



HET  
BOEK  
VAN  
WONDERLIJKE  
WEZENS  
DIE  
WERKELIJK  
BESTAAN

TJERK NOORDRAVEN

MET ILLUSTRATIES VAN MADELEINE KUIJPER



© Tjerk Noordraven, 2019

© Moon, Amsterdam 2019

Omslagillustratie: © Esther Malaparte, 2019

Binnenwerkillustraties: © Madeleine Kuijper, 2019

Vormgeving omslag: Esther Malaparte

Vormgeving binnenwerk: Caren Limpens

ISBN 978 90 488 4586 6

ISBN 978 90 488 4587 3 (e-book)

NUR 222, 252, 345

[www.tjerknoordraven.com](http://www.tjerknoordraven.com)

[www.madeleinekuijper.nl](http://www.madeleinekuijper.nl)

[www.uitgeverijmoon.nl](http://www.uitgeverijmoon.nl)

[www.overamstel.com](http://www.overamstel.com)

**OVERAMSTEL**

uitgevers

Moon is een imprint van Overamstel uitgevers bv

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

---

# HET BOEK VAN WONDERLIJKE WEZENS DIE WERKELIJK BESTAAN

Vertaald uit het middeleeuws Roemeens door

**Tjerk Noordraven**

Geïllustreerd door

**Madeleine Kuijper**





# — Voorwoord —

**E**nige jaren geleden was ik op reis in Transsylvanië, een regio in het midden van Roemenië. Tijdens een bezoek aan een klooster raakte ik verdwaald en belandde ik in een stoffige kelder. Ik snuffelde wat rond en vond een boek met een titel in een taal die ik niet begreep. Het boek leek in diezelfde taal geschreven. Ik bladerde het boek door en was gefascineerd door de plaatjes. Ik moest en zou dit boek hebben.

Met handen en voeten probeerde ik de monniken duidelijk te maken dat ik het boek wilde kopen. Maar daar kwam niks van in. Kopiëren dan? Er was niet eens elektriciteit. Uiteindelijk kreeg ik ze zover dat ik het mocht overschrijven.

Honderden pagina's pende ik over, terwijl ik helemaal niks van de taal begreep. Vervolgens ben ik naar een specialist in oude talen gegaan. Hij wist me te vertellen dat het een middeleeuwse versie van het Roemeens was. Die taal ben ik gaan leren, net zolang tot ik het boek begreep. Ik heb het boek vertaald naar het Nederlands, en dat is het boek dat je nu leest.

Ik heb de tekst zo letterlijk mogelijk vertaald, al heb ik hem hier en daar aangepast aan de moderne tijd. Zo stond er in de oorspronkelijke tekst dat spoken soms rondzweven in de arena van het steekspel. Ik heb daarvan gemaakt dat spoken soms rondhangen in een pretpark. Niet alleen omdat het pretpark de moderne

variant is van het steekspel, maar ook omdat ik tijdens mijn research gevallen tegenkwam van pretparken waar het 's nachts spookt.

Toen dit boek geschreven werd bestonden er nog geen pistolen. Zilveren kogels kwamen dan ook niet voor in de tekst. Bij de weerwolf stond bijvoorbeeld dat je hem kon doden met een zilveren zwaard, speer of bijl. Ik heb ervoor gekozen om daar de zilveren kogel aan toe te voegen. Tegenwoordig is dat immers het meestgebruikte wapen tegen weerwolven.

Bij landen en streken heb ik de moderne namen gehanteerd. Dan stond er bijvoorbeeld 'het sneeuwland achter de grote nieuwe wereld aan de andere kant van de oceaan' en heb ik er Canada van gemaakt, want dat werd bedoeld.

Ik weet nog steeds niet wie de echte schrijver is. Op het boek stond geen naam. Toen ik het de monniken vroeg, wezen ze naar de helderblauwe lucht.

*Tjerk Noordraven*

# Afanc

In Wales (in Groot-Brittannië) liggen talloze prachtige meren. Als je op een warme dag aan de oever van zo'n meer staat en ziet hoe de zon weerspiegelt in het rimpelloze water, zul je waarschijnlijk zin krijgen om een frisse duik te nemen. Maar wees gewaarschuwd: het zal je dood worden. Zodra je ook maar één stap in het water zet, schiet er uit de diepte iets omhoog. Scherpe tanden boren zich in je been en in een flits van een seconde word je kopje-onder getrokken en mee de diepte in gesleurd. Je bent dan het slachtoffer geworden van een afanc.

## *-Vlijmscherpe tanden-*

De afanc is een groengrijs wezen vol schubben. Zijn lichaam is lang en plat, en op zijn rug zitten kleine stekels. Zijn staart is wel vier of vijf keer zo lang is als de rest van zijn lijf. Hij heeft een stompe kop die wel wat weg heeft van de kop van een bever. In zijn bek glinsteren kleine, maar vlijmscherpe tanden.

Hij heeft vier kleine poten, waarmee hij over de bodem van het meer wandelt. Bij het

zwemmen gebruikt hij zijn staart. Soms laat hij zijn lange staart zo snel in het rond zwiepen dat er enorme golven ontstaan, of zelfs een overstroming.

## *-Mensenvlees-*

De afanc leeft meestal alleen. Hij laat zich niet vaak zien en zal nooit op de oever klimmen. Hij blijft op de bodem van het meer, loerend met zijn scherpe ogen, wachtend totdat iemand zo dom is om te gaan zwemmen of pootjebaden.

Want de afanc jaagt op mensen. Als hij hele erge honger heeft, zal hij ook wel een hert grijpen dat uit het water probeert te drinken, maar als het even kan eet hij mensenvlees. Hij vreet van zo'n mens dan al het vlees op, en ook de kleren. Alleen de botten blijven over.

## *-Overal-*

In Wales leven heel veel afancs, in de meeste meren schuilt er wel een. De bodem van zo'n meer ligt dan helemaal vol met mensenbotten.

