ (oder Frühling bzw. Flut). Pegasus war das Kind des Meeresherrn Poseidon und der Gorgone Medusa.



Die Überlieferungen über seine Geburt variieren sehr stark: Eine Version berichtet, Pegasus sei aus Medusas Nacken entsprungen, als diese von Perseus geköpft wurde. Eine andere erzählt, er sei aus der Erde entsprungen, wo Medusas Blut hingetropft sei. Pegasus half Bellerophon in seinem Kampf gegen die Chimäre und die Amazonen. Es gibt verschiedene Geschichten, wie Bellerophon Pegasus gefunden habe: so sagen einige, daß der Held ihn trinkend am Brunnen von Pirene gefunden

habe, andere berichten, Athena oder Poseidon hätten Pegasus zu Bellerophon geführt. Bevor er Bellerophon half, brachte Pegasus Blitz und Donner zu Zeus und nach dem Tod Bellerophons kehrte er zum Berg Olymp zurück, um den Göttern zu helfen. Angeblich entstanden durch Pega-



sos' Hufschlag zwei Brunnen: einer auf Geheiß von Zeus auf dem Gebirge Helikon (der Helikonische Quell, aus dem alle Dichter trinken), ein zweiter in Troizen. Pegasus wurde in ein Sternbild verwandelt, aber eine Feder seiner Flügel fiel nahe der Stadt Tarsos zurück auf die Erde und gab der Stadt ihren Namen.

Phoenix

ist ein mythischer Vogel, etwa in der Größe eines Adlers und besitzt Kranichgestalt mit langen Hinterkopffedern und gold- und rotem oder vierfarbigem Gefieder. Nach jeweils 500 Jahren fliegt Phoenix aus seinem Heimatland Indien in den Libanon, wo er Kräuter sammelt, und dann weiter nach Heliopolis, der alten Stadt Baalbek am Libanon; dort verbrennt er sich in einem Nest der mitgebrachten Kräuter auf einem Altar. Nach drei Tagen ersteht er neu aus der Asche und fliegt in sein Ursprungsland zurück. Der Phoenix gilt als Symbol der Dauerhaftigkeit, des ewigen Lebens und der steten Erneuerung. Die Kirchenväter sahen den Vogel als Bild der unsterblichen Seele des Menschen.

Infolge der Umstände seines Todes und der Wiederauferstehung nach drei Tagen war er ein weit verbreitetes Christussymbol. Nahe verwandt mit dem Phoenix ist der Goldfasan.



Satyrn

sind griechische Fruchtbarkeitsdämonen; sie sind sinn froh und lüstern und waren Mitglieder des Gefolges von Dionysos, dem Gott des Weins und der Fruchtbarkeit. Satyrn sind dafür bekannt, daß sie Frauen und Nymphen verfolgen und verführen. Dargestellt werden sie (wie auch Faune, Pane, Silen, Priapos, Dionysius und Hermes) zumeist nackt und oft mit



Ithyphallos. Sie haben die Ohren, Hörner, Beine und Schwänze von Ziegenböcken. Zuweilen haben sie in den Bildern auch spitz auslaufende menschliche Ohren (wie Spock) oder Pferdeohren. Selten findet man sie mit Pferdebeinen. Nahe verwandt sind im Aussehen der Hirtengott Pan und Silen,



die wie die Nymphen als Naturgeister galten und ab dem 7./6. Jahrhundert v. Chr. das Aussehen von Satyrn erhielten.

Faun

Faunus ist der altitalische Gott der Natur und des Waldes, der Beschützer der Bauern und Hirten, ihres Viehs und ihrer Äcker. Er tritt in vielerlei Gestalt und unter vielen Namen auf. In der griechischen Mythologie entspricht ihm der Hirtengott Pan. Später wurde Faunus als gehörnter Waldgeist oder als Mischwesen aus Mensch und Ziegenbock aufgefaßt. Entsprechende Figuren der griechischen Mythologie sind die Satyrn. Bei den alten Römern ist Faunus der Sohn des Picus (der Specht), der häufig als Gefolgsmann des Mars aufgefaßt oder sogar mit diesem gleichgesetzt wurde und der Enkel des Saturnus. Wie sein griechisches Pendant, der Gott Pan, sorgt Faunus für die Fruchtbarkeit von Mensch und Tier, erschreckt die Menschen in Haus und Wald, auch durch böse (erotische) Träume (Incubus, der obenliegende Alb im Gegensatz zum Succubus), und erscheint oftmals nicht als ein einzelnes Wesen, sondern als große Zahl von Faunen. Der faun trug auch den Beinamen Lupercus, Wolfsabwehrer. Im Februar fanden die Festtage statt: Lupercalien, bei denen die Priester Böcke opferten und mit frischegeschnittenen Riemen (aus der Haut der Opfertiere) u.a. Zuschauer schlugen. Dies galt zum einen als Sühne- und Reinigungsritual (daher der Name des Februars: february bedeutet *reinigen*), zum anderen erhofften sich kinderlose Frauen von der Berührung mit den Riemen Fruchtbarkeit. Später wurde Faunus als ein dem Satyr ähnliches Fabelwesen aus der griechischen Mythologie dargestellt, der als Waldgeist die Flöte spielt – halb Mensch, halb Ziege, meist dargestellt mit menschlichem Oberkörper und Bocksfüßen und Schwanz. Faune sollen über Getreidefelder wachen und deren Wachstum begünstigen.



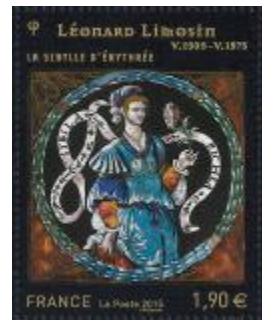
Die Sibylle gleicht einer Harpyie

Eine Sibylle (fälschlich Sybille) ist der Legende nach eine Prophetin, die im Gegensatz zu anderen göttlich inspirierten Sehern ursprünglich unaufgefordert oder auf Verlangen die Zukunft weissagte. Wie bei vielen anderen Orakeln ergeht die Vorhersage meistens doppeldeutig, teilweise auch in Gestalt eines Rätsels. Wer will schon an seiner eigenen Weissagung gemessen werden (ausgenommen die sog. fünf Wirtschaftsweisen in Deutschland), und die sind bekanntlich verbeamtet und somit unkündbar)?

