

Sagen aus Saruchó

Band III

von

Martin Krois

© 2026 Martin Krois

www.valeno.at

1. überarbeitete Auflage

Umschlaggestaltung: Martin Krois
Korrektorat: Sandra Hochfellner

Druck und Vertrieb im Auftrag des Autors:
Buchschniede von Dataform Media GmbH
Julius-Raab-Straße 8
2203 Großebersdorf
Österreich

www.buchschniede.at – Folge deinem Buchgefühl!
Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:
info@buchschniede.at

ISBN:
978-3-99192-987-1 (Paperback)
978-3-99192-985-7 (Hardcover)
978-3-99192-986-4 (E-Book)

Printed in Austria

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Inhalt

Vorwort.....	7
Der Weiher der Waffenruhe	9
Der Wall der Ranchar	13
Der Rabe von Miren Nerat	17
Hamster und Schlange.....	21
Der Rächer von Althaim.....	27
Die Augen des Falken.....	31
Die Katzenfürstin von Trisantall	35
Die Königin der Wälder.....	39
Die letzte Erdweberin	43
Die Schicksalsmalerin	47
Der Tod der Großkönigin.....	51
Der Tränenfall	55
Der schwarze Ziegenbock	59
Die Schuld der Wölfin.....	63
Der Prinz und der Wels	69
Die Heiligen Höhlen	73
Das Lärchenvolk	79
Narvanros und der Purpurrachen	85
Der Schrecken von Danalan.....	89
Die Insel im Nebel des Morgens	93
Die Stadt der Bohnen	97
Der Aalkönig.....	101
Das Spiel der Könige.....	105
Das Los der Sterblichkeit.....	109

Vorwort

Der nunmehr bereits dritte Band dieser Reihe wartet ein weiteres Mal mit Geschichten und Sagen aus einer Welt auf, in der eine ebenso ferne, wie geheimnisvolle Vergangenheit noch lebendig ist.

Von den weiten Wiesen des Königreiches Erbarior und tiefen Tälern des Fürstentums Theladien wendet es sich den Wäldern Guilars und Vanranias zu – jenen Gefilden, in denen einst die Ranchar umgingen. Immer wieder tauchten die spinnenhaften Baumeister bereits am Rande von Erzählungen auf. Nun wagen sie sich in diesem Buch erstmals in den Vordergrund.

Dazu kommen Geschichten aus den sechs Reichen Vanranias, aber auch von der Küste des Inneren Meeres und aus noch weiterer Ferne. Geschichten von Göttern, von zauberkundigen Geschöpfen, von Helden und Königinnen, aber auch gewöhnlichen Frauen und Männern, die von den Winden des Schicksals getrieben werden.



Der Weiher der Waffenruhe

In den Tiefen der Zeit waren Cilélore und Misael, die Götter der Jagd, unzertrennliche Gefährten. Viele Jahrhunderte lang kämpften sie Seite an Seite gegen all jene Übel, die die Wälder dieser Welt durchstreiften. Schließlich verschlug es die beiden mit ihrem Gefolge in jenes Land, das die Menschen dereinst Guilar nennen würden. Allzu viel gab es dort für sie zu tun, denn immer wieder stiegen ganze Scharen von Ausgeburten der Finsternis aus dem Höllengebirge in die Täler im Süden hinab.

Tapfer kämpften die beiden Götter gegen die nicht enden wollende Flut grässlicher Ungeheuer an. Und tatsächlich gelang es ihnen, dem wüsten Treiben Einhalt zu gebieten und endlich kehrte Frieden in die Wälder ein.

Groß war die Freude der Menschen, die in jenen Landen lebten. Sie rühmten die Götter der Jagd und, wann immer die beiden in eines der abgelegenen Dörfer gelangten, wurden sie

in allen Ehren empfangen. Rauschende Feste wurden ihnen ausgerichtet, Heiligtümer gestiftet und Opfergaben dargebracht.

Cilélöre machte sich nichts aus diesen Ehrbekundungen, denn nicht aus Eigennutz oder der Freude am Töten wegen war sie zur Jägerin geworden. Misael dagegen fand großen Gefallen daran, wie die Sterblichen ihn verehrten. War auch sein Bestreben zunächst noch ohne Hintergedanken, kämpfte er bald nur noch des damit verbundenen Ruhmes wegen.