*Viterlijk:* plat, geschubd wezen met kleine stekels op zijn rug

*Kleur:* groengrijs

*Huidtype:* schubben

*Omvang:* 10 tot 12 meter

*Kracht:* vlijmscherpe tanden

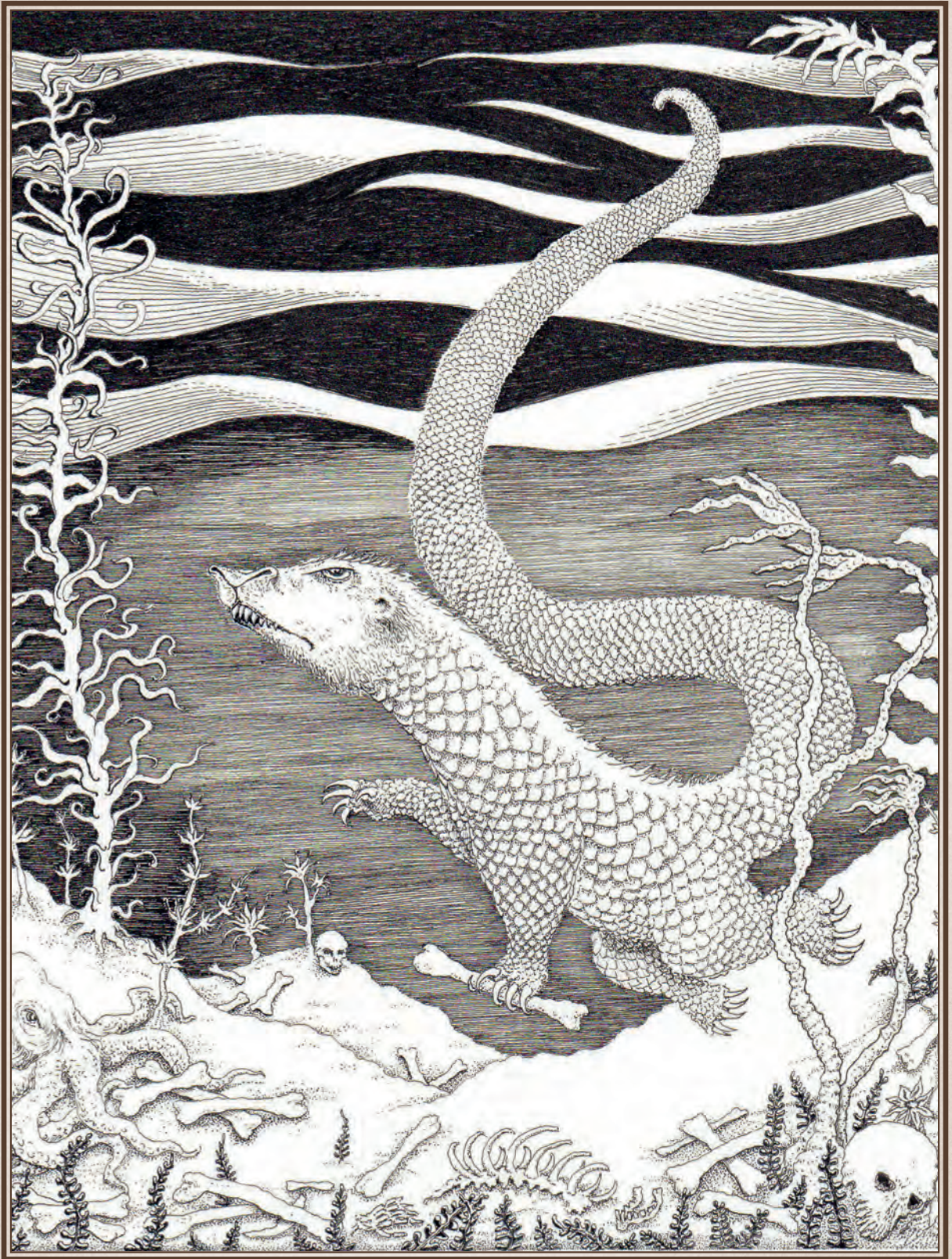
*Voedsel:* mensen

*Habitat:* meer

*Locatie:* Wales

*Levenswijze:* alleen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕





# — Ahuizotl —

De schrik van de Mexicaanse vissers is de ahuizotl, een huiveringwekkend watermonster. De ahuizotl lijkt een beetje op een hond, met een gladde, zwarte vacht en puntige oren. Hij heeft vier poten. Aan die poten zitten geen klauwen, maar vingers.

## -Hand-

Het opvallendste aan de ahuizotl is zijn lange staart. Aan het uiteinde daarvan zit namelijk een hand. Dat is net een mensenhand, maar dan groter, ongeveer zo groot als een honkbalhandschoen. Die hand is zijn belangrijkste wapen.

## -Slimme trucjes-

De ahuizotl leeft in meren en rivieren in Mexico en jaagt op vissers die zijn territorium binnenvaren. Hij heeft slimme trucjes om de vissersboten naar zich toe te lokken. Zo maakt hij met zijn staart golven in het water, waardoor het lijkt alsof er een grote vis zwemt. Ook jaagt hij soms kleine vissen weg of hij laat ze boven het water uit springen, zodat het lijkt of ze vluchten voor een grote vis of haai. De vissers

in hun boten zien dat dan en varen erop af, in de hoop een grote vangst te kunnen doen. Maar nog voordat ze hun hengels of netten in het water kunnen laten zakken, schiet er opeens een staart met een hand eraan omhoog. De hand grijpt een visser vast en sleurt hem zo de boot uit, de diepte in.

## -Knapperigste delen-

Pas dagen later komt het dode lichaam van de visser dan weer bovendrijven. Op het eerste gezicht lijkt het lichaam ongeschonden. Maar als je beter kijkt, zie je dat de ogen, tanden en nagels ontbreken. Want ogen, tanden en nagels - de knapperigste delen van een mensenlichaam - zijn het voedsel van de ahuizotl. De rest van het lichaam laat hij normaal gesproken met rust.

## -Gehuil-

Ahuizotls slapen in watergrotten of in holen op de bodem van een meer, meestal met meerdere bij elkaar. Soms kun je ze naar elkaar horen roepen. Het geluid dat ze dan maken klinkt als het gehuil van een baby.