Die Ursprünge der Sibylle liegen – wie bei den meisten Fabelwesen und mythologischen Gestalten – vermutlich im Orient. Im allgemeinen ist ihr Aufenthaltsort eine Felsenhöhle, genannt Sibyllengrotte. Es gibt zwei archäologisch gefaßte Sibyllengrotten, wobei diese relativ jüngeren Datums sind, denn sie stammen aus römischer Zeit. Heute noch kann man in Cumae, in der Nähe von Neapel, eine Sibyllengrotte besichtigen, in der sich auch Kaiser Augustus aufgehalten haben soll. Es ist unklar, ob es im Römischen Reich jemals eine (oder gar mehrere) historische Person(en) dieses Namens gegeben hat. Der römische Historiker Varro aus dem 1. Jahrhundert v. Chr. unterschied in einem seiner Bücher zehn Sibyllen, die jeweils mit einem geographischen Verweis benannt wurden.

Doch die vorstehend genannte Art von Sibyllen ist in diesem Büchlein nicht gemeint. Hier ist von dem erstaunlichen Fabelwesen, nicht von weissagenden Frauen die Rede. Wir müssen lernen, zwischen Harpyien und Sirenen zu unterscheiden.

Die Harpyien (griech. „Rafferinnen“ oder „die, welche mit Gewalt entführt“) gehören zu den Sturmdämonen, sie sind Töchter des Meergottes Thaumatas und der Meeressäugin Elektra. Die Namen von vier dieser Fabelwesen lauten: Aello bzw. Aellopos (Sturmwind), Kelairo (Dunkelheit), Okypete (Schnellflügel), Podarge (Schnellfuß); weitere Namen sind Acholo, Celaeno, Thyella und Nicotho.



Sie weisen einen Vogelkörper auf und besitzen ein Frauengesicht. Ihre Flügel und Klauen sollen aus Metall sein; deshalb widersteht ihr Gefieder allen Waffen. Avarita (Geiz), eine der sieben Todsünden, wird meist dargestellt, wie sie auf einem Dachs, einer Kröte oder einem Wolf reitet; als Symbole der Avarita gelten Spinnen und die Harpyien. Die geflügelten Boreaden Kalais und Zetes, Söhne des Boreas' und der entführten athenischen Königstochter Oreithyia, vertrieben auf der Suche nach dem Goldenen Vlies (mit den Argonauten) die Harpyien vom Hofe des blinden thrakischen Königs Phineus, wo sie im Auftrag der Götter ihr unappetitliches Wesen trieben. Die Harpyien fressen/essen alles. Aufgrund ihres Aasgestanks und ihrer kreischenden Stimme kann man ihnen leicht aus dem Weg gehen; notfalls muß man ein Blechinstrument blasen, was diese Fabelwesen aus noch nicht geklärter Ursache zutiefst fürchten (deshalb werden in „Mars Attacks“ die extraterrestischen Angreifer mit Rock-'n'-Roll-Musik vertrieben: Heavy Metals in Wacken oder vom Deichbrand).



Den Harpyien werden weissagende Fähigkeiten zugeschrieben, womit wir bei den orakelnden Frauen sind. Ein Oxforder Altphilologe soll den Unterschied zwischen Sibyllen und Harpyien mit folgender Bemerkung erklärt haben: „Würde man auf einer Dinner-Party von der Gastgeberin gefragt, ob man lieber neben einer Harpyie oder einer Sibylle zu sitzen wünsche, entschiede man sich für Sibylle.“

In Emden und Aurich spielen die Harpyien noch eine bedeutsame Rolle: als „Jungfrauenadler“ sind sie in den Stadtwappen.

Die Sibylle der Fabel mutet im ersten Moment wie ein weiblicher Engel an. Sie hat wie ein Wyver oder ein Hahn krallenartige Klauen und große Flügel, mit denen sie sich beim Schlafen zudecken kann. Sie wohnt in Nestern, die zumeist unzugänglich an steilen Berghängen angebracht sind. Es ist nicht bekannt, wovon sie leben, doch wird in einigen Berichten von der Jagd auf Gamsen erzählt. Da bisher nur weibliche Sibyllen gesehen wurden, ist von einer Parthenogenese auszugehen (sofern die Männchen nicht wesentlich kleiner sind und flugunfähig in den Nestern hocken und nur einem Zweck dienen). Zuweilen werden die mädchenhaften Sibyllen mit den Harpyien verwechselt, doch jene sind nur etwas groß geratene Vögel und haben einen Frauenkopf.



Gustave Doré mit seiner Illustration zur „Göttlichen Komödie“ von Dante (1265–1321) meint die Harpyien, die im 13. Gesang der Hölle erscheinen: Auf ihrer Reise durch die Unterwelt gelangen der Ich-Erzähler und sein Begleiter Vergil in einen düsteren Wald. Es stellt sich heraus, daß die Bäume die Seelen verwandelter Selbstmörder sind, auf denen Harpyien nisten. Doch Doré zeichnet keine Harpyien, sondern Sirenen.

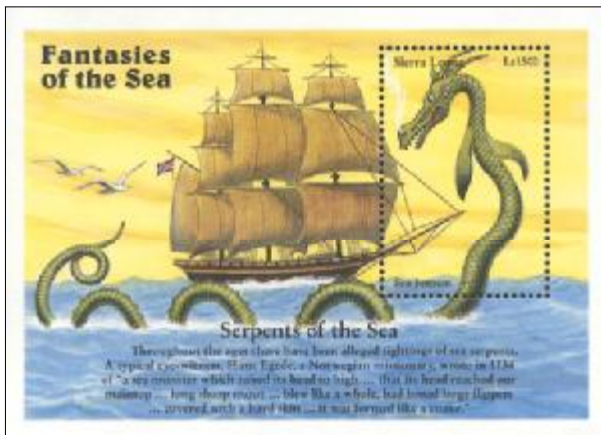
Seeschlangen

tauchen in den Berichten der alten Seefahrer im wahrsten Sinne des Wortes immer wieder auf. Bekanntlich haben sie selbst Großsegler mit in die Tiefe gerissen, denn anders ist das Verschwinden so vieler Schiffe nicht erklärbar.

