

Til ære for mine forfædre og alle jeg holder af



Indhold

- 8 Forord
af Maria Bach Kreutzmann
- 10 Den grønlandske historie – kort fortalt
af Ujammiugaq Engell

A

- 17 AAJUMAAQ
- 18 AASSIK
- 20 AAVERPAK
- 21 AJAQQISAAQ
- 22 AKUEQQUTIT
- 24 ALLAQ
- 24 ALLIARUTSIT
- 26 AMAARSISARTOQ
- 29 AMAROQ
- 30 AMU
- 33 ANGIUT
- 34 ANINGAAQ
- 37 ANNGIAQ
- 38 AQAJARORMIORSIORTOQ
- 39 ARPATTUT
- 41 ASIAQ
- 42 ASSAGISSAT

E

- 45 EQALUSSUAQ
- 46 EQQILLIT
- 49 EQUNGASOQ
- 50 ERLAVEERSINIOOQ

I

- 52 IGALILIK
- 54 IKKIILLINEQANNGEQQISSAARTOQ
- 55 IKUSIK
- 55 ILLUKOQ
- 57 IMMAP NANUA
- 58 INNERSUIT & ALLIARUTSIT
- 61 INNERSUIT TAARTAAT
- 62 INORROOQ
- 64 INORUTSIT
- 65 INUARAKASIK
- 66 INUARULLIKKAT
- 67 INUSSUAQ SAARNGIINNAQ
- 68 ISEQQAT
- 70 ITTUKU

K

- 71 KATSIIA
- 72 KIIAPPA
- 75 KILIFFAK
- 76 KISERMAAQ
- 77 KUKIFFAAJOOQ
- 78 KUUPAJEEQ

M

- 79 MAKAKAJUIT
- 81 MALIINA

N

- 82 NALAARSIK
- 85 NAPPAASILAT
- 87 NATTAANNGUAQ
- 88 NEQIKITSULIAQ
- 89 NERRERSUUT

P

- 91 PARPALIGAMIK UNIAKATTALIK
- 92 PISSAAP INUA

Q

- 95 QAJARIAQ
- 96 QAMALLARLUTIK
- 98 QAQQAT NAALAGAAT
- 100 QARLIMAATSOQ
- 103 QIVITTUT
- 104 QULLERMIUT
- 107 QUNGUSSUTARIAQ