Schließlich begab es sich, dass sich die Ungeheuer aus den Bergen nicht länger hinab in die Täler wagten. Indessen garieten die Mühen derjenigen, die den anhaltenden Frieden in den Wäldern möglich gemacht hatten, immer mehr in Vergessenheit.

Wiewohl die Menschen die Götter der Jagd weiterhin hoch in Ehren hielten, schwand die überschwängliche Dankbarkeit dahin. Nur noch selten wurden Cilélöre und Misael mit Festzügen empfangen oder Geschenken überhäuft. Freundliche Worte waren alles, was blieb.

Cilélöre störte sich nicht daran, Misael's Sinn dagegen wurde dunkel und voller Neid. Er erkannte, dass die Menschen ihn nur rühmten, solange er sie vor den Übeln der Welt beschützte. In Abwesenheit dieser Übel jedoch war auch sein Glanz getrübt.

So fasste er einen folgeschweren Entschluss. Heimlich stieg er hinauf in die entlegensten Schluchten des Höllengebirges. Dort fand er, was von seiner einstigen Beute noch geblieben war. Neue Kraft flößte er den Geschöpfen der Finsternis ein und er unterwarf sie seinem Willen. Dann befahl er ihnen, in die Täler zurückzukehren und Unfrieden unter den Menschen zu stiften.

Nachdem er sein Vorhaben in die Tat umgesetzt hatte, kehrte Misael zu seinen Jagdgefährten zurück und wartete geduldig, bis die ersten Berichte über die Rückkehr der Ungeheuer aus den Bergen laut wurden. Kaum konnte er seine

Freude verbergen, als die Menschen endlich wieder nach den Göttern der Jagd riefen.

Schon kämpften Cilélore und Misael erneut gegen die Ausgeburten der Finsternis. Indessen zeigten sich die Geschöpfe aus dem Höllengelbirge zäher und gerissener als zuvor. Großes Leid verbreiteten sie unter den Sterblichen, tauchten sie doch zumeist dort auf, wo ihre Jäger sie nicht sogleich stellen konnten, nur um zu verschwinden, sobald diese in Erscheinung traten.

Der Friede in den Wäldern schien unwiederbringlich dahin. Und doch rühmten die Menschen die Götter der Jagd, sehnten ihre Anwesenheit und ihren Schutz herbei, machten ihnen Geschenke, dichteten Lieder auf ihre Taten.

Groß war Misael's Freude, größer noch Cilélores Bedauern. Doch wiewohl Letztere sich des Gefühls nicht erwehren konnte, etwas ginge nicht mit rechten Dingen zu, ahnte sie noch nicht, dass ihr eigener Mitstreiter für all das Leid verantwortlich war.

Eines Tages beobachtete eine von Cilélores Vertrauten – eine sterbliche Frau namens Rariva – durch Zufall, wie Misael eine weitere Schar Ungeheuer aus den Bergen in die Wälder hinabtrieb. Zutiefst erschüttert von dem, was sie gesehen hatte, eilte Rariva zu ihrer Herrin und berichtete dieser davon.

Wenngleich sie außer sich vor Kummer war, stellte Cilélore das Wort ihrer Vertrauten nicht in Frage. Wohl erkannte sie, dass Misael Einhalt geboten werden musste, doch wusste sie auch, dass ihr Jagdgefährte ihr an Kraft und Klugheit ebenbürtig, wenn nicht gar überlegen war. Selbst die Götter fürchteten seine Pfeile, die niemals ihr Ziel verfehlten.

Aus diesem Grund entschloss sich Cilélore, zunächst das Gespräch mit ihrem alten Freund zu suchen. Da sie ihm jedoch nicht unvorbereitet entgegentreten wollte, ersann sie gemeinsam mit ihren engsten Vertrauten ein gewagtes Vorhaben.