Im 16. Jahrhundert sammelte der letzte katholische Erzbischof Uppsalas, Olaus Magnus (1490–1557 – „S.R.M.V. fidelissimus servus Olaus Magnus Gotus“), Augenzeugenberichte über Seeungeheuer. Er verfaßte das Werk „Historia de Gentibus Septentrionalibus“ (1555), eine Geschichte der Völker nordischer Regionen, das er in einer eigenen Privatdruckerei in Rom mit zwei Pressen und vier Kästen mit Drucklettern selbst setzte und druckte (er war ja nur dem Titel nach Erzbischof). Olaus meinte, Drachen und andere mythische Wesen seien nur in der Fabel, riesige Seeschlangen dagegen hielt er für tatsächlich vorkommende Tiere. Und dabei ist's doch eher umgekehrt! Seeschlangen sollen diese Schiffe kentern lassen und die darauf befindlichen Seeleute von den Decks gerissen haben.

Der Kapitän Lorenz von Ferry aus dem norwegischen Bergen schilderte 1746 eine Begegnung mit einer mutmaßlichen Seeschlange, die wellenartig im Wasser schwamm (wir kennen das Bild von der Seeschlange aus dem Loch Ness bei Inverness). Das an einem heißen Augusttag gesichtete Meerestier hatte angeblich einen pferdeartigen Kopf, eine weiße Mähne, ein großes Maul und sieben oder acht Buckel im Abstand von jeweils etwa 60 Zentimetern. Der Kapitän ließ auf das Seeungeheuer schießen, doch dieses tauchte aus verständlichen Gründen schnell unter. Ich bin mir bei dieser detaillierten und deshalb auch glaubwürdigen Beschreibung sicher, daß dieser Kapitän jedoch keine Seeschlange, sondern ein Hippocampus gesehen hat.

Im August 1817 trieb eine große Seeschlange in Gloucester (US-Bundesstaat Massachusetts) ihr Unwesen. Die Sichtungen waren so zahlreich, daß die „Linnaean Society“ aus New England eine Sonderkommission einsetzte. Jene Seeschlange soll etwa 15 Meter lang



gewesen sein. Im Laufe der Zeit will fast jeder Einwohner von Gloucester das Un-
tier erblickt haben.

Am 6. August 1848 beobachtete die Besatzung des britischen Schiffes „Daedalus“ nahe des Kaps der Guten Hoffnung eine schätzungsweise 18 Meter lange und einen halben Meter

dicke Seeschlange. Das dunkelbraune Monster schwamm unheimlich schnell an dem Schiff vorbei, wobei sein Kopf stets etwa 1,20 Meter aus dem Wasser ragte.

An dieser Stelle sei darauf verwiesen, daß Seeschlangen immer und nur im Monat August gesehen wurden; das läßt auf einen Reproduktionszyklus schließen, der auf den Sonnenstand Bezug nimmt.

Tragisch endete angeblich 1852 die Jagd von zwei Schiffen auf einen vermeintlichen Wal. Den Besatzungen fiel noch während der Vorbereitungen für die Jagd auf dieses Tier auf, daß es viel größer als ein Wal war, griffen es aber trotzdem an. Es gelang, das riesige Geschöpf zu töten, das sich als sage und schreibe 45 Meter lange Seeschlange entpuppte. Weil der komplette Körper zu schwer war, schnitt man den Kopf des Wesens ab und warf den Rest wieder ins Meer. Eines der Schiffe wollte diesen Kopf mit zum Heimathafen nehmen, doch es kam nie dort an. So konnte die Wissenschaft leider die weitergehende Erforschung der Seeschlangen nicht fortsetzen.



Wie wir von Schätzing wissen, gibt es in den Tiefen der bei weitem noch nicht gründlich erforschten Meere Lebewesen, von denen sich die Zoologen noch keine Vorstellung machen können. So ist im Jahr 2003 in Peru eine Qualle angetrieben worden, die mehr als 60 Meter Durchmesser aufwies und deren Tentakel über 150 Meter lang waren. Dies muß man in Relation zu den damals gebauten Schiffen setzen.

Also, als Fazit: Wir wissen zu wenig, um die Existenz größter Wassertiere auszuschließen und die Lebensbedingungen von Seeschlangen zu beschreiben.

Elfen

In der isländischen Folklore sind die Huldafólk wie Elfen. Es sollen über 13 verschiedene Elfenarten (Mond-, Wächter-, Wasser-, Feuer-, Tier-, Wald-, Traum-, Todes-, Meeres-, Natur-, Hoch-, Mode- und Sonneelfen), 3 Sorten von Unsichtbaren, 4 Gnomgattungen, 2 Typen von Trollen und 3 Feenarten geben. Lange, spiddelige Beine haben die isländischen Elfen,



große Ohren und wuscheliges Haar. Zwerge tragen spitze Hüte und Schuhe, einen langen Mantel und haben Bärte. Die Unsichtbaren sehen wie die isländische Landbevölkerung früherer Jahrhunderte aus – wird behauptet. Elfen ist eine Bezeichnung für eine Gruppe von Fabelwesen in der nordischen Mythologie und Literatur. Es handelt sich um Naturgeister. Diese Wesen sollen auch den Menschen sehr ähnlich sein und in kleinen Häusern in den Felsen leben. Obwohl die Huldufólk normalerweise vor der Sicht der Menschen verborgen sind, wird angenom-

men, daß einige Menschen privilegiert genug sind, um sie zu sehen. Eine alte Legende besagt, daß Adam und Eva nach dem Verlassen des Paradieses in einer Höhle lebten. Gott kündigte sich zu einem Besuch an, und als gute Mutter und Gastgeberin sollten ihre kleinen Kinder vor dem Besuch gewaschen sein. Leider vergaß sie in der

Aufregung die Hälfte ihrer Kinder. Diese ungewaschenen Kinder Evas werden „huldufólk“ genannt: das kleine Volk, das sich vor den Blicken der Menschen verbirgt.