S

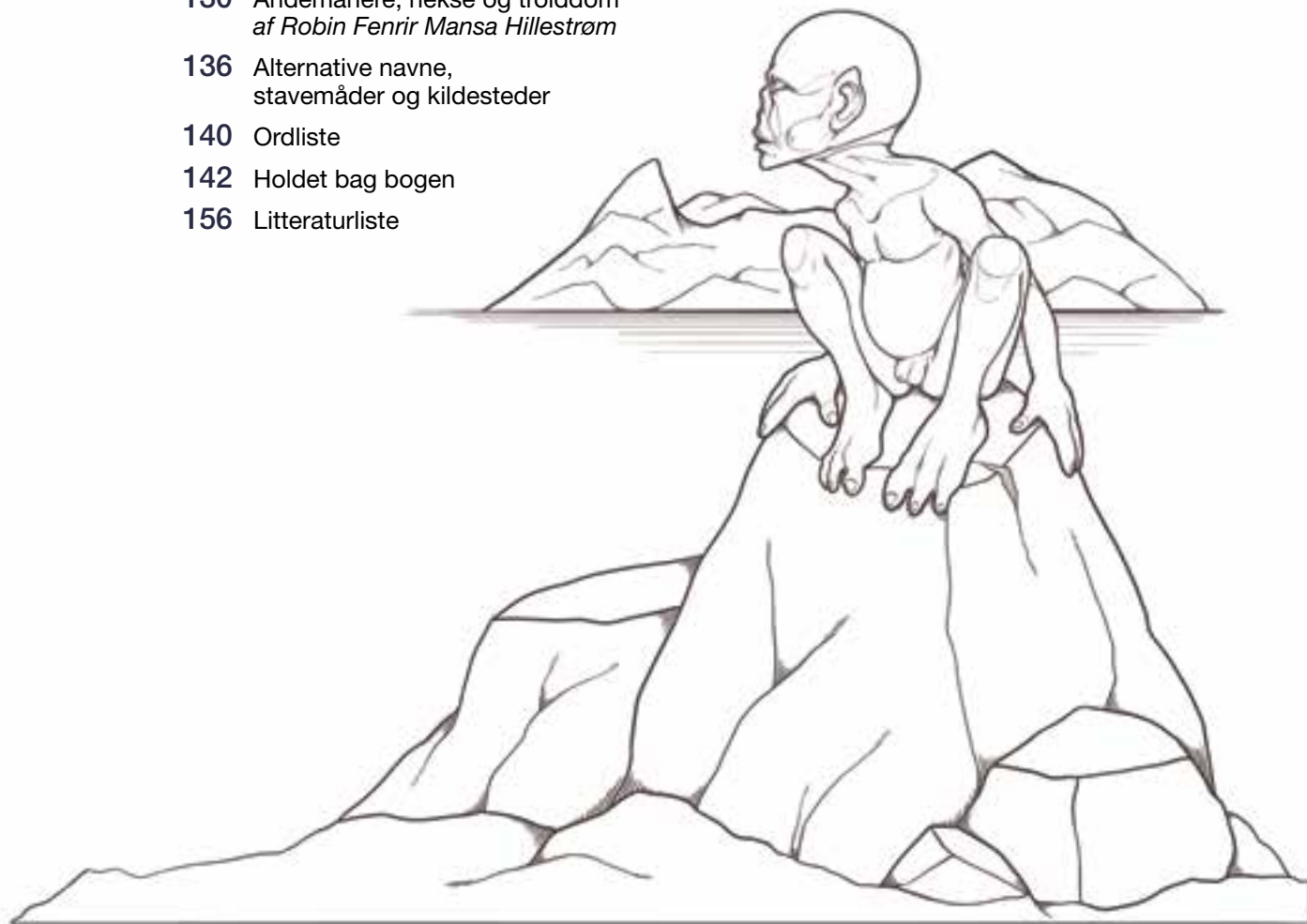
- 108 SASSUMA ARNAA
- 113 SERMILISSUAQ
- 114 SERMIP INUA

T

- 116 TARRAJAARSUIT
- 118 TIMERSIIT
- 119 TOORNAARSUK
- 121 TUNIT
- 122 TUPILAK

U

- 126 UERSAT INUAT
- 129 UMIARISSAT
- 130 Åndemanere, hekse og trolddom
af Robin Fenrir Mansa Hillestrøm
- 136 Alternative navne,
stavemåder og kildesteder
- 140 Ordliste
- 142 Holdet bag bogen
- 156 Litteraturliste



Kære læser

For omkring fem år siden sad jeg og læste i nogle gamle, grønlandske fortællinger, da jeg tilfældigt faldt over nogle mytevæsener, jeg ikke kendte. Det interesserede mig og førte til, at jeg på må og få begyndte at lede efter mytevæsener i vores historier. Over tid udviklede det sig fra en hobby til en passion, da jeg indså, at jeg var vokset op med kendskab til kun en brøkdal af alle de væsener, der findes. Jo flere jeg fandt, jo mere lærte jeg, hvor enorm vores verden af gamle ånder og væsener er. Når jeg talte med andre herhjemme om det, kunne de som regel også kun nævne en håndfuld, men blev altid glædeligt overrasket, når jeg fortalte dem, at antallet af mytevæsener var langt større. Jeg begyndte at lege med tanken om at undersøge og kortlægge alle de væsener, der lever i vores fortællinger. Det er nu blevet en realitet med denne bog.

Da jeg flyttede tilbage til Nuuk, fik jeg engageret et team af dygtige researchere samt syv fantastiske nordiske kunstnere fra Grønland, Island og Danmark. Jeg valgte at bruge forskellige kunstnere for at se, hvordan de forskellige visuelle udtryk ville blive, alt efter stil og kultur. Nogle kunstnere

kendte de figurer, de skulle illustrere, i forvejen, andre ikke. Det har været en fornøjelse at være med til at formidle vores kultur og vores historier til folk udefra, hvilket er det, denne bog også kan. Den er til alle os, alle dem og alle jer, som i fremtiden vil være kulturambassadører for vores land.

Jeg ved, at det ikke er alt, der er skrevet ned. Vi er efterkommere af en mundtlig fortælletradition. Den ældre generation er en udtømmelig kilde af fortællinger, og deres kendskab til en verden, der til tider er gemt og glemt, må ikke undervurderes. Det var dem og deres forfædre, der fortalte historierne til nysgerrige rejsende, samt til de herboende og herfødte, der valgte at skrive dem ned. Uden fortidens indsamlere og vores forfædres historier kunne vi ikke have gengivet disse væsener eller skabt denne bog. Min egen familie og mine forfædre har også været med til at formidle vores kultur og kulturhistorie i løbet af de seneste århundreder, og de har været med mig i mine tanker, siddet på mine skuldre og mindet mig om den rige arv, der tilhører os alle – og som vi må bevare ved at forny.

Om at læse bogen

Den latinske titel *Bestiarium Groenlandica* er inspireret af den videnskabelige tradition for indsamling og katalogisering af information til bevaring og oplysning. Bogen er skrevet med udgangspunkt i de grønlandske mytefigurer, og vi valgte tidligt kun at bruge kilder, der er indsamlet i Grønland. Kilderne er spredt ud over hele Grønland og er fortalt af og til både grønlændere og udefrakommende, men stammer altid fra Grønland. Ved at gøre dette kunne vi sikre os, at de væsener, vi har fundet, virkelig har hjemsted i Grønland – omend flere af dem givetvis er rejst med vores forfædre fra Canada, og nogle endda med nordboerne, og disse har med tiden vævet sig ind i vores egne fortællinger. Der er mange kilder, mange ord for samme væsen alt efter, hvor i landet fortællingen kommer fra, mange forskelligartede beskrivelser af væsenerne samt forskel på ældre og nyere retstavning. Derfor har vi været nødt til at lave nogle udeladelser og holde os til de karakteristika, som flest kilder har været enige om. Det er således ikke fuldstændigt udtømmende, men det er en grundig og gennearbejdet håndbog,

Hedenskabets stjerne mistede efterhånden sin glans,
men den vil ikke slukkes, så længe nordlysene driver deres dans på himmelen,
så længe storme raser og brænding hamrer mod grundfjeld, så længe
storisen driver for vind og strøm under solens fakkel.