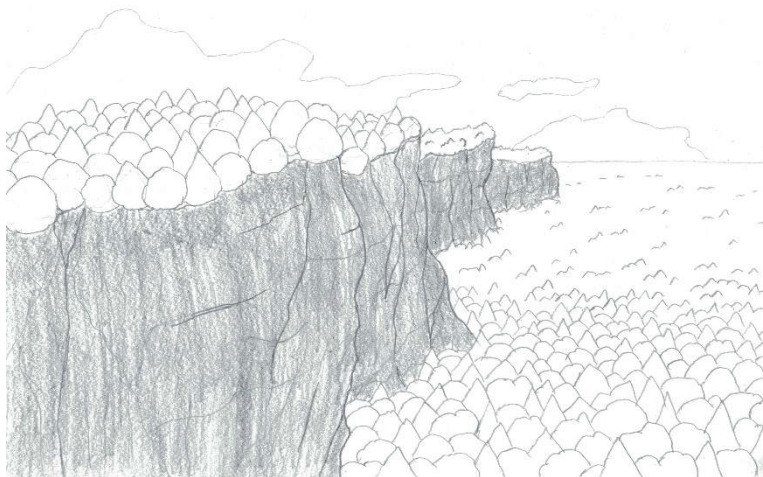
Tief in den Wäldern von Guilar gab es einen Weiher, den die beiden Götter der Jagd aufsuchten, wann immer sie sich vom Blut ihrer Beute reinwaschen wollten. Ein Ort des Friedens und der Erholung war dies, eingebettet in einen Hain aus Birken und Erlen. Gestärkt durch die Kräfte, die den Weiher durchflossen, legte Cilélore einen mächtigen Bann darauf, der es jedem – ob Sterblichem oder Wesen göttlichen Geblütes – fortan unmöglich machen sollte, dort mit böser Absicht zur Waffe zu greifen.

Als die beiden Götter der Jagd dann einmal mehr nach einem mühevollen Tag ein Bad in jenem Weiher nahmen, stellte Cilélore ihren Mitsstreiter zur Rede. Freilich leugnete Misael seine Tat, doch durchschaute sie sein edles Gebaren. Ein wilder Streit entbrannte, infolgedessen die tiefe Freundschaft der beiden in Trümmer ging.

Als bald sah Cilélore, dass ihr alter Gefährte verloren war. So befahl sie ihren Gefolgsleuten, Misael zu ergreifen, um ihn zurück ins Reich der Götter zu geleiten, auf dass dort über ihn gerichtet würde. Eilig griff dieser nach seinen unfehlbaren Pfeilen, doch erkannte er, dass er diese nicht erreichen konnte.

Mit bloßen Händen setzte er sich dann zur Wehr und rang jeden einzelnen seiner Häscher nieder. Einzig Cilélore selbst konnte er nicht überwinden. So blieb ihm nur die ihm verhasste Flucht. Bittere Rache schwor er, ehe er in die Tiefen der Wälder entschwand. Von dort aus führte er – fortan nicht länger im Geheimen – einen erbitterten Krieg gegen seine einstige Mitsstreiterin und alle, die reinen Sinnes waren.

Der Weiher aber, an dem es zum Bruch zwischen den Göttern der Jagd gekommen war, blieb für alle Zeit ein Ort des Friedens. Auch nachdem beide längst verschwunden waren, lebte Cilélores Bann in den kühlen Wassern fort und machte alle Waffen nutzlos, die an jenen Ufern erhoben wurden.



Der Wall der Ranchar

Vor langer Zeit herrschten die Ranchar über die weiten Wälder zwischen dem Mondgebirge und dem Höllengebirge. Den Menschen noch unbekannt, lebten die spinnenhaften Geschöpfe in Eintracht mit ihrer Umwelt und einander. Stets war ihre Königin Xularache darauf bedacht, das empfindliche Gleichgewicht in ihrem gewaltigen Reich zu wahren.

Nun begab es sich jedoch, dass dieses schwer ins Wanken geriet. Nach dem Ende des Krieges der Flammen, der jahrzehntelang jenseits der Berge getobt hatte, ließen sich nämlich die Drachen in den Landen an den westlichen Säumen des Waldes nieder. Wenig Achtung hatten die Eindringlinge aus dem Norden vor dem, was sie umgab, und sie zögerten nicht, die Welt nach ihren Wünschen umzugestalten. So gab es nicht wenige unter ihnen, die zum Vergnügen Wälder in Brand

setzten und Jagd auf jene machten, die sie für geringere Geschöpfe hielten.

