

Sagen
aus
Sarucho

Band 11

von

Martin Krois

© 2024 Martin Krois

www.valeno.at

1. überarbeitete Auflage

Illustration: Martin Krois
Umschlaggestaltung: Martin Krois
Korrektorat: Sandra Hochfellner

Druck und Vertrieb im Auftrag des Autors: Buchschmiede
von Dataform Media GmbH, Wien
www.buchschmiede.at - Folge deinem Buchgefühl!

Besuche uns online



ISBN:

978-3-99125-926-8 (Paperback)

978-3-99125-869-8 (Hardcover)

978-3-99125-895-7 (E-Book)



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 Met der Gnomen.....	9
Der Heldentod	13
Die Singenden Hügel.....	19
Der König des Weines.....	23
Die Geburt des Blutschattens.....	27
Die Söhne der Gruft	33
Der Beschützer des Reiches.....	39
Der Irrlichtpfad	45
Die Schlacht am Hasenfeld	51
Das Schwert der Sieben Herrscher	55
Das Ungeheuer vom Tiefenhügel	59
Der Mann aus dem Finsterforst.....	63
Die Drachenstraße	67
Die Freipfeile	71
Der Bleiche Jäger.....	77
Der Mondhirsch.....	81
Der Blutfluss.....	85
Der erste Grünmantel	89
Der Schatz des Irren Almars	93
Fulviras Maske.....	97
Der Zorn der Jagdgöttin	101
Der Bote der Nacht.....	105
Die Blutrote Schlange.....	109
Schlange und Falke	113

Vorwort

Wie schon der erste Teil dieser Reihe enthält auch der zweite Band Sagen und Märchen aus der Welt Sarucho, in der eine ferne, verwunschene Vergangenheit noch lebendig zu sein scheint.

Dieses Buch lässt die Gefilde des verfallenen Orvolor und seines Nachfolgerstaates Styronna hinter sich, um die weiten Wiesen des Königreiches Erbarior und vor allem seines nördlichen Fürstentums, des von düsteren Wäldern bedeckten Theladien, zu erkunden.

Gnomen, Drachen, Ungeheuer und Geister – gute wie böse – bewohnen diese Orte, aber auch ganz gewöhnliche Menschen, die in Geschichten hineingezogen werden, die ihr tiefstes Innerstes zutage fördern und ihnen alles abverlangen.

Es sind Geschichten von verzauberten Gegenständen und wundersamen Orten, von unerwarteten Freundschaften und Heldenmut, aber auch von bitterem Verrat und Torheit.



Der Met der Gnomen

Vor langer Zeit wanderten viele Menschen heimatlos durch jene Gefilde, die dereinst Erbarior heißen würden. Nicht länger als ein halbes Jahrhundert war es her, dass ein gewaltiger Brand die dunklen Wälder südlich des Flusses Amnua in Flammen aufgehen hatte lassen. Weite, saftige Wiesen waren der Asche der alten Welt entsprungen, auf denen ungestört das Wild graste.

Es begab sich nun, dass eine kleine Gruppe von Menschen aus dem Westen in jenes Land gelangte. Freunde und Verwandte waren sie, die ihre Heimat verlassen hatten, um anderswo ihr Glück zu finden. Mit wenig mehr als ihrer Kleidung am Leib und einigen Nutztieren im Schlepptau wanderten sie die Singenden Hügel entlang nach Süden.

Lange Wochen waren sie schon unterwegs gewesen, als sie eines Abends an den Saum eines großen Waldes gelangten. Ein mächtiger Zauberbann hatte diesen vor dem Jahrhundert-

feuer bewahrt, sodass er sich einer Insel gleich aus dem grünen Grasland erhob.

Ganz und gar wundersam erschien den Reisenden dieser Anblick, denn sie hatten nur wenige vereinzelte Bäume zu Gesicht bekommen, seit sie ihre Heimat verlassen hatten. Da nun die Sonne bereits tief über den Hügeln im Westen stand, beschlossen sie ihr Lager am Saum des Waldes aufzuschlagen.