Zerberos

(auch Kerberos) ist in der griechischen Mythologie der Höllenhund, der den Eingang zum Hades, zur Unterwelt, bewacht. Kerberos läßt keinen Sterblichen in den Hades und keinen Toten heraus. Er ist der Sohn von Echidna und Typhon, seine Geschwister sind Chimaira, Hydra, der Löwe von Nemea, Orthos und Sphinx, ebenfalls Ungeheuer der griechischen Mythologie. Kerberos wurde zunächst einköpfig, später dreiköpfig oder auch fünfzigköpfig dargestellt, wobei auch noch andere Zahlen genannt werden. Neben einem Schlangenschwanz trug er zusätzlich noch Schlangenköpfe auf dem



Rücken. Als Herakles in seiner zwölften und letzten Aufgabe den Kerberos lebendig vor Eurystheus bringen mußte, um ihn danach wieder in die Unterwelt zurückzuführen, tropfte sein Geifer zu Boden, woraus der (giftige) Eisenhut entstand. Orpheus bezauberte bei seiner Suche nach Eurydike den Kerberos mit seinem Gesang. Heutzutage hat der Kerberos auch eine enge Verwandtschaft mit Heuschrecken.

Sphinx

Ein Rätsel gab sie allen Vorbeikommenden auf und wer es nicht beantwortete, wurde von der (dabei) singenden Sphinx verschlungen: Wer geht zuerst auf vier Beinen und dann auf zwei und schließlich auf drei? Bei Theben geschah ein solches, und Oidipus, auf dem Weg zur Mutter Iocaste, löst es, und die männermordende Sphinx stürzt sich darob in den Abgrund. Hugo von Hofmannsthal macht 1904/1905 eine dreiaktige Tragödie daraus.

Zwei Arten dieser Fabelwesen lebten: die einmalige griechische Sphinx und die ägyptischen. Gemeinhin verbindet man Sphinx mit Ägypten und den Pyramiden. Der Ursprung der Arten führt auf eine gemeinsame Abstammungslinie, denn aus dem Orient ging das Fabelwesen nach Ägypten, verwandelte sich und kam über diesen Weg zu den Hellenen.



Die Sphinx in Hellas ist weiblich und aufgerichtet statt auf dem Bauche liegend. Sie tritt auf als Todesdämon und begleitet die Jünglinge auf das Schlachtfeld, um sie dann, wenn sie gefallen sind, in den Hades zu bringen. Die Mutter der Sphinx ist Echidna, eine Mischung aus Nymphe und gefleckter Schlange. Ihr Vater ist Typhon, der aus der Vereinigung der Erda (Gaia) und des Tartaros hervorging. Als möglicher Vater der Sphinx gilt auch der Hund Orthros, entstanden aus der Vereinigung von Typhon und Echidna; Orthros schlief mit seiner Mutter und zeugte mit ihr Sphinx und den Nemeischen Löwen. Sphinx ist also die einmalige Tochter von Echidna und (wer weiß schon, wer der Vater ist) dem Vater-Großvater Typhon.

In der ägyptischen Mythologie war Sphinx eindeutig männlich. Er war ursprünglich ein Fabelwesen mit der Statur eines männlichen Löwen und mit (zumeist) einem Menschenkopf; doch gab es auch Löwen mit Widder-, Falken- und Sperberköpfen. Die meisten als Sphinx bezeichneten Statuen stellen Pharaos, Horus oder andere ägyptische Götter dar, andere fungierten in liegender Form als Wächterfiguren vor Tempelgängen. Der Tod war der Beginn der pharaonischen Wiedergeburt; die Hieroglyphe ist übersetzbar mit „das, was das Leben empfängt“, also ganz anders als





bei den Griechen, die die Wortbedeutung von „erwürgen“ oder „durch (Zauber) binden“ ableiten. Attribute der ägyptischen

Sphingen sind die Sonnenscheibe, Pektorale, die Uräusschlange oder eine Doppelkrone. Der berühmteste Sphinx ist der Große Sphinx von Gizeh, der etwa 2700–2600 v.Chr. errichtet wurde. Doch heute fehlt die Nase des Abu Hol, nachdem im 15. Jahrhundert der Derwisch Mohammed Saim el Dar diese abschlug.

Skylla

war eine Tochter des Phorkys und eine wunderschöne Nymphe, die von Glaukos geliebt wurde. Andererseits liebte Kirke den Glaukos. Wie das so damals war in der griechischen Mythologie, verwandelte die verschmähte Kirke die liebe reizende Skylla in ein bellendes sechsköpfiges Seeungeheuer. Eine andere Geschichte lautet, daß Skylla von Amphitrite mit magischen Kräutern in das Seeungeheuer verwandelt wurde, weil Poseidon dem Liebeswerben der Nymphe nachgeben wollte. Das Ungeheuer Skylla lebte dann auf einem Felsenriff und griff Schiffe an, die in der Straße von Messina segelten. Odysseus verlor durch Skylla sechs Gefährten.

Gegenüber von Skylla lauerte auch noch ein zweites, gestaltloses, Ungeheuer auf die harmlosen Seefahrer, Charybdis, eine Tochter Poseidons und Gaias. Weil Charybdis für die Überflutung von Ackerland verantwortlich war, verwandelte sie Zeus in ein Monster. Dreimal täglich sog dieses Ungeheuer Meerwasser ein, um es dann brüllend wieder auszustoßen. Schiffe, die in diesen Sog gerieten, waren unweigerlich verloren. Charybdis wird zumeist mit einem Schwall Wasser im Mund gezeigt.



In den Darstellungen werden stets zwei Felsen im Wasser oder Klippen gezeigt, auf denen die beiden für jeden Seefahrer gefährlichen Skylla und Charybdis saßen.

Greif

Der Rumpf des Greifs ähnelt dem eines Löwen und der Vorderleib samt Flügeln, Krallen und Kopf dem eines Adlers. Es können aber auch die Vorderbeine des Löwen und als Hinterbeine die des Adlers vorkommen. Der Kopf unterscheidet sich durch die spitzen Ohren vom Adler. Die vorgeworfenen Vorderfüße und die Flügel sind dem Adler, der ganze untere Teil des Körpers dem Löwen entlehnt.

Einer der Gelehrten des Mittelalters, Konrad von Meyenberg, beschreibt das Fabeltier in seinem Buch der Natur, das mehrmals nachgedruckt wurde: „Gri fis heißt ein greife. Das ist



ein vogel, der ist aus der maßen grimme und übele und ist des leibes so stark, daß er einen gewappneten mann überwindet und ihn tötet. Er hat groß scharf klauen oder kräuel, da er mit den menschen und andre tier zerreißt und die klauen sind so groß, daß die leut köpff daraus machen und trinkfässer. Der Vogel ist vierfüßig und ist den adlern gleich an dem haupt und an den flügeln, jedoch ist er viel größer. Das ander teil seines

leibes ist einem löwen gleich. Und wohnt auf den bergen, die da heißen hyperborei.“ Damit ist der hohe Norden gemeint, denn da wohnen die Hyperboreer.