Dies kam auch Xularache und ihrem Hofstaat in den Tiefen des Waldes zu Ohren. Groß war da die Sorge unter den Ranchar – so groß, dass die gewohnte Einigkeit zu zerbrechen drohte. Während nun manche davon überzeugt waren, die angeborene Heimlichkeit ihres Volkes böte allen Schutz, der nötig war, sprachen sich andere dafür aus, den Eindringlingen Einhalt zu gebieten.

Letztere fanden in Rachnys, einer Tochter der Königin, ihre mächtigste Fürsprecherin. Unzählige Male versuchte diese, ihre Mutter von der Notwendigkeit zu überzeugen, den Feind, wenn nötig mit Gewalt, zurückzuschlagen. Doch Xularache konnte diesem Vorschlag nur wenig abgewinnen. Wohl hatte sie nämlich Gerüchte über die Schlacht der Brennenden Gipfel gehört, in der sogar Götter dem Drachenfeuer erlegen waren. Über die Maßen töricht erschien es ihr, den Kampf mit einem solchen Feind zu suchen.

So ermahnte sie ihre Tochter zur Vorsicht, doch gab diese nur wenig auf die Worte anderer. Als Rachnys begriff, dass sie von ihrer Mutter keinerlei Unterstützung erwarten durfte, sagte sie sich von dieser los und machte sich gegen alle Ratsschläge auf den Weg, um den Drachen die Stirn zu bieten. Nur eine kleine Schar Jäger und Erdweberinnen begleitete sie auf diesen Feldzug.

Unweit der Waldgrenzen im Westen stieß Rachnys dann auf ihren erklärten Feind. Nicht wenige aus ihrer Schar verzagten bei dem Anblick, den das gewaltige Ungeheuer bot, das inmitten der schwelenden Glut auf einer Lichtung ruhte, die es sich selbst mit seinem Feuer geschaffen hatte.

Auch die Tochter der Königin war entsetzt von der Größe ihres Feindes. Und doch machte sie ihren Gefährten neuen Mut. Gemeinsam mit diesen lockte sie den Drachen alsbald in einen Hinterhalt. Doch mit all ihrer Kraft, ihrer Kunstfertigkeit und Geschicklichkeit gelang es den Ranchar nicht, dem Ungeheuer beizukommen. Zu wenig wussten sie über die

Kraft, die den Drachen innewohnte, und noch waren ihre Waffen nicht fähig, den Schuppenpanzer zu durchbrechen.

Mehr als ein Dutzend Ranchar starben im Feuer, ehe Rachnys die Überlebenden um sich scharte und floh. Groß war ihre Schmach, ebenso groß ihre Wut und Verzweiflung. Geschlagen und gedemütigt wagte sie es nicht, zu ihrer Mutter zurückzukehren. Stattdessen versteckte sie sich in den Hügeln jenes Landes am Fuße des Höllengebirges, das dereinst Guilar heißen würde.

Dort führte Rachnys mit ihren verbliebenen Gefolgsleuten ein Leben in Furcht vor dem, was da kommen mochte. Umso größer wurde diese Furcht, als sie Gerüchte vernahm, die Drachen hätten damit begonnen, eine gewaltige Schneise in den Wald zu schlagen, die sie mit Wasser aus den Bergen fluteten.

In dem Glauben, ihre Feinde hätten vor, alles Land zwischen dem Höllengebirge und dem Mondgebirge in einen gewaltigen See zu verwandeln, rief Rachnys eilig ihre begabtesten Erdweberinnen zu sich. Mächtige Zauberinnen waren diese, die Tochter der Königin selbst nicht die geringste unter ihnen.

Um ihr Volk vor der drohenden Flut zu schützen, beschworen die Erdweberinnen die Heiligen Kräfte herauf, wie sie es immer taten, wenn sie eines jener Wunderwerke erschufen, die auch die Menschen späterer Zeitalter noch in Staunen versetzten. All ihr Können wandten sie auf, um das Land entzwei zu reißen und den nördlichen Teil hoch in die Lüfte zu zwingen. Hundert, zweihundert, dann dreihundert Fuß bäumte sich die Erde unter einem tiefen Grollen zu unüberwindlichen Klippen auf.