Jens Rosing

som kan bruges både til fornøjelse og undervisning. Bogen kan læses fra ende til anden, men man kan også bruge den som opslagsværk til at finde karakteristika om et bestemt væsen, da de står i alfabetisk rækkefølge. Hvis man har kendskab til et væsen, som ikke findes heri, tager jeg imod henvendelser med kyshånd!

I bogen kan du finde alle mytevæsener, ånder og dyr fra A-U, og bagerst i bogen finder du en litteraturliste over de værker, vi har fundet dem i, hvis du vil gå yderligere på opdagelse eller bare har lyst til at læse de myter, figurerne optræder i. Undervejs

bruger vi grønlandske ord og begreber. Disse er markeret med kursiv, og du finder en forklaring på alle ordene i afsnittet Ordliste. Derudover kan du bagerst i bogen stifte bekendtskab med hele holdet bag.

Mange af figurerne er gengivet kunstnerisk, og det på en måde, der udfordrer den traditionelle måde at fortolke dem på. Og nogle gange også den æstetiske oplevelse. De er både grimme og uhyggelige – men det er væsenerne og ånderne jo. Vi håber derfor, at læseren vil gå på opdagelse i illustrationerne og få en oplevelse ud over det sædvanlige. *Bestiarium Groenlandica*

er således et værk, der samler og bevarer en traditionel viden, men også udfordrer og fornyer den.

Jeg håber, denne bog kan skabe nysgerrighed, nye oplevelser, glæde og ikke mindst inspiration til at bruge vores store samling af mytevæsener, ånder og dyr på nye og spændende måder.

Hvem ved, hvad der findes derinde i de dybeste fjorde, derinde, hvor myteverdenen stadig lever i bedste velgående?

Maria Bach Kreutzmann

Den grønlandske historie – kort fortalt

af Ujammiugaq Engell

I begyndelsen var det ... koldt

Den grønlandske historie og natur dækker over en ikke uvæsentlig mængde af paradoksale eksistensbetingelser. Fra flere måneders mørke til konstant lys – fra tocifrede kuldegrader til (relativt!) varme somre. Når man eksempelvis tager udgangspunkt i, hvor meget D-vitamin mennesker har brug for alene for overlevelsens skyld, kan det faktum, at der stadig bor folk i landet den dag i dag, virke som en overraskelse for folk, der bebor varmere og mere solbeskinnede breddegrader. At overleve i Grønland har krævet umådelig viljestyrke, ukuelighed og stædighed, og der har været enorme tab undervejs.

Med lidt sort humor kan man sige, at den spirende grønlandske historie, som tager sin begyndelse omkring år 2500 før vor tidsregning, er båret af en overraskende mængde død. Omkring seks forskellige kulturer forsøgte sig indenfor landets grænser, uden det store og permanente held, før forfædrene til vor tids grønlændere gjorde deres indtog.

Blandt disse kulturer hører blandt andet den ganske primitive Saqqaqkultur, som var en af de første indvandringsskulturer. Dorset og Sendorsetkulturerne var nogle spændende og meget hurtigt udviklede kulturer, som muligvis har mødt og inspireret de senere grønlandske forfædre med hensyn til åndedyrkelse og kunstnerisk udtryk. En af de sidste indvandringsskulturer var nordboerne – de islandske vikingers efterkommere – der er stødt på de grønlandske forfædre engang imellem, og som med stor sandsynlighed også

har inspireret til nogle hårrejsende beretninger om blege væsener, der levede langt inde i landet.

Alle disse kulturer har det ene til fælles, at de ikke formåede at overleve i landets barske og ofte hurtigt foranderlige natur. Det er bestemt ikke overraskende, da klimaet selv den dag i dag – på trods af alle moderne tiltag og forholdsregler – stadig kan være årsag til, at hele byer lukker ned i kortere eller længere perioder.

Netop derfor er det særligt imponerende, at der faktisk var en kultur, som ikke blot indtog landet gennem langsom, nomadisk migration, men hvis population endte med at blive den moderne grønlænders forfædre – nemlig Thulekulturen.

Sej kultur – barsk natur

Thulekulturen var i mange sammenhænge en langt overlegen kultur, når man sammenligner med de tidligere indvandringer.