Diese Beschreibungen grenzen den Greifen klar ab von den Hippogryphen, Pferden mit Adlerkopf (auch von diesem Fabelwesen gibt es mindestens ein Druckerwappen). Der Hippogryph, „Roßgreif“, wurde von dem italienischen Dichter Matteo Maria Boiardo, Conte di Scandiano (1440–1494) erstmals benannt; da mußte man nur seine griechischen Klassiker kennen und dem Kentauren ein paar weitere Eigenschaften andienen.



Auch die Basilisken, die als Mischwesen von Hahn und einer großen Kröte mit Vogelklauen und vielfach mit einer Krone auf dem Kopf dargestellt wurden, sind anders und ungefährlich; zwar ist ihr Atem giftig und ihr Blick todbringend, doch sie sterben nach der Legende sofort und auf der Stelle, wenn man ihnen einen Spiegel vorhält. Der Basilisk wird in etlichen Druckerwappen, nicht nur in Basel, verwendet.





Der Grieche Aristeas erzählte in seinem Gedicht Arimaspeia (entstanden um 100 n.Chr.), daß der Greif in Indien und auf den Rhipäischen Bergen die Goldgruben gegen die einäugigen Arimaspen bewache; nur, die Rhipäischen Berge sind genauso eine Fiktion wie der Greif.

Die Greifen wollten das Gold in den Bergen nicht hergeben, denn sie bauten damit ihre Nester: „Sie freuen sich gar sehr, wenn sie das Gold ansehen“, schrieb der Mainzer Hrabanus Maurus (780–850). Aischylos (um 525–456 v.Chr.) läßt den Okeanos auf ihm reiten und ihn vor seinen Wagen spannen. Eine frühe Abbildung dieses ungemein gefährlichen Tieres ist in den Ruinen der altpersischen Stadt Susa gefunden worden. Die Germanen lernten ihn fürchten, als sie nach Süden kamen, denn Ägypter, Skythen, Phönizier, Griechen und Römer hatten ihn abgebildet.

In allen europäisch-asiatischen Kulturkreisen wurde über dieses Tier in Legenden berichtet,



denn gesehen hatte es keiner. Das gab die Möglichkeit, den Greifen in Kunstwerken zu verewigen, ohne daß der Nachbar vorbeikam und feststellte, daß er nicht gut getroffen sei.

Die Vorstellung von den Greifen stammt vermutlich aus dem Orient. Darstellungen finden sich an den Pforten von Persepolis und auf persischen und babylonischen Tapeten, weiterhin auf Helmen (z.B. auf dem der Athene Parthenos des Phidias), Brustharnischen und auch auf Münzen (z.B. auf denen von Opus, Theos und Abdera), ferner als Arabesken, besonders auf römischen Säulen, und als Akroterien auf Tempeln. Ganz sicher war, dieser Greif lebte am Ende der Welt, irgendwo in Punt oder gar hinter dem Königreich Salomos.

In den deutschen Sagen wird er als „Vogel Greif“ bezeichnet. Das Tier ist also ein Vogel, kein Löwe. Es legt Eier. Die so genannten „Greifeneier“, die in den Inventaren mittelalterlicher und späterer Kirchenschätze und fürstlicher Schatzkammern vorkommen, sind als Pokale gefaßte Straußeneier. Es gab also, nachweislich, große eierlegende Lebewesen. Möglicherweise führten auch frühe Fossilienfunde des Protoceratos, einem in der Kreidezeit häufig vorkommenden Dinosaurier, zur Vorstellung des Greifen. Der





Protoceratos war groß wie ein Schaf (das wäre doch schon ein sehr großer Vogel) und verfügte über einen Schnabel und einen entfernt löwenähnlichen Körper. Wir wissen heute: Er war ein Pflanzenfresser, also gemeinhin ungefährlich für jeglichen Ritter.

Seit den alten Römern wurden Hexerei und Zauberei streng bestraft, nicht weil es Humbug war, sondern weil man fest daran glaubte. Also gab es auch Greifen und andere Wesen, die heute leider alle ausgestorben sind, Stichwort Nixe, Pegasus, Engel – alle auf Druckerwappen verewigt. Leicht verständlich in einer Zeit, in der unbescholtene Frauen als Hexen bezichtigt und verbrannt wurden.



In der Renaissance begann die Neugier. Gelehrte sammelten die bislang nie gesehenen Pflanzen und Tiere aus den neuentdeckten Welten, die Fürsten legten sich Kunstkabinette zu (aus denen unsere Museen entstanden). Und da war auch das eine oder andere Teil, das auf den Greifen zurückzuführen schien. Und wenn die pommerschen Herzöge ihn gar im Wappen trugen, dann war er auch vorhanden! Man darf nicht vergessen, daß selbst in den Städten nur eine Minderheit lesen und schreiben konnte, Bilder hatten eine



größere Wirkkraft. Die Renaissance war eine Kunst, die eine „display culture“ war – man wollte zeigen, was man hat und gern gehabt hätte, wenn's denn echt und möglich gewesen wäre.

In der Antike galt der Greif als Symbol scharf blickender Klugheit und des Sehertums und ist daher Attribut des Apollon. Im Mittelalter glaubte man an das Vorhandensein des Greifen und führte ihn in den Be(s)tiarien, den Naturgeschichten des Tierreichs auf. Er fand in der Ornamentik, namentlich in der Textilindustrie, vielfache Verwendung und war auch in der dekorativen Plastik der Renaissance sehr beliebt.



In der Heraldik steht der Greif, ebenso wie der Löwe, stets im Profil. Der Schweif ist mal auf-, mal niedergeschlagen – so wie es grad kommt.