*Viterlijk:* waterhond met een hand aan zijn staart

*Kleur:* zwart

*Huidtype:* gladde vacht

*Omvang:* een kleine hond

*Kracht:* sterke grijphand aan zijn staart

*Voedsel:* mensentanden, -nagels, -ogen

*Habitat:* meer, rivier

*Locatie:* Mexico

*Levenswijze:* kleine groepen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕



# ~ Aigamuxa ~

In de Kalahariwoestijn in het zuiden van Afrika leeft een huiveringwekkend geslacht van mensachtige monsters met ogen in hun voeten. Deze monsters, de aigamuxa's, hebben een lichaam dat lijkt op dat van een volwassen mens, maar dan anderhalf keer zo groot. Hun handen zijn gigantisch. Op hun kale hoofd ontbreken ogen en uit hun mond vol blikkerende tanden groeien twee enorme slag tanden.

voeten. Als hij je achtervolgt, moet hij dus telkens blijven staan en een van zijn voeten optillen om te zien waar je heen vlucht. Hoe meer je zigzagt, hoe groter de kans is dat je een aigamuxa afschudt.

## *-Lange tochten-*

Ze leven in grote groepen en kunnen zonder beschutting de hele dag in de snikhete zon rondlopen. Vaak maken ze lange tochten door de woestijn op zoek naar een prooi.

## *-Niet kansloos-*

Aigamuxa's eten mensen. Zodra zij je te pakken krijgen, scheuren ze je met hun slag tanden in stukken en vreten je helemaal op.

Toch ben je niet helemaal kansloos als je er een tegenkomt. De ogen van een aigamuxa zitten namelijk aan de onderkant van zijn

*Viterlijk:* mensachtig wezen met slag tanden, en met ogen in zijn voeten

*Kleur:* donkerbruin

*Huidtype:* mensenhuid

*Omvang:* anderhalf keer zo groot als een volwassen mens

*Kracht:* slag tanden

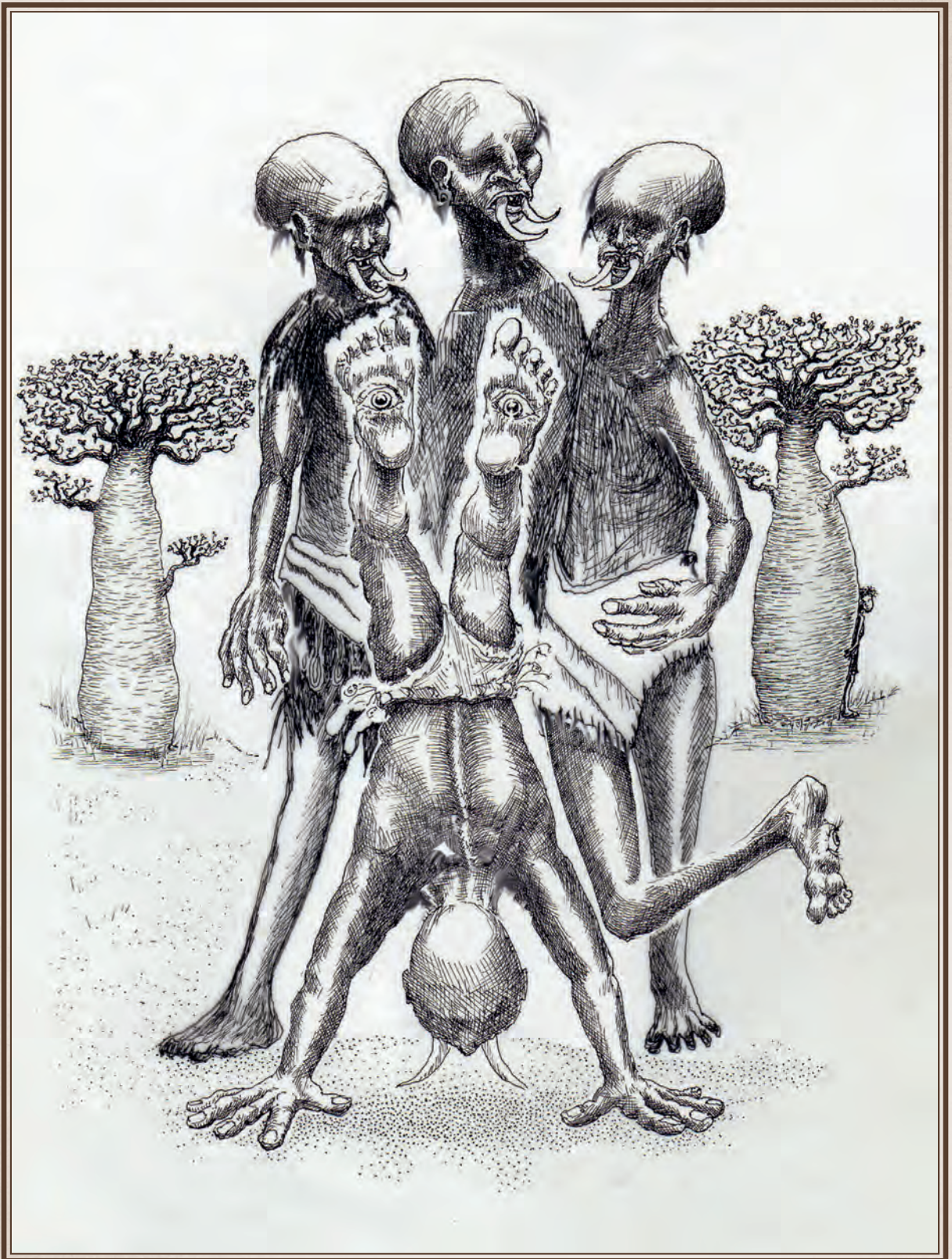
*Voedsel:* mensen, grote dieren

*Habitat:* woestijn

*Locatie:* Botswana, Namibië, Zuid-Afrika

*Levenswijze:* grote groepen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕



# ~ Alicanto ~

In Chili, waar nog goud- en zilvermijnen zijn, leeft de alicanto. Deze vogel, die ongeveer zo groot is als een vale gier, voedt zich met edelmetalen en neemt de kleur aan van wat hij eet. Als hij goud eet, krijgt zijn buik een gouden gloed. Eet hij zilver, dan straalt er van zijn buik een zilveren licht af.

## -Te zwaar-

De alicanto heeft grote vleugels, maar hij kan alleen vliegen als zijn maag leeg is. Wanneer hij zich volgevreten heeft met goud of zilver is hij namelijk te zwaar om op te stijgen. Soms kan hij dan niet eens meer op zijn poten staan en moet hij kruipen om vooruit te komen.