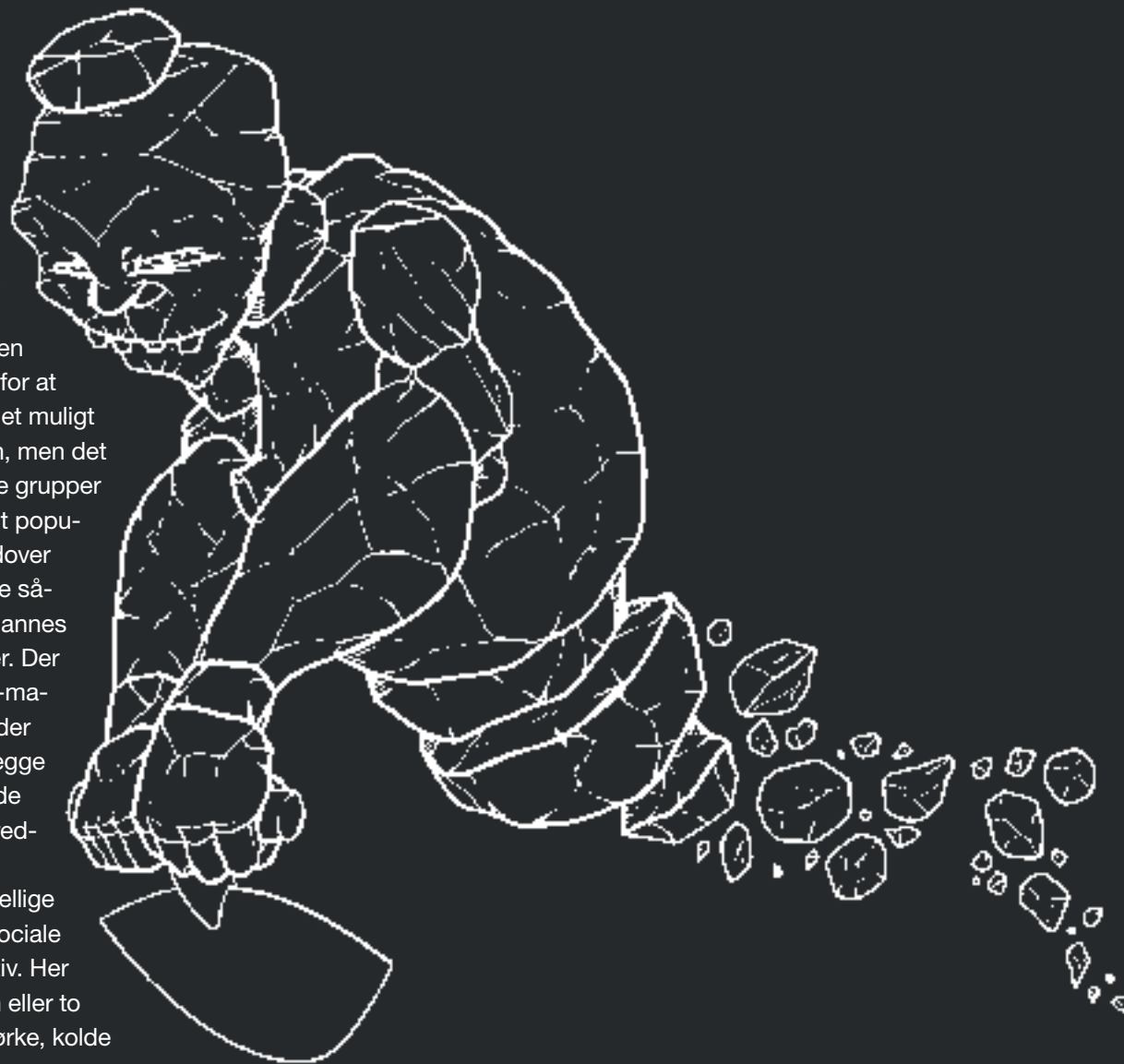
Først og fremmest var de ekstremt godt tilpasset klimaet og de barske levevilkår, der fulgte med, da de nedstammede fra folk, der havde haft flere hundrede generationers nomadisk tilværelse i området omkring Beringstrædet, mellem vore dages Rusland og Alaska.

Familiestrukturen var enkel, men strengt opdelt: Mændene jagede, og kvinderne omdannede byttedyrene til mad, påklædning og andre materialer, der var brug for. Intet fra byttet gik til spille. Børnene blev oplært efter disse forskrifter.

Sommer, forår og så meget som muligt af efteråret blev brugt på at rejse op og ned langs kysten, hvor man brugte *qajaq*'en og *umiaq*'en til at komme hurtigt omkring for at jage og samle forråd til vinteren. Her var det muligt at rejse sammen et par familier ad gangen, men det var også muligt at leve lidt afsides i mindre grupper (hvad der efter sigende skulle være særligt populært blandt nyforelskede ...) Der var derudover mulighed for at mødes til sommerlejre – de såkaldte *aasiviit* – hvor der kunne handles, dannes relationer, udveksles historier og erfaringer. Der var også rig mulighed for at udveksle dna-materiale – enten under konebytning eller under *qaminngaarneq*, lampeslukningslegen. Begge var skikke, der skulle sikre stærke og sunde afkom og forhindre indavl i den lille og spredte befolkning.

Hvor sommeren gav mulighed for forskellige former for socialt samvær og forskellige sociale strukturer, var vinteren anderledes restriktiv. Her måtte man flytte sammen i tørvehytter, en eller to familier ad gangen, og sammen stå de mørke, kolde måneder ud.