Troll

Die mythische Figur des Trolls ist zumeist ein ungeschlachtner bzw. grober Kobold oder Dämon, der besonders in Nordeuropa sein Wesen treibt. In Norwegen, Schweden und Dänemark vermischte sich in den Märgen die Vorstellung von Zwergen und Berggeistern, jedoch auch zu gut- oder bösartigen Feen und Elfen. So wurde „Troll“ zu einem allgemeinen Ausdruck für jede Art von mehr oder weniger menschengestaltigen Fabelwesen, vergleichbar mit den „fairies“ der anglo-keltischen Tradition. Nach der nordischen Mythologie hausen



die Riesen und Trolle in Utgard, während die Menschen in Midgard und die Asen in Asgard leben. Besonders in der schwedischen Folklore spielen Trolle, allerdings beiderlei Geschlechts, eine große Rolle. Schwedische Trolle haben meist eine große Nase, eher an eine Kartoffel erinnernd. Sie sind nicht unbedingt Schaden bringend, sondern eher geheimnisvoll und unzuverlässig. Sie leben der Sage nach im Wald. Besonders hat sich der Mythos erhalten, die Trolle würden kleine Kinder stehlen und anstelle des Menschenkindes ihr eigenes Kind ins menschliche Kinderbettchen legen. Island wurde

von Norwegen aus besiedelt; deshalb kennt auch die isländische Folklore und Literatur die Trolle. Und die bizarre Vulkanlandschaft ist besonders bei Nebel dazu angetan, Felsformationen als Ungeheuer und Trollvolk erscheinen zu lassen. Ähnlich wie in Norwegen und Schweden ist auch in Dänemark der Troll eine im Souvenirsektor, im Kinderbuch und im Vorgarten beliebte Figur.

Chimaira

griech. Ziege, ist ein Wesen mit drei Köpfen: einen vom Löwen, einen von der Ziege und einen von der Schlange. Vorn ist die Tochter der Ungeheuer Echidna und Typhon ein Löwe, in der Mitte eine Ziege und als Schwanz ist sie eine Schlange bzw. ein Drache. Homer



beschreibt sie in der „Ilias“. Sie ist göttlich und kann Feuer speien. Die Chimaira wurde von Bellerophon, einem Enkel des Sisypchos, mit Hilfe des geflügelten Pferdes

Pegasus aus der Luft mit Pfeilen getötet; eine andere Version ihres Todes lautet, daß Bellerophon einen bleiummantelten Speer in ihr Löwenmaul stieß, durch das Feuer schmolz das Blei und tötete so die Chimaira. Ihre Geschwister waren Hydra, Kerberos, der Hund Orthos, der Nemeische Löwe und Sphinx. Die Chimaira hauste in Lykien, wo sie Mensch und Vieh bedrohte. Die katholische Kirche hat festgelegt, daß Embryonen eventueller Züchtungen aus einer Verbindung von Mensch und Tier als menschlich betrachtet werden sollen. Also ist Chimaira als Mensch anzusehen. Und nicht zu verwechseln mit Zimtziegen.



Minotauros

Ein Wesen mit menschlichem Körper und Stierkopf kommt in der griechischen Mythologie vor. Einer der Söhne des Zeus', Minos, lebte auf der Insel Kreta und wollte dortselbst König werden; mit der richtigen Verwandtschaft ist das kein so großes Problem gewesen. Er bat seinen Onkel, den Meeresherrn Poseidon, ihm zur Erlangung der Königswürde und Abschreckung anderer Thronanwärter ein Wunder zu gewähren. Er gelobte, was immer dem Meer entsteige, dem Gott zu opfern. Poseidon sandte seinem Neffen Minos daraufhin einen prächtigen Stier und so wurde Minos König von Kreta. Der Stier gefiel ihm jedoch so gut, daß er ihn in seine Herde aufnahm und stattdessen ein minderwertigeres Tier opferte. Poseidon ergrimnte und veranlaßte Minos' Frau Pasiphaë, sich mit dem Stier zu paaren. Sie ließ sich von Daidalos (dem Erbauer des Flugzeugs) ein hölzernes Gestell bauen, das mit Kuhhaut verkleidet war. Darin verbarg sie sich und ließ sich so von dem Stier schwängern. Nach der üblichen Frist gebar sie ein Mischwesen, das sich später zum Minotaurus auswuchs und Menschen aß oder fraß. Auf Bitten seiner Tochter Ariadne ließ Minos den Stiermenschen am Leben (obwohl er durch den Fehltritt der Frau Gemahlin sehr ungehalten war), ließ aber von Daidalos ein Gefängnis in Form eines Labyrinths erbauen. Als Minos die Nachricht erhielt, sein Sohn Androgeos sei durch Zutun eines Athener Königs ums Leben gekommen, brach er zu einem Rachefeldzug auf, besiegte die Athener und forderte als Tribut, alle neun Jahre sieben Jünglinge und sieben Jungfrauen nach Kreta zu senden, woselbst sie im Labyrinth dem Minotaurus als Mahlzeit dienten. Theseus löste das Problem, indem er sich selbst mit der dritten Tributfahrt auf den Weg machte, um das Ungeheuer zu töten. Minos' Tochter Ariadne verliebte sich in einen solch opferwilligen und tapferen Helden



und half ihm mit einem später nach ihr genannten Faden, aus dem Labyrinth wieder herauszufinden, nachdem er seinen Schwager erschlagen hatte. Mit Ariadne und den Jünglingen und Jungfrauen der dritten Tributablieferung machte er sich auf die Heimreise; da er die Schiffe der Kreter zuvörderst zerstört hatte, konnten sie ihm nicht folgen. Zur Strafe ließ Minos den Architekten Daidalos samt seinem Sohn Ikaros in

das Labyrinth sperren. Daidalos kannte jedoch den Ausgang. Zur Flucht von der Insel baute er für sich und seinen Sohn Flügel; sein Sohn und er konnten mit Hilfe dieser Schwingen entkommen, doch die Sonne brannte und ließ Ikaros abstürzen. Das ist aber eine Legende.

Amphiptere

Ein Amphiptere (auch Phipthere genannt) ist eine Art geflügelter Schlange. Über die Amphipteren wird gesagt, daß sie grünlich-gelbe Federn, einen schlangenähnlichen Körper, Fledermaus-ähnliche Flügel und einen pfeilähnlichen Schwanz ähnlich einem Wyver haben. Andere Augenzeugen berichteten, daß die Amphipteren vollständig mit Federn bedeckt seien, mit einem spitzen Schwanz, vogelartigen Flügeln, scharfen Zähnen und zwei Zungen. Es soll sogar Amphipteren mit Beinen gesehen



worden sein. Insbesondere in Irland und

Wales gibt es mehrere Legenden über mythologischen Wesen. In den Erzählungen gelten diese Fabelwesen oft als Glücksbringer, anders als die ähnlichen Lindwürmer, die zerstörerisch sind, aber sich vor germanischen Helden hüten müssen. Im Wappen von Wales wird ein Amphiptere abgebildet.