Daarom wonen alicanto's altijd dicht bij een goud- of zilvermijn, in een nest dat ze meestal in een kleine grot bouwen. Ze leven met z'n tweeën, een mannetje en een vrouwtje. Als het vrouwtje zwanger is, legt ze twee eieren. Is ze een goudeter, dan zijn die eieren goudkleurig. Is ze een zilvereter, dan heeft de eierschaal een zilveren kleur.

## -Felle gloed-

Door de gouden of zilveren gloed die van zijn buik komt, is de alicanto 's nachts goed zichtbaar. Veel mensen proberen de vogel te volgen, in de hoop dat hij hen naar een goud- of zilverader leidt. Maar dat is een gevaarlijke onderneming. De alicanto kan namelijk ineens zijn vleugels dichtslaan en dan is zijn gloed niet meer te zien. Als achtervolger raak je in het donker dan hopeloos verdwaald.

## -Afggrond-

Als de alicanto doorheeft dat je hem achtervolgt, verandert hij meteen van koers. Met zijn schijnsel lokt hij je dan naar een afgrond. Net voorbij de rand blijft hij dan in de donkere lucht hangen, op zo'n manier dat het lijkt alsof hij op een rots is neergestreken. Je sluipt dan dichterbij, op zijn schijnsel af dat het enige is dat je ziet in het duister... tot je ineens geen grond meer onder je voeten hebt en het ravijn in stort.

Volg dus nooit een alicanto, want in plaats van goud vind je de dood.

*Viterlijk:* grote vogel met een gouden of zilveren gloed rond zijn buik

*Kleur:* goud of zilver

*Huidtype:* veren

*Omvang:* zo groot als een vale gier

*Kracht:* lokt zijn achtervolgers de afgrond in

*Voedsel:* goud, zilver

*Habitat:* rotsen

*Locatie:* Chili

*Levenswijze:* paren

*Schaal van levensgevaar:* ✕ ✕ ✕ ✕ ✕



# Alicorn

Ergens in de hoge bergen langs de helderblauwe Golf van Thessaloniki (in Griekenland) leeft de alicorn, waarvan gezegd wordt dat het het mooiste wezen is dat ooit bestaan heeft. Dit sneeuwwitte paard heeft majestueuze vleugels, waarmee hij urenlang boven de zee vliegt. Soms scheert hij dan plotseling omlaag en steekt al vliegend zijn bek in het water om zijn dorst te lessen.

## *-Hoorn-*

Net als de eenhoorn heeft de alicorn een lange, spiraalvormige hoorn op zijn voorhoofd. Ook de rest van zijn uiterlijk lijkt sprekend op dat van de eenhoorn. Het verschil zit hem in de vleugels, die de eenhoorn niet heeft.

## *-Statussymbool-*

De vleugelveren van de alicorn hebben bijzondere krachten. Als je zo'n veer in je kussen stopt, zul je nooit meer nachtmerries krijgen. Omdat er maar zo weinig alicornveren gevonden worden, is er erg veel vraag naar. Vooral in India geldt zo'n veer als een statussymbool. De veren worden daar voor heel veel geld verhandeld.

Daarom zie je in de lente - als de alicorns in de rui zijn en er nog weleens veren in het water dwarrelen als ze overvliegen - heel veel bootjes varen in de Golf van Thessaloniki. De mensen in die bootjes hopen dan met de vondst van één veer hun fortuin te maken. De meesten van die gelukzoekers slagen er nooit in om zo'n veer te bemachtigen, maar toch keren ze elk jaar terug om het nog eens te proberen.

## *-Zeldzaam-*

Hoeveel alicorns er zijn is onbekend. Waarschijnlijk zijn ze maar met weinig. Ooit zijn er maar liefst twaalf tegelijk gespot, maar het is onduidelijk of dat de hele kudde was. Niemand heeft ooit hun nest gevonden.

*Uiterlijk:* paard met vleugels en een hoorn

*Kleur:* wit

*Huidtype:* dunne vacht en veren

*Omvang:* een groot paard

*Kracht:* kan vliegen

*Voedsel:* gras

*Habitat:* bergen

*Locatie:* Noord-Griekenland

*Levenswijze:* vermoedelijk in een kleine groep

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕





# Alphyn

**D**iep in de donkere bossen van Schotland, waar de lucht gevuld is met de geur van dennennaalden, woont de alphyn. Dit vuurspuwende monster is voor niemand bang.

## *-Drie knopen-*

De alphyn heeft een rode vacht met hier en daar wat gouden plukjes. De woeste manen rond zijn grote wolvenkop zijn eveneens goudkleurig. Zijn rode staart is lang en dun, en gek genoeg zitten er drie knopen in. Door het vele vuurspuwen is zijn lange, puntige tong vaak zwartgeblakerd.

Het opvallendste aan de alphyn zijn de poten. Hij heeft de achterpoten van een wolf: krachtige poten waarmee hij hard kan rennen en hoog kan springen. Zijn voorpoten zijn echter veel dunner en eindigen in enorme klauwen. Ze lijken een beetje op de poten van een adelaar. De klauwen van die voorpoten zijn zó scherp dat ze in één haal een vijand open kunnen scheuren.

## *-Fantastisch vechter-*

In een gevecht is een alphyn dan ook bijna onoverwinnelijk. Hij kan heel hard rennen, heel hoog springen, enorm uithalen met zijn grote klauwen en ook nog eens een hele walm vuur spuwen. En hij is nergens bang voor.

Maar hoewel hij dus een fantastisch vechter is, zal hij nooit de strijd aangaan als daar geen reden voor is. De alphyn is namelijk een buitengewoon rechtvaardig wezen. Hij strijdt

alleen als hij oordeelt dat er sprake is van onrecht.

## *-Rechtvaardig-*

Als je op hem afkomt, zal hij je dan ook niet aanvallen. Hij zal je nieuwsgierig bekijken, met zijn kop een beetje schuin, en geduldig luisteren naar wat je te vertellen hebt. Als je hem ervan kunt overtuigen dat jou onrecht is aangedaan, bijvoorbeeld dat iemand iets van jou heeft gestolen, dan is de kans groot dat hij met je meegaat om je te helpen. Hij zal de dief dan aanvallen en ervoor zorgen dat jij je bezittingen terugkrijgt.