Vintrene kunne være vanvittigt barske, og ikke sjældent resulterede det i flere dødsfald undervejs. Alligevel var der dog én ting, der gjorde



Thulekulturen langt bedre rustet til de arktiske egne end nogen andre før eller siden: De havde perfektioneret deres transportredskaber, hvilket betød, at de ikke blot kunne bevæge sig hurtigere og bedre end nogen tidligere kulturer, men også gjorde dem i stand til at jage med langt større effektivitet. De fleste kender *qajaq*'en og slæden, som tillod jægerne at jage hurtigt og nemt året rundt. Hertil kommer *umiaq*'en, der udover at være et transportmiddel også var et jagtredskab i forbindelse med store hvalfangster.

Den øgede jagteffektivitet betød en langt mere stabil tilværelse, der ikke var lige så præget af overlevelse fra øjeblik til øjeblik, som andre kulturer havde oplevet. Som bonus betød dette mere tid til småsyster, nye opfindelser (både indenfor jagt, håndarbejde og livsstil) og især til underholdning!

Underholdning af mange arter blev en stor og velintegreret del af Thulekulturen i takt med udviklingen af bedre jagtmetoder, simpelt hen fordi man pludselig fik den luksus at have *tid*: tid til at synge, lege og fortælle.

Alligevel skulle der ikke meget til at tippe balancen mellem overdådig overlevelse og katastrofer og død ...

På trods af, at Thulekulturen klarede sig så godt, var det ikke uden hårdt arbejde og altid med livet som indsats. De mindste påvirkninger kunne give de største udslag, og blandt de største trusler var naturen, der både var, og stadig er, barsk, omskiftelig og utilgivende, men samtidig smuk og storslået.

Thulefolket var en jæger/samler-kultur, med særligt tryk på *jæger*. Man var helt afhængig af fangstdyrene, og derfor kunne selv tilsyneladende små forandringer i fangstdyrenes mønstre enten betyde frådseri eller sult og død.

Det er vigtigt i denne sammenhæng at huske på, at Thulekulturen ikke var én kæmpe folkemasse, der vandrede ind og spredte sig over

Grønland, men at der var tale om små grupperinger på højst et par familier, der levede sammen i løbet af året. Af den årsag var de enkelte samfund også langt mere sårbare for forandringer og misfangst.

Når naturen har spillet så afgørende en rolle og været så stor en kraft, er det ikke mærkeligt, at Thulekulturen har måttet personificere den og gøre den levende og håndgribelig i et væld af fortællinger og sagn.

Sila, trylleri og taburegler

Naturen – der ellers kan virke som en gold og død isørken ved første øjekast – har været spillevende for Thulefolket, befolket af utallige væsener og ånder. Hver og én havde særlig plads eller funktion i forhold til hinanden og til menneskene, og med dem kom et virvar af taburegler, som skulle overholdes for ikke at skabe ubalance!

Det er her vigtigt at forstå, at dette verdenssyn ikke kan sammenlignes med en organiseret religion, som for eksempel kristendommen, hvor én eller flere personer kan bestemme, hvilke regler og sandheder der er. For at samle denne verdensanskuelse under ét begreb bruger man i dag ofte ordet *silá*, som på grønlandsk både betyder *vej*, *forstand*, *verden* og *verdensorden* – men som sagt: Det ville være forkert at tolke *silá* som en egentlig religion.

For i Thulekulturen var det op til den enkelte familie – i nogle tilfælde den enkelte person – at forstå, hvordan verden skulle fortolkes, hvad *sandheden* var, samtidig med at man skulle indrette sig efter og underlægge sig den, således at man kunne opretholde eller genoprette den kosmiske balance mellem menneskenes og åndernes verden.

Til dette formål havde man en række redskaber:



Tabureglerne, som både fandtes til hverdagslige og særlige begivenheder. Tabureglerne var ofte indviklede og vanskelige at udføre. De fleste var tilknyttet dagligdagens gøremål som fangst og syning, men de blev for alvor aktiveret ved begivenheder som fødsel og død. Hvis de ikke blev overholdt, ville der blive skabt ubalance med megen ulykke til følge.



Trylleremserne, som måske kan sidestilles med en slags bønner. Disse var ikke forbeholdt hekse og *angakkut*, men kunne fremsiges af enhver, der havde lært dem. De blev brugt til at afværge ulykker eller til hjælp under vanskelige situationer, men de kunne også bruges, hvis man ønskede at kaste en forbandede over andre.



Amuletter og tatoveringer, som havde til formål enten at afskrække eller at tiltrække ånderne, alt efter hvordan de var fremstillet og hvorfor. Onde ånder kunne afskrækkes igennem én art talismaner, og gode ånder kunne tiltrækkes igennem en anden. Generelt blev tatoveringer mest brugt af kvinder og amuletter mest af mænd. Dette kan muligvis have noget at gøre med, at kvinder blev opfattet som værende tættere knyttede til eller mere udsatte i forhold til ånderne på grund af deres cyklus og evne til at skabe liv.

Når man skulle forstå tabureglerne, og hvordan amuletter og trylleord skulle bruges, var der hjælp at hente i myterne. Her optrådte væsener, ånder og dyr, som eksempelvis hjalp med at forstå, hvordan og hvorfor tabureglerne skulle overholdes – eller advarede mod

særlige måder at opføre sig på. Fortællingerne og myterne kunne ændre karakter og være vidt forskellige fra sted til sted, således at de var mest relevante for den situation, de skulle fortælles i, eller det publikum, de blev fortalt til. Historierne var altså ikke kun god underholdning til de lange, mørke vinteraftener, men var også *sandheden* – og den skulle tages alvorligt.

Hvis væsenerne og historierne i dette opslagsværk ikke stemmer overens med den opfattelse, du som læser har af dem, kan det måske være, fordi der er forskel på de mundtlige overleveringer, der blev fortalt gennem generationer, og så de genfortællinger af genfortællinger, der først blev nedskrevet af en række forskellige missionærer, kateketer og opdagelsesrejsende i løbet af 17-1900-tallet. Disse europæiske kildeindsamlere havde selvfølgelig deres egen forståelse og tolkning af de myter, de blev fortalt, og det har farvet deres gengivelse af dem – for slet ikke at tale om den censur, mange af dem følte var nødvendig at indføre, når fortællingerne blev for ”saftige.” Hertil kom ligeledes, at fortællingerne blev fortalt med lokal variation og med personlig kolorit.

Det er disse skriftlige kilder på i alt mere end 15.000 siders tekst-korpus, der ligger til grund for *Bestiarium Groenlandica*. Materialet er nøje udvalgt og gennemført ud fra kriterier om geografisk afgrænsning og kildekritisk gennemførelse af så mange kilder som muligt. Ydermere har vi taget så meget som muligt med om hver enkelt figur – nogle figurer var nævnt i en enkelt kilde, andre i adskillige. Nogle figurer har modsatrettede beskrivelser og træk. Det kan være opstået på grund af geografi, indsamlerens egen fortolkning eller andet, men det er alt sammen medtaget. Selvom den grønlandske myte- og ånde verden har meget tilfælles med andre Inuit-kulturers, har vi koncentreret os udelukkende om grønlandske fortællinger.





MYTEVÆSENER,
ÅNDER OG DYR
A-U



AAJUMAAQ

[²a: ju ²ma:q#] Den ærmede

AAJUMAAQ er kendt og frygtet i hele Grønland og har fungeret som hjælpeånd for nogle af de største *angakku*t og har været underlagt både *Naaja*, *Maratsi*, *Missuarniannga*, *Akko* med flere. Den har en krop omtrent som et menneske, men de lange, slanke arme er sorte fra albuerne og ned, og på hver hånd er der kun tre fingre og på hver fod kun tre tæer. Hovedet er beskrevet som et pelsløst hundehoved og nogle gange som et skeletteret hundehoved med store, stikkende øjne. Den svæver hen over jorden, og alt, hvad dens lange fingre rører ved, går i stærk forrådnelse, også mennesker. Dens tale er som et hviskende spøgelse, men den kan også være ganske højlydt, når den råbende melder sin ankomst med: "Attungara Aajumaartoq! Hvad jeg rører ved må rådne!" Når den ikke hjælper *angakkoq*'en i hans gerninger, bor den gerne i en tunnel i indlandsisen.

Der findes mange forskellige fortællinger, hvor *AAJUMAAQ* ikke bare fungerer som en hjælpeånd, men også som et hævnvæsen, hvor en *angakkoq* bruger den til at angribe sine fjender. Den tager også ofte med en *angakkoq* på ånderejse til den anden verden, da dens styrke er et stærkt middel imod andre dårlige ånder eller fjender, der vil dræbe *angakkoq*'en, når han rejser. Men først skal *angakkoq*'en blive herre over eller allieret med hjælpeånden.

MISSUARNIANNGA DROG UD i fjeldet for at finde *AAJUMAAQ*, velvidende at det kunne være ekstremt farligt at forsøge at blive herre over den. Han satte sig på en sten ved en kløft, men blev pludselig grebet af en frygtelig angst. Den fik ham til at ryste ukontrolleret over hele kroppen, men han var usikker på, hvad der havde skræmt ham. Pludselig begyndte kløften at bevæge sig, og han kunne høre *AAJUMAAQ*'s skrigende advarsel fra dybet, og ganske langsomt kom væsenet frem, med de lange, sorte arme fremstrakt imod ham. Han sad ganske forstenet og lod *AAJUMAAQ* komme helt hen til sig, men besvimed imens væsenet svævede hen over ham. Da han kom til sig selv, var det forsvundet, men han vendte tilbage til kløften endnu to gange, og da han havde set og gentaget dets navn tre gange, blev det hans hjælpeånd.

AASSIK

[²a:s sik#] Kæmpeormen

AASSIK er en kæmpeorm, der optræder i mange forskellige historier over hele Grønland. Den er så stor, at jorden under den gungrer, når den bliver nedlagt, og kødet beskrives som næsten rent spæk. Den er meget udholdende og kan trække store læs uden pause, hvilket gør den til det perfekte trækdyr, selv om den kan være ekstremt arrig, og det kræver således både styrke og tålmodighed at tæmme den. Den bliver let ophidset og kan være meget farlig for fremmede, så føreren af ormen skal holde den på lang afstand af eventuelle passagerer på sin slæde. Den kan ofte findes i nærheden af slædehundene, hvor den bor i et hul i jorden og forsøger at spise hundenes hvalpe.

Der findes fortællinger om *AASSIK* både med og uden menneskelige egenskaber, ligesom det ses hos mange andre grønlandske mytefigurer.

EN KVINDE BLEV truet til ægteskab af en *AASSIK* med et menneskeansigt. De fik tvillinger, og deres børns børn bar stadig den karakteristiske maske. Når man kigger på sommerfuglelarver den dag i dag, ses aftegningerne af et menneskeansigt tydeligt.

EN KVINDE BLEV BORTFØRT, og hendes bror skaffede sig en *AASSIK*, en *AMAROQ* og en isbjørn som trækdyr, så hans slæde kunne køre hurtigere. Isbjørnen, der var den eneste af de tre dyr, der ikke var et overnaturligt væsen, trættes hurtigst. Det var derfor praktisk, at man i gamle dage nemt kunne finde et stærkt væsen til at trække slæden.



Best

AAVERPAK

[²a: 1v3p pak#] Kæmpehvalrossen

AAVERPAK er en kæmpehvalros, der ofte dukker op i forbindelse med en ånderejse, eller når en lærling skal igennem den sidste prøvelse på sin vej til at blive fuldbefaren *angakkoq*.

I Østgrønland kendes den bedre under navnet *AFFAFFAQ* og bliver til tider beskrevet som havende små, korte ben og et horn på næsen eller ryggen i stedet for de karakteristiske, lange tænder, som hvalrossen normalt har.

Den kan oftest findes i partnerskab med *NAPPAASILAT*, hvor de sammen hjælper *angakkoq* på sin rejse til åndeverdenen ved enten at fortære eller kaste med vedkommende.

EN UNG MAND frygtede at blive fortæret af *AAVERPAK* og *NAPPAASILAT* under sin uddannelse og blev derfor ved med at udskyde sin ånderejse. Da han endelig fik taget mod til sig, dukkede *NAPPAASILAT* op under hans trance og slæbte ham ned til stranden ved hans testikler. Her kastede den ham ud i vandet til *AAVERPAK*, som stak sine stødtænder ind under hans kraveben. Imens var *NAPPAASILAT* nået ud i vandet og modtog den unge mand, som blev kastet retur til den. Således startede en kastestafet, der endte med, at den unge mand blev kastet til himlens rand. Man kan derfor ikke fortænke ham i at have frygtet sin ånderejse.



AJAQQISAAQ

[a ˈjaq qi ˈsa:q#]

AJAQQISAAQ er en nedarvet hjælpeånd. Der vides ikke meget om dens udseende, men den guider ofte *angakkoq* på hans ånderejser.

ANGAKKOQ'EN AGGU TOG på en guidet tur til De Dødes Land i himlen og De Dødes Land under vandet, så han kunne se forskellen mellem at dø på land og til vands. Her mødte han sin far, fra hvem han arvede *AJAQQISAAQ*.