Ein japanischer Mythos

berichtet von einem gigantischen Fisch: der Riesenwels namens „ō-namazu“ lebt im Schlamm unter der Erde und kann die Welt ins Wanken bringen. Sein Gegenspieler ist die alte Gottheit Kashima Daimyōjin, die dem Wels mit einem magischen Felsen Einhalt gebietet. Der Felsen wird in Japan noch heute mit einem Schrein verehrt, dessen genaues

Alter nicht bekannt ist. Eine Legende führt seinen Ursprung bis ins Jahr 660 v.Chr. zurück. Im „Hitachi no kuni fudoki“, einer Handschrift aus dem 8.Jahrhundert über japanische Mythen, heißt es, der Schrein sei entstanden aus der Zusammenlegung von drei Schreinen in der Regierungszeit der Kaiserin Shōtoku (reg. 764–770). In der Edo-Zeit war die Gottheit Kashima Daimyōjin vor allem für ihre Fähigkeit berühmt, Erdbeben zu kontrollieren. Davon zeugt bis heute der sogenannte Kaname-ishi (dt. Schlußstein), ein Felsen, der in einem Seitenschrein verehrt wird. Dieser Fels ragt angeblich tief ins Erdreich und hält den Riesenswels (ō-namazu), der in der Sage für den Ausbruch von Erdbeben verantwortlich ist, unter der Erdoberfläche. Da die Kraft des Felsens allein nicht ausreicht, den Riesenswels zu kontrollieren, wurde Kashima Daimyōjin angerufen, der mit seinem Schwert dabei helfen sollte, den Kopf des Swels am Erdgrund festzuhalten. Der Riesenswels mit dem Schlußstein auf dem Rücken wurde auf einigen Farbholzschnitten nach dem großen Erdbeben des Jahres 1855 abgebildet. Gelegentlich finden sich auch Abbildungen von Kashima Daimyōjin, wie er versucht, den Swels mit dem Schwert unter Kontrolle zu halten. Tokugawa Mitsukuni (1628–1701), der Daimyō von Mito, ließ Grabungen rund um den Felsen vornehmen, die aber laut Schreinlegende nur dazu führten, daß die am Tag gegrabene Grube sich bei Nacht von selbst wieder füllte. Angeblich wurde der Stein in alten Zeiten auch mit Ranken des Blauregens am Boden festgemacht und neu errichtet.



Midgardschlange

(Miðgarðsormr) ist in der germanischen Mythologie eine die Welt (Midgard) umspannende Seeschlange, die im Urozean lebt. Ihr Vater ist Loki, der auch Hel und den Fenriswolf mit der Riesin Angrboda gezeugt hatte. Die Midgardschlange gehört zu den drei Weltfeinden. Thor, dessen Hammer nie sein Ziel verfehlt, begegnet ihr dreimal und tritt zweimal an, sie zu vernichten. In den Eddaliedern wird anstelle der Bezeichnung Midgardschlange Jörmungandr („Erden-Zauberstab“ – eine Umschreibung für „gewaltiges Ungeheuer“), Ormr oder Naðr (Schlange, Drache) gesprochen. Der Begriff „Jörmunr“ (der Gewaltige) wird auch für Odin verwendet. Im „Lied von Hymir“ wird der Mythos von „Thors Fischzug“ geschildert, bei dem er zusammen mit dem widerstrebenden Riesen Hymir hinausrudert, um Fische zu

fangen, weil sein ungezügelter Appetit die Speisekammer Hymirs vorzeitig geleert hat. Zuvor reißt Thor einem der Stiere Hymirs den Kopf vom Leib, um ihn als Köder an die Leine seiner Angel zu binden. Schließlich beißt die Midgardschlange an, und es gelingt Thor, sie aus dem Wasser zu ziehen, wo er sie mit einem Hieb seines magischen Hammers Mjölhnir erschlagen will. Hymir jedoch erschrickt beim Anblick der Midgardschlange derart, daß er die Leine kappt und diesem Wesen die Flucht ermöglicht. Thor schleudert ihr zwar noch seinen Hammer nach, der Ausgang der Auseinandersetzung bleibt aber offen. Der „Edda“ nach kommen Thor und Hymir beide vom Fischzug zurück, in der Prosa-Edda erschlägt Thor aus Wut den Hymir und kehrt alleine an



Land zurück. Während seines Aufenthalts in Utgard trifft Thor die Midgardschlange, die der Riesenkönig Utgardloki mit Hilfe von Zauberei als riesige Katze getarnt hat, ein zweites Mal. In einem Wettstreit wird Thor unter anderem die Aufgabe gestellt, die gewaltige Katze zu heben, um seine Stärke zu beweisen. Thor gelingt es nicht, die monströse Kreatur vollständig hochzuheben, aber er kann sie so weit emporstemmen, daß sie mit einem Bein den Boden verläßt. Das dritte und letzte Mal trifft Thor beim Ragnarök auf die Schlange, die den Ozean verläßt, um den Himmel zu vergiften. Er erschlägt sie mit Mjölhnir, stirbt aber an ihrem Gift.

Waldfrauen

gibt es in allen nördlichen Ländern. Sie dürfen nicht verwechselt werden mit den „wilden Leuten“, die noch zu Gutenbergs Zeiten die Wälder bewohnten. In Norwegen werden sie Huldras oder Skogsvrås genannt. Angeblich rennen diese im durchsichtigen Gewand im Wald. Unheimliche Wesen, die von Angesicht zu Angesicht wie normale, wunderschöne Frauen aussehen, aber kann man die Rückenpartie betrachten, dann sieht man nur einen alten

Baum. Manche haben auch Fuchs- oder Kuhschwänze. Sie lauern Waldarbeitern und Wanderern auf, um sie mit einem Lied zu verführen, sich zu paaren und entpuppen sich dann als „Schwarze Witwe“. Bei den Germanen sind die Waldfrauen älterlich, grau und haarig und ganz klein. Bekleidet sind sie züchtig und mit Moos. Wenn sie Waldarbeiter sehen, bitten sie häufig um Atzung; manchmal plündern sie die Eßtöpfe. Aber sie sind auch dankbar: Für Speis und Trank geben sie gern Geschenke und gute Ratschläge.