Unweit des Lagerplatzes durchfloss ein lieblicher Bach das Unterholz. Dorthin begab sich Grenwild, die junge Anführerin der Reisegesellschaft, um ihren Durst zu stillen. Dort fand sie eine seltsame Flasche, die sich – von der Strömung mitgerissen – in den Wurzeln eines Baumes verfangen hatte. Aus feinstem Glas geschliffen, wie nur die Almári es zu fertigen vermochten, glänzte das Gefäß im Licht der untergehenden Sonne, während in seinem Inneren eine goldene Flüssigkeit hin und her schwappte.

Verwundert nahm Grenwild die Flasche an sich und zeigte sie ihren Freunden und Verwandten, doch keiner – auch nicht die älteren und weiseren – konnten sich einen Reim darauf machen. Während manch einer zu wissen glaubte, die Flasche enthielte einen mächtigen Zaubertrank, sprachen andere von Giften und Flüchen.

Hin- und hergerissen zwischen Neugier und Vorsicht, obsiegt schließlich erstere. Als Grenwild die Flasche entkorkte, fielen einige Tropfen der goldenen Flüssigkeit aus deren Inneren auf die Wurzeln der alten, verdorrten Eiche, unter der sie ihr Lager aufgeschlagen hatte.

Da geschah vor den Augen der versammelten Menschen ein Wunder: Plötzlich trug der Baum Knospen, die sich sogleich zu Blüten und Blättern öffneten. Schon hingen überall Eicheln, während die knorrige Rinde des Stammes den Schimmer ihrer Jugend zurückgewann.

Kaum einen Lidschlag währte der Zauber. Wo eben noch eine alte, fast kahle Eiche ihre müden Äste beinahe bis zum

Boden herabhängen hatte lassen, überdachte nun frisches Grün die Köpfe der Menschen.

Als Grenwild dies sah, glaubte sie, den sagenhaften Met der Ewigen Jugend gefunden zu haben, von dem die Überlieferung ihres Volkes zahlreiche Sagen zu erzählen wusste. Und sie gedachte ihres alten, gebrechlichen Vaters, dem die Mühen der langen Reise schwer zugesetzt hatten.

Ohne zu zögern, verabreichte sie ihm ein paar Tropfen aus dem Fläschchen und siehe da: Auch er gewann die Kraft seiner Jugend zurück. Sein graues Haar wurde wieder blond, seine müden Knochen strotzten nur so vor Kraft.

Viele verlangte es da nach dem wundersamen Trank. Grenwild jedoch sah, dass sie allzu wenig davon hatte. So ging sie sparsam damit um und gab nur jenen davon, die ihn auch tatsächlich benötigten.

Den Fund des Fläschchens nahmen die Menschen zum Anlass, sich an diesem Ort niederzulassen. Und so rodeten sie ein kleines Stück des Waldes und errichteten Häuser an dessen Rand. Manch einer verbrachte viel Zeit am nahen Bach, in der Hoffnung, dass auch er ein Fläschchen mit dem verzauberten Met finden würde. Doch sie suchten vergeblich.

Eines Tages kam dann ein seltsamer Mann in die kleine Siedlung, die von ihren Bewohnern mittlerweile Olemiere genannt wurde. Klein war er wie ein Kind, doch war seine Erscheinung die eines alten Mannes. Seine Kleidung war fremdartig, ebenso sein Gebaren. Dennoch nahmen die Dorfbewohner ihn freundlich auf, als er sie um Gastfreundschaft bat.

Grenwild selbst bewirtete ihn in ihrem Haus. Dort fiel der Blick des seltsamen Reisenden auf das gläserne Fläschchen mit dem Met, das auf einem Brett über dem Kamin stand.

»Woher habt Ihr dies, werte Gastgeberin?