In de middeleeuwen schakelden koningen voortdurend de hulp in van alphyns, als hun land weer eens binnengevallen werd door een vijandig leger. In die gevallen vochten de alphyns zij aan zij met de soldaten van de koning.

## *-Geroosterd-*

Er zijn niet veel alphyns. Alphynvrouwtjes krijgen weliswaar veel welpjes tegelijk, maar de meeste worden in hun eerste weken per ongeluk geroosterd door het vuur dat uit hun moeders bek komt. Hoewel dit natuurlijk zeer tragisch is, zorgt het er wel voor dat alleen de sterkste welpen overleven. Mede daardoor is de alphyn tot op de dag van vandaag een vrijwel onoverwinnelijk wezen.



*Viterlijk:* wolf met de voorpoten van een adelaar en drie knopen in zijn staart

*Kleur:* rood met goud

*Huidtype:* dikke vacht

*Omvang:* zo groot als een wolf

*Kracht:* spuwt vuur, heeft scherpe klauwen

*Voedsel:* alles behalve vlees

*Habitat:* bos

*Locatie:* Schotland

*Levenswijze:* kleine groepen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕

# Amarok

In het noordelijkste puntje van Canada, niet ver van de Noordpool, bevinden zich gigantische vlaktes van duizenden kilometers lang. Op die eenzame en ijskoude plek wonen de Inuit in hun tenten van bizonleer. Maar zij zijn niet de enigen in die uitgestrekte wildernis, want wat daar ook leeft is de amarok: een woest monster dat in het donker zoekt naar mannen die op bizonjacht zijn.

## *-Donkere winters-*

Omdat er in de winter in die streken helemaal geen zonlicht is, kunnen de Inuit-mannen niet anders dan ook in het donker op jacht gaan. En terwijl ze zich dan in het duister voortbewegen, loert de amarok op hen.

De amarok lijkt op een wolf, maar is wel drie of vier keer zo groot als een normale wolf. Zijn vacht is pikzwart en ook zijn ogen zijn heel donker. Zijn tanden zijn huiveringwekkend groot.

## *-Grijpstaart-*

Als de amarok een groep Inuit-jagers in het oog heeft, zal hij net zolang wachten tot een van de mannen een eindje bij de anderen

vandaan loopt. Dan springt hij erop af. Hij heeft een lange, sterke staart waarmee hij zijn prooi vastgrijpt en tegen de grond werpt. Vervolgens gaat hij er met zijn volle gewicht bovenop zitten, opent zijn enorme bek en verslindt zijn prooi met huid en haar.

Hij grijpt dus enkel mensen die alleen zijn. Zolang de groep dicht bij elkaar blijft, zal hij niet aanvallen.

## *-Zomerslaap-*

Amaroks leven over het algemeen alleen. In de winter zijn ze constant op jacht en slapen ze nauwelijks. Als in de lente de zon zich weer laat zien, zoeken ze een grot of hol en beginnen ze aan een maandenlange zomerslaap.

*Viterlijk:* reusachtige wolf

*Kleur:* zwart

*Huidtype:* dikke vacht

*Omvang:* drie tot vier keer zo groot als een wolf

*Kracht:* grijpstaart, scherpe tanden

*Voedsel:* mensen

*Habitat:* toendra

*Locatie:* Noord-Canada

*Levenswijze:* alleen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕



# ~ A-mi'-kuk ~

Als de a-mi'-kuk je eenmaal in het oog heeft, zal hij je net zolang achtervolgen totdat hij je verslonden heeft. Niets houdt hem tegen en hij kent geen vermoeidheid. Tegen dit huiveringwekkende monster maak je geen schijn van kans.

## *-Vier tentakels-*

De a-mi'-kuk leeft in de Beringstraat, de ijszee tussen Alaska (Verenigde Staten) en Siberië (Rusland). Daar zwemt hij tussen de ijsschotsen door. Hij is enorm groot en heeft een slijmerige, leerachtige huid. Hij heeft vier tentakels van elk zes meter lang. De rest van zijn grijze lijf is niet meer dan een korte romp die overgaat in een kop met spitse oren en een bek vol vlijmscherpe tanden.

Zijn tentakels eindigen in een soort rubberen klauwen. Die klauwen gebruikt hij om een prooi te grijpen, maar hij kan er ook op lopen. Want dat is zo eng aan dit monster: zowel in het water als op het land en zelfs op ijs kan hij zich razendsnel voortbewegen.

## *-Door de aarde-*

Zodra de a-mi'-kuk je ziet, zal hij achter je aan komen. En hij zal je blijven volgen. Door het water of over het land. Of zelfs dóór het land, want hij kan zich ingraven en dan in een gigantische vaart door de aarde suizen. En dan schiet hij onder je door en springt recht voor je uit de aarde, grijpt je vast met zijn tentakels en bijt je dood.

## *-Vissers-*

De a-mi'-kuk jaagt vooral op Inuit-vissers die in hun kajaks door het water varen. Met zijn tentakels grijpt hij zo'n kajak vast en sleurt hem de diepte in. Onder water vreet hij de opvarenden dan op.

Als er nou lange tijd geen prooi voorbij is gevaren, klimt de a-mi'-kuk gewoon aan wal om daar te jagen. Hij graaft zich dan in het zand of in de sneeuw in en wacht net zolang tot hij een mens of dier voorbij hoort komen. Dan springt hij uit de grond, slingert zijn tentakels om de prooi heen en verslindt die met huid en haar.

## *-Andere kant-*

De enige manier om aan een a-mi'-kuk te ontsnappen is als je niet alleen bent en iedereen een andere kant op rent. Met een beetje geluk kiest het monster ervoor om achter de ander aan te rennen in plaats van achter jou. Die ander zul je dan echter nooit meer terugzien...

## *-St. Michael-*

Er zijn gevallen bekend van a-mi'-kuk die een tijdje in een meer gewoond hebben. Zo liggen er rond het dorpje St. Michael in Alaska meerdere meren waar ooit a-mi'-kuk in hebben gezwommen. Na een tijdje zijn die a-mi'-kuk weer dwars door de aarde teruggegaan naar de zee. Al het water uit die meren is toen door die gaten in de aarde weggelopen. Sindsdien zijn alle meren rond St. Michael kurkdroog.



*Viterlijk:* slijmerig monster met vier tentakels

*Kleur:* grijs

*Huidtype:* leerachtige huid

*Omvang:* 6,5 meter

*Kracht:* tentakels met klauwen, scherpe tanden,  
enorm uithoudingsvermogen

*Voedsel:* mensen, dieren

*Habitat:* ijszee, meer

*Locatie:* het noordwesten van de VS

*Levenswijze:* alleen of in kleine groepen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕

# Amphisbaena

In Libië ligt een woestijn die de Grote Zandzee wordt genoemd. Deze reusachtige woestijn geldt als de droogste plek op aarde, want er is geen druppel water te vinden en het regent er nooit. Deze dorre zandvlakte is het territorium van de amphisbaena.

## *-Twee koppen-*

De amphisbaena is een extreem giftige slang die aan beide kanten van zijn lijf een kop heeft. Die twee koppen zien er precies hetzelfde uit: allebei hebben ze gloeiende ogen die in het donker oplichten, een lange, gevorkte tong en twee grote giftanden.

## *-Als een wiel-*

Elke amphisbaena heeft zijn eigen territorium, dat honderden vierkante meters kan beslaan. Dit territorium bewaakt hij voortdurend. Zodra een mens of dier het territorium betreedt, gaat de amphisbaena tot de aanval over.

Razendsnel beweegt hij naar zijn indringer. Op vlak terrein kruipt of glijdt hij door het hete zand, met een onvoorstelbare snelheid. Als hij boven op een heuvel zit, zal hij met zijn ene bek de andere bek vastgrijpen en dan als een wiel naar beneden rollen. Zodra hij de indringer genaderd is, zal hij niet aarzelen en er meteen op afspringen.

## *-Verlamming-*

De beet - of eigenlijk beten, want de amphis-

baena valt meestal met beide koppen tegelijk aan - lijkt in eerste instantie wel mee te vallen. Je krijgt een lelijke wond die je een stekende pijn bezorgt, maar je behoudt genoeg kracht om weg te vluchten. Pas dagen later ontdek je hoe ernstig de beet is. Langzaam maar zeker krijg je steeds meer pijn en wordt het steeds lastiger om je te bewegen. Dan treedt de verlamming op. Eerst één, en dan steeds meer lichaamsdelen houden op met functioneren. Totdat je je niet meer kunt bewegen. Maar de pijn blijft. Die wordt erger, steeds erger... tot het voelt alsof je lichaam ontploft. Deze lijdensweg kan weken doorgaan, maar uiteindelijk houdt je lichaam het niet vol en zul je sterven.

De amphisbaena valt indringers alleen aan om ze te verjagen. Zij zijn voor hem geen voedsel. Het enige wat hij eet zijn mieren.

## *-Regeneratie-*

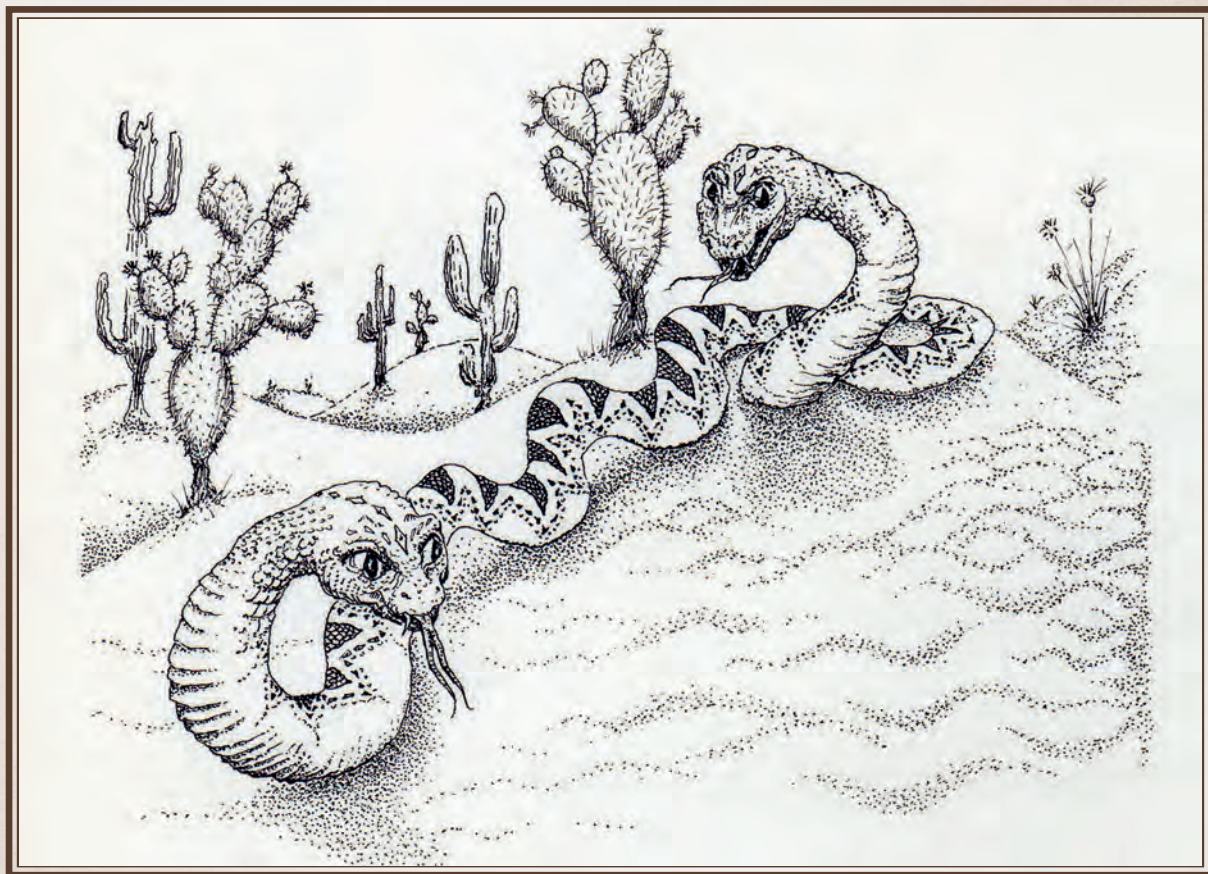
Een amphisbaena is heel lastig te doden. Zelfs als je hem doormidden hakt, blijft hij gewoon leven. Hij kan zijn lichaam dan zelfs weer aan elkaar laten groeien. Daarvoor moet hij een paar dagen lang zonder te bewegen de twee helften van zijn doorgesneden lichaam tegen elkaar drukken. De twee helften hechten zich dan weer aan elkaar en de wond verdwijnt.