Nöck

Das Leben des Nöcks in Teichen und Tümpeln ist zuweilen arg langweilig. Da kann man schon auf die Idee kommen, junge Mädchen mit Harfenklängen zu verführen und sie dann ins Unterwasserreich zu locken. Da kann man schon auf die Idee kommen junge Mädchen mit Harfenklängen zu verführen und sie dann ins Unterwasserreich zu locken. Andere Namen sind Nix, Neck, Näck, Nickert oder Flußmann. Nöcks sind nicht grausam oder böse, sondern



lediglich als launisch und wechselhaft, wie das Element Wasser. Es wird ihnen nachgesagt, daß sie Stürme entfesseln können, aber auch Menschen vor der Gefahr des Ertrinkens warnen. In einigen Regionen soll der Nöck die Menschen durch Geschenke anlocken, sie dann ins Wasser ziehen und dort ihre Seelen unter Töpfen gefangen halten. Oft seien es junge Mädchen, die er raube. In Regensburg wird von einem Nöck berichtet, der das Fräulein Kunigunde in die Donau fluten zog. deshalb sollte man darauf achten, ob einem ein Wesen mit nassen Zipfeln ihrer

Kleidung begegnet: es könnte sich um einen Nöck handeln. Falls er spricht, sollte man auf die Zähne achten: sie sind grün oder sehen aus wie Fischzähne (als Veganer weiß man ja gar nicht, wie so etwas aussieht!). In andere Ländern werden unsere Nöcks anders bezeichnet: als Kropemann in Luxemburg, als Hokemann im Elsaß oder als Manneken-Haak in Flandern. Nach dem Brexit können die Grindylovs, die in Seen oder Mooren leben, und Kinder ins Gewässer ziehen, ohne Furcht vor dem EuGH ihren Taten nachgehen. Vielleicht trifft ein solcher Bösewicht auf den schottischen Shellycoat – man weiß ja nie.



Vor mehr als 40 Jahren gegründet.

1975 trafen sich ein paar Sammlerfreunde aus der Bundesrepublik, um eine Motivgruppe über landwirtschaftliche Themen zu gründen. Heute sind wir als Arbeitsgemeinschaft unter „Bund Deutscher Philatelisten“ ein eingetragener Verein.

„Agrarphilatelie“

Ein Mittelpunkt der Arbeit in der ArGe ist das vierteljährlich zu Quartalsbeginn erscheinende Mitteilungsheft „Agrarphilatelie“. Aus der Redaktion heraus entsteht damit wertvolle philatelistische Literatur, die sich in Handbüchern, Katalogen und Aufsätzen widerspiegelt. Nicht zu vergessen sind auch die regelmäßigen Mitgliedertreffen, die zumeist im Zusammenhang mit einer großen Briefmarkenmesse oder -ausstellung stattfinden. Durch solche Treffen sind vielfach auch über das Sammeln von Briefmarken hinausreichende Kontakte entstanden. Wer thematische Fragen hat, erhält daher schnell eine Antwort. Dazu dienen alle bisher erschienenen Hefte der „Agrarphilatelie“, die als PDF-Dateien auf unserer Webseite www.agrarphilatelie.de nachzulesen sind. Hilfreich ist die jedes Vierteljahr aktualisierte Liste mit „Unseren Themen“. Das erleichtert einen Einstieg in ein neues Sammelgebiet.

Heutige Ausstellungsthemen.

Um heute eine Motivsammlung ausstellungsreif zu gestalten, kann man nicht eine Sammlung Wein, Landwirtschaft oder Forstwirtschaft generell aufbauen. So sind es heute spezielle Themen, die von unseren Mitgliedern gesammelt und ausgestellt werden. Eine kleine Auswahl von Ausstellungsthemen der letzten Jahre zeigt die Vielfalt der Interessen: „Auch du brauchst Rindviecher“, „Milch macht müde Männer munter“, „Von der Rebe zum Wein“, „Die Weinbauregion Württemberg“, „Giftpilze und Pilzleckereien“, „Die geheimnisvolle Welt der Mykologie“, „Es gibt nur eine Erde“, „Abfall und Schmutz“, „Geschichte der Kartoffel“, „Heilpflanzen“, „Hirsche – Könige des Waldes“, „Holz und Holzverarbeitung“, „Kork für Kork“ oder „Die geschichtliche Entwicklung des Pfluges“. Bei uns sind auch Mitglieder, die ihre Sammlungen nicht ausstellen wollen; auch diese sind uns willkommen.

Sie können Verbindung zu mehr als 80 Mitgliedern haben.

Gut 80 Sammlerfreunde haben sich unserer Motivgruppe angeschlossen. Die Mitglieder in acht Ländern und die nunmehr in mehr als 40 Jahren geknüpften Verbindungen garantieren ein interessantes Angebot philatelistischer Tätigkeit.

Der Mitgliedsbeitrag.

Mit dem Eintritt in die Motivgruppe und der Zahlung des ersten Mitgliedsbeitrags erhält jedes Mitglied eine Mitgliederliste, in der Anschriften und Sammelgebiete der Mitglieder enthalten sind. Das hilft, Kontakte herstellen zu können.

Der Mitgliedsbeitrag beträgt jährlich:

Für BDPH- und FIP-Mitglieder	25,- / 30,- Euro
Für Mitglieder, die nicht dem BDPH oder der FIP angehören	45,- / 50,- Euro
Für Jugendliche	10,- Euro

Kontakt.

Anja Stähler, Rietburgstraße 3, 67360 Lingenfeld, Tel.: 06344-969 75 15,
E-Mail: janssenan@web.de (1. Vorsitzende)

Roger Thill, 8A, rue du Baerendall, L-8212 Mamer, Tel.: 00352-31 38 72,
E-Mail: roger@pt.lu (2. Vorsitzender)

Horst Kaczmarczyk, Mallack 29 D, D-42281 Wuppertal,
Tel. + Fax: 0202-5 28 87 89, E-Mail: evhokaczy@t-online.de (Geschäftsführung)