Nach und nach brachen die Erdweberinnen erschöpft zusammen, denn diese Aufgabe überschritt die Grenzen dessen, wozu selbst die mächtigste unter ihnen fähig gewesen wäre. Nicht wenige starben auf der Stelle, andere erholten sich nie wieder von den gewaltigen Anstrengungen. Und doch war

das Unterfangen geglückt, denn der Wall, den sie aufgeworfen hatten, war stark genug, um jeglicher Flut standzuhalten.

Nachdem sich die Erde wieder beruhigt hatte, führte Rachnys diejenigen, die ihr von ihrem Gefolge noch geblieben waren, die Klippen hinauf. Weit im Hinterland ließ sie sich nieder und harrete auf einen Sturm, der niemals kommen sollte.

Keine Flutwelle brandete jemals gegen den Wall der Ranchar, kein Drache verirrte sich dorthin. So überdauerte das Bollwerk seine Schöpfer, die längst aus jenen Landen verschwunden sind. Nunmehr halten die Menschen von Miren Nerat von seiner Spitze aus Wacht über das Unterland von Guilar.



Der Rabe von Miren Nerat

In Miren Nerat lebte einst eine vornehme Frau. Von altem Adel war sie das Oberhaupt einer äußerst wohlhabenden und einflussreichen Familie. Ihr Gatte war schon vor vielen Jahren einer schweren Krankheit erlegen, der Sohn, den sie von ihm empfangen hatte, ihre größte Freude.

Niramir – so war der Name des Kindes – war ein äußerst freundlicher und liebenswürdiger Bursche, jedoch zum Bedauern seiner Mutter nicht allzu klug. So machte er sich durch seine Unbedarftheit nicht selten zum Gespött der Leute. Während die einen ihn bloß dafür belächelten, gab es andere, die es sich zum Spiel machten, ihn zu überlisten und zu verhöhnen. Er selbst störte sich nicht daran.

Freilich sah Niramirs Mutter dies mit Besorgnis. Aus dem ganzen Land ließ sie Gelehrte herbeikommen, die ihren Sohn

auf das Leben vorbereiten sollten, das ihn als künftiges Familienoberhaupt erwartete. Doch auch dem strengsten Lehrmeister gelang es nicht, dem jungen Burschen Vernunft beizubringen.

Als seine Mutter erkannte, dass sie ihren Sohn nicht zu ändern vermochte, gab sie sich geschlagen und tat fortan alles, um die Übel der Welt von ihm fernzuhalten. So sorgte sie dafür, dass er stets von freundlichen Gesichtern umgeben war und von Leuten, die verhinderten, dass er durch seine Gutmütigkeit zu Schaden kam.

Viele Jahre zogen ins Land. Während aus dem lebenswürdigen Kind ein ebenso lebenswürdiger Mann wurde, holte das Alter dessen Mutter ein. Sie wurde krank und blass und, als sie fühlte, dass ihre Zeit gekommen war, rief sie ihre Angehörigen und Vertrauen zu sich. Diesen rang sie das Versprechen ab, sich gut um ihren Sohn zu kümmern, dem sie ihr gesamtes Vermögen vermachen würde. Erst dann schied sie dahin.

Ganz Miren Nerat war in Trauer, denn sie war sowohl beim Adel als auch bei den einfachen Leuten ihrer Großzügigkeit und Güte wegen sehr beliebt gewesen. Bald jedoch zeigte manch einer, den sie Zeit ihres Lebens für vertrauenswürdig gehalten hatte, sein wahres Gesicht.

Kaum war nämlich die Mutter beerdigt, begannen nicht wenige damit, den Sohn zu umgarnen – in dem kaum verhohlenen Versuch, an dessen Reichtümer zu gelangen. Wenig nur machte sich Niramir aus seinem Erbe. Einzig der Liebe seiner Mutter hatte er Wert beigemessen. Dass diese nun unwiederbringlich dahin war, machte ihn noch argloser als zuvor. Wann immer man ihm Mitleid heuchelte, entlohnte er dies – unwissend, wie er war – stets über die Maßen großzügig.