## *-Geneeskrachtige gaven-*

Hoewel amphisbaena's uiterst gevaarlijk zijn, waren mensen in de middeleeuwen ervan overtuigd dat deze monsters geneeskrachtige

gaven hadden. Ze geloofden bijvoorbeeld dat de huid van een amphisbaena als medicijn kon dienen tegen reuma en dat als je amphisbaenavlees eet, degene op wie jij verliefd bent ook verliefd op jou wordt. En ze

geloofden ook dat als een zwangere vrouw een amphisbaena in een kooi of doos met zich mee zou dragen, dat het kind dan helemaal gezond ter wereld zou komen. Maar waarschijnlijk is dit bijgeloof.



*Uiterlijk:* slang met aan beide uiteinden een kop

*Kleur:* donkergroen

*Huidtype:* schubben

*Omvang:* 1 tot 2 meter

*Kracht:* giftanden

*Voedsel:* mieren

*Habitat:* woestijn

*Locatie:* Libië

*Levenswijze:* alleen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕



# Arase

Als je in de uitgestrekte regenwouden langs de Congorivier in het Afrikaanse Congo-Kinshasa bent, kun je zomaar oog in oog komen te staan met de arase. Vaak duikt dit wonderlijke wezen uit het niets op, staart je even met grote ogen aan en maakt dan dat hij wegkomt. De arase is namelijk extreem schuw.

## -Tweehoorn-

De arase, die overigens ook wel abada wordt genoemd, is waarschijnlijk verre familie van de eenhoorn. Maar waar de eenhoorn wit is en de omvang van een fors paard heeft, is de arase bruin en kleiner. Zijn grootte houdt het midden tussen een pony en een ezel. Hij heeft hoeven, een dikke vacht en lange manen. Zijn staart is niet groter dan een berenstaart.

Waar de eenhoorn één hoorn heeft, heeft de arase er twee: een grote op zijn voorhoofd en een kleinere op zijn snuit. Deze hoorns zijn niet recht, zoals bij de eenhoorn, maar zitten vol kronkels. Hoe langer en kronkeliger de hoorns zijn, hoe ouder de arase is.

## -Genezende krachten-

Deze hoorns bezitten zeldzame, genezende

krachten. Als je zo'n hoorn fijnstamp, ontstaat er een poeder dat tegen elke vergiftiging beschermt. Daarom waren er in de middeleeuwen allerlei koningen die er hele expedities op uitstuurden om een arasehoorn te bemachtigen, zodat hun vijanden hen nooit zouden kunnen vergiftigen. Maar men kwam bijna altijd met lege handen terug, want arases zijn heel moeilijk te vinden.

## -Geen sporen-

Arases laten namelijk geen sporen na. Ze zullen nooit door de modder lopen. In plaats daarvan springen ze van boomwortel naar boomwortel en van steen naar steen. Als ze toch een hoefafdruk achterlaten, wissen ze die direct uit met hun snuit of met de haren rond hun hoeven. Hun best wel grote oren zijn ook altijd gespitst, op hun hoede voor naderend gevaar.

## -Graseters-

Over de levenswijze van arases is weinig bekend, maar vermoedelijk leven ze in kleine kuddes. Ze voeden zich met gras en planten.

*Viterlijk:* ezeltachtig wezen met twee hoorns

*Kleur:* lichtbruin

*Huidtype:* dikke vacht

*Omvang:* iets groter dan een pony

*Kracht:* laat geen sporen na

*Voedsel:* gras, planten

*Habitat:* regenwoud

*Locatie:* Congo-Kinshasa

*Levenswijze:* vermoedelijk in kleine groepen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕



# » Aufhocker «

Iedereen weet dat Duitsers altijd vroeg naar bed gaan. Veel mensen denken dat dat komt doordat Duitsers zo hard werken en dus heel erg moe zijn. Maar de werkelijke reden is dat het in de Duitse steden 's nachts niet veilig is. In het donker dwalen daar namelijk aufhockers rond.

## *-Over de daken-*

Aufhockers zijn bloeddorstige honden die op mensen jagen. Door hun zwarte vacht kunnen ze zich in het duister ongezien voortbewegen. Vaak lopen ze over de daken, springend van het ene naar het andere huis, loerend naar de straten onder hen, op zoek naar een menselijke prooi.

## *-Groeien-*

Als hij loopt, is de aufhocker een vrij kleine hond, maar zodra hij je aanvalt wordt hij groter. Hij springt tegen je rug en begint meteen te groeien. Je voelt hem groter en zwaarder worden, en het wordt steeds moeilijker om je los te worstelen. Zodra hij groot genoeg is om

bij je hals te komen, opent hij zijn bek. Daarin fonkelen twee scherpe hoektanden, die lijken op die van een vampier. Hij boort die tanden in je hals, je voelt een scherpe steek... dat is het laatste wat je voelt. De aufhocker laat je pas los als hij al het bloed uit je lichaam heeft gezogen.

De aufhocker drinkt het bloed als voeding. Het is niet zo dat je zelf een vampierwezen kunt worden als hij je bijt.

## *-Rioolbewoners-*

Aufhockers kunnen niet goed tegen zonlicht, daarom zijn ze alleen 's nachts actief. Overdag houden ze zich schuil in de riolen onder de stad of in oude, verlaten gebouwen.

## *-Kerkeklokken-*

Je kunt een aufhocker verjagen door kerkeklokken te luiden. Om de een of andere reden hebben ze namelijk een enorme hekel aan kerkeklokken. Als ze die horen, zullen ze altijd op de vlucht slaan.