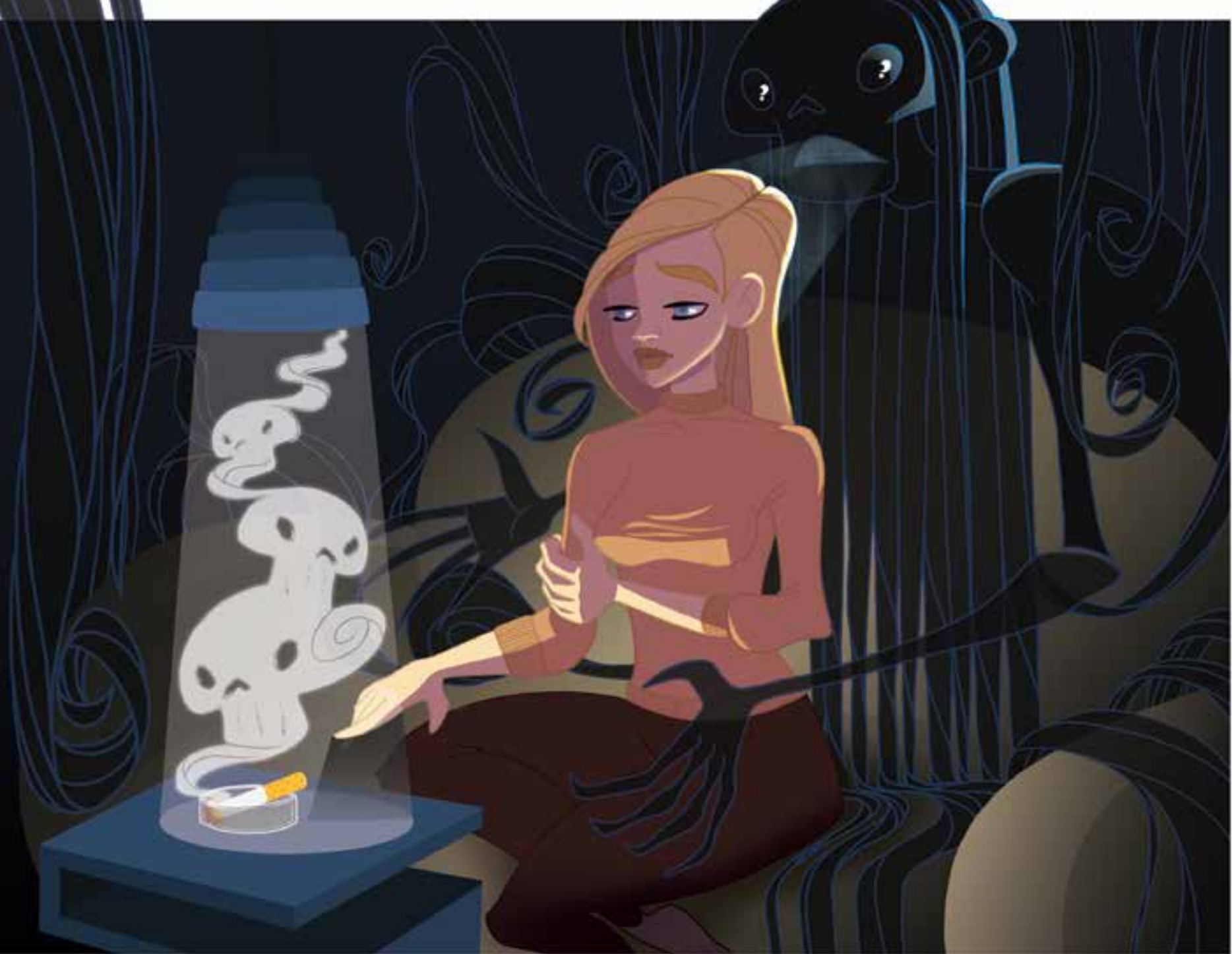
AKUEQQUTIT

[a ku 'w3q qu tsit#]

Dem man ikke kan befri sig for

AKUEQQUTIT er en slags omvendt samvittighed, som får dig til kun at gøre dårlige ting. De kan optræde i skikkelse af både mænd, kvinder eller endda børn. De er så gennemsyrede af ondskab, at der ikke kan vokse kød på dem.

Disse ånder vandrer i hælene på alle mennesker, og hver gang man føler lysten til at gøre noget forkert, hvisker de i øret på én: "Gør det bare, gør det bare!" Man kan derfor komme til at adlyde dem uden at tænke over det. Deres eneste formål er at sørge for, at mennesker gør forkerte eller forbudte ting.



ALLAQ

[¹at̩ t̩aq̩#] Landbjørnen

En *ALLAQ* er en kvindelig *QIVITTOQ*. Til forskel fra mænd ændrer en kvindes udseende sig drastisk, hvis hun bliver til en *QIVITTOQ*: den ene halvdel af kvinden er stadig et menneske, mens den anden halvdel er en isbjørn. Om det er på langs eller på tværs er forskelligt fra fortælling til fortælling. En *ALLAQ* bliver enormt bred og har munden fuld af næseblod og snot, hvilket den kan finde på at dække med en *kamik*. Desuden skriger den enormt højt, når den angriber. Man kan til nød holde den på afstand ved at ikklæde sig tøjet fra en afdød, hvilket fungerer som en form for amulet imod den. *ALLAQ*'en kan være meget territorial og vogter gerne over steder, der er rige på sorte- og blåbær.

Når en kvinde går ud i fjeldet for at blive *QIVITTOQ*, dør hun af kulde efter fem dage. Derefter lever hun op igen som en *ALLAQ* og kan aldrig mere komme til at fryse.

EN *ALLAQ* BLEV ANGREBET af en anden *QIVITTOQ*, der gav hende et velplaceret spark på den menneskelige side af hende, så hun styrtede ud over en skrænt. På vejen ned brølede hun som en bjørn, når hendes bjørneside ramte fjeldet, og skreg som en kvinde, når den menneskelige side ramte.

ALLIARUTSIT

Se *INNERSUIT*



AMAARSISARTOQ

[a²ma:s si¹sat tɔq#] Den med hættten

En *AMAARSISARTOQ* røver nyfødte børn og sommetider *angakut* på ånderejser ved at putte dem ned i sin vældige *amaat*. Den synes at blive tiltrukket af kogende mad. Det anbefales derfor, at man hænger en muslingeskal op, hvis man skal koge noget i et hus, hvor en kvinde lige har født. Dette skulle efter sigende holde den på afstand.

DA EN FAMILIE BLEV ved med at miste deres nyfødte børn, kontaktede de en *angakkoq*. Han skulle finde børnene og fandt dem i *AMAARSISARTOQ*'s hus. Han tog børnene med tilbage, men besluttede sig for at vende tilbage til huset, kun for at blive snuppet af væsenet, der straks puttede ham i sin hætte. Han tilkaldte alle sine hjælpeånder, men de blev én efter én drevet tilbage. Den eneste, der formåede at angribe, var en falk, der nådesløst hakkede *AMAARSISARTOQ* i panden. Herved slap *angakkoq*'en løs og slog *AMAARSISARTOQ* ihjel.