Einzig sein Onkel – der Bruder seiner Mutter – blieb treu an seiner Seite, verscheuchte die Betrüger und wies die Heuchler zurecht. Ein aussichtsloser Kampf war dies und wiewohl der Onkel sein Bestes tat, die täglichen Geschäfte der

Familie am Laufen zu halten, konnte er nicht verhindern, dass sein Neffe mehr und mehr von seinem Wohlstand an Menschen mit unlauteren Hintergedanken abtrat. Angespannt war das Verhältnis zwischen den beiden. Schließlich kam es dann zum Streit, infolgedessen einige unbedachte Aussagen getätigt wurden.

Von den Worten seines Onkels zutiefst verletzt floh Niramir aus dem Anwesen in die Stadt hinaus, wo er seinen Kummer in einem Wirtshaus ertränkte. Auch dort hatte sich seine zügellose Großzügigkeit bereits herumgesprochen. So fanden sich alsbald einige finstere Gesellen, die ihn im Austausch gegen ein paar freundliche Worte um alles erleichterten, was er bei sich trug.

Der Abend nahm seinen Lauf und schon bald war Niramir außer den Kleidern am Leib nur mehr eine Halskette geblieben. Ein wunderschöner, aus Gold gefertigter Anhänger in der Gestalt eines Raben war daran befestigt. Um dieses Schmuckstück bat ihn ein alter Trunkenbold und stadtbekannter Dieb, nachdem er ihm lange geschmeichelt hatte.

»Nein«, sagte Niramir ungewohnt ernst. »Alles gebe ich dir für deine Güte. Dies allein kann ich nicht geben. Meiner Mutter gehörte diese Kette. Sie gab sie mir am Tag ihres Todes. Ein Teil von ihr lebt darin weiter. Solange ich sie bei mir trage, wird meine Mutter über mich wachen.«

Dies hörte der Trunkenbold gar nicht gern. Er versuchte es mit weiteren Schmeicheleien, denn er hatte großen Gefallen an dem Kleinod gefunden. Als die freundlichen Worte vergeblich blieben, wurden Drohungen daraus, doch auch damit erreichte er nichts.

Schließlich hatte Niramir genug von dem Mann. So erhob er sich und verließ das Wirtshaus. Während er durch die nächtlichen Gassen von Miren Nerat schlenderte, holte das schlechte Gewissen ihn ein und er beschloss, nach Hause zu gehen. Da er jedoch ein wenig angetrunken war und diesen Teil der Stadt nicht sonderlich gut kannte, verirrte er sich.

Ratlos ließ er sich dann am Fuß einer Treppe nieder. Dort fand ihn der Mann aus dem Wirtshaus. »Wohin des Weges, Freund?«, rief dieser ihm zu.

»Nach Hause«, erwiderte Niramir betrübt. »Leider finde ich den Weg dorthin nicht mehr.«

»Ich kann dich führen, wenn du mich lässt«, schlug der Mann vor.

Ohne zu zögern, willigte Niramir ein. Längst hatte er die bösen Worte vergessen.

Doch der Trunkenbold brachte Niramir nicht nach Hause. Vielmehr führte er ihn an den Rand der hohen Klippen, auf denen Miren Nerat erbaut worden war. Dort zeigte der Mann dann sein wahres Gesicht. Ohne Vorwarnung riss er seinem Trinkgefährten die wertvolle Kette vom Hals und stieß ihn in den Abgrund hinab.

Keine Angst verspürte Niramir, während er seinem Tod entgegenstürzte. Groß war seine Scham, denn er dachte nur daran, wie traurig seine Mutter gewesen wäre, hätte sie erfahren, dass er die Kette verloren hatte.

Doch die Götter hatten Mitleid mit dem Mann, der niemals jemandem etwas zuleide getan hatte. So bedeckten sie seinen Körper mit schwarzen Federn, verwandelten seine Arme in Flügel und seine Beine in kräftige Klauen. Ehe er wusste, wie ihm geschah, fiel er nicht mehr, sondern glitt auf dem kühlen Wind dahin, der ihn als Raben zurück nach oben trug.

Dort auf der Klippe erfreute sich der Trunkenbold seiner Beute. Voller Zorn stieß Niramir auf ihn herab, zerkratzte ihm das Gesicht und entriß ihm die goldene Kette. Mit dieser in den Klauen flog er in die Nacht davon. Niemand sah ihn je wieder, doch heißt es, er habe den Rest seiner Tage in Frieden in der Wildnis verbracht.