*Viterlijk:* hond met vampiertanden

*Kleur:* zwart

*Huidtype:* dikke vacht

*Omvang:* een kleine hond

*Kracht:* groeit als hij iemand aanvalt, vampiertanden

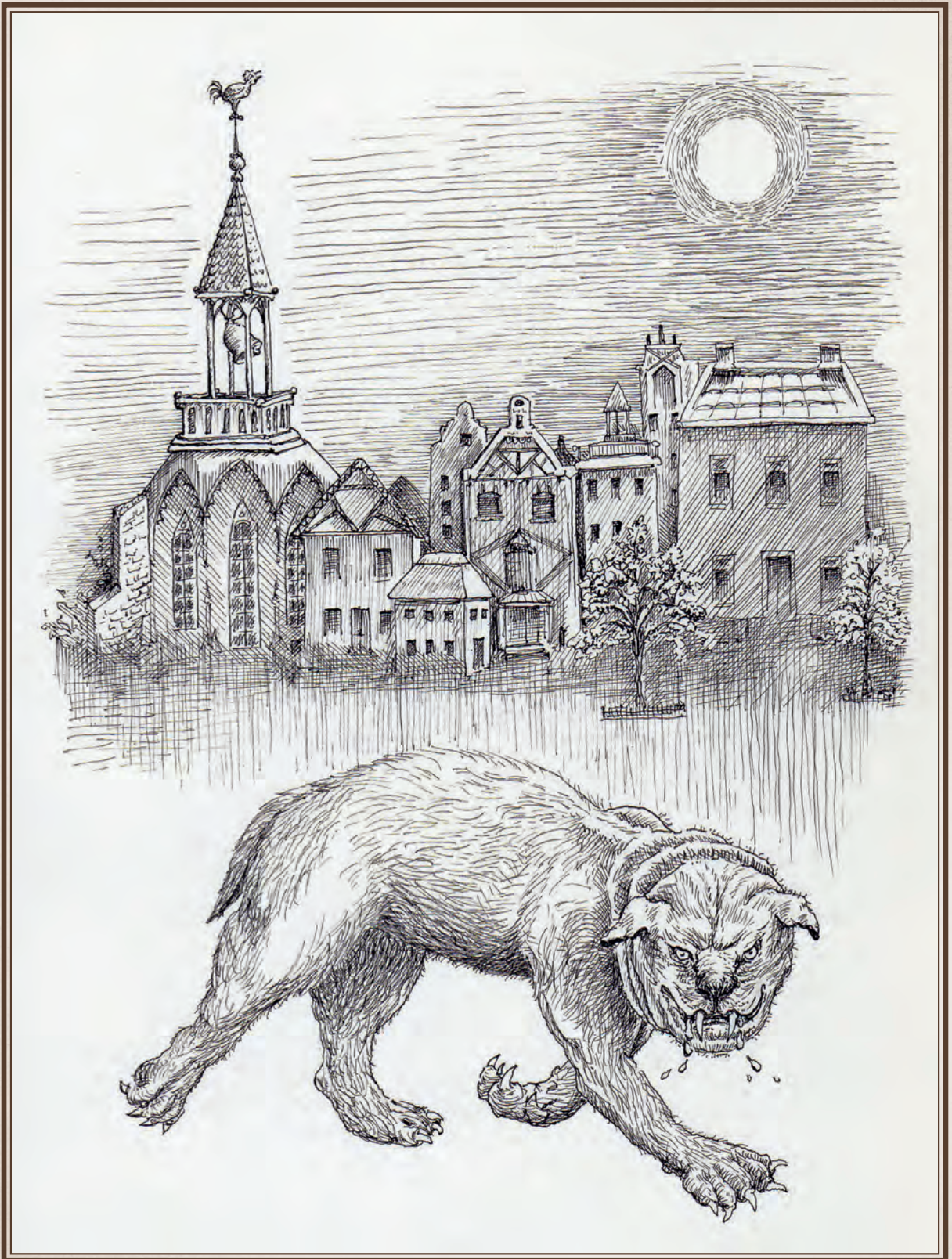
*Voedsel:* mensenbloed

*Habitat:* dichtbevolkte steden

*Locatie:* Duitsland

*Levenswijze:* kleine of grote groepen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕



# ☞ Bakekujira ☞

**D**e Japanse Zee - de zee tussen Japan en Zuid-Korea - is een plek waar veel gevist wordt. Heel vroeg in de ochtend, lang voordat het licht wordt, vertrekken er honderden kleine vissersbootjes van de kust. Maar bij regen vaart er niemand uit. Want als het regent, is er een kans dat de bakekujira zich laat zien.

## *-Regen-*

De bakekujira is een enorm walvis skelet dat op regenachtige dagen opduikt uit het water. Het is een skelet, dus hij bestaat alleen uit botten, maar hij beweegt als een normale walvis. Hij drijft rond en duikt regelmatig weer even onder water, om dan ineens weer omhoog te komen.

Vaak wordt de bakekujira vergezeld door vissen, die tussen zijn botten door zwemmen, en vogels, die op zijn ruggenwervel zitten. Deze merkwaardige wezens zien er heel anders uit dan normale vissen en vogels. Niemand weet waar ze vandaan komen.

## *-Onheil-*

Japanners geloven dat bakekujira's de geesten zijn van door vissers gedode walvissen en dat ze uit de dood zijn teruggekeerd om wraak te

nemen. Het zien van een bakekujira is volgens hen levensgevaarlijk. Vanaf dat moment ben je namelijk vervloekt en zul je achtervolgd worden door een verschrikkelijk onheil, dat je hele omgeving treft. Denk aan hongersnood, een uitbraak van de pest of een enorme brand die je hele dorp in as legt.

Daarom durft geen enkele Japanse visser uit te varen als het regent. Gelukkig voor hen zijn ze op andere dagen veilig, want bakekujira's laten zich alleen zien als het regent.

*Viterlijk:* walvis skelet

*Kleur:* wit

*Huidtype:* geen huid, alleen botten

*Omvang:* zo groot als een walvis

*Kracht:* brengt onheil

*Voedsel:* geen

*Habitat:* zee

*Locatie:* West-Japan

*Levenswijze:* alleen

*Schaal van levensgevaar:* ✕✕✕✕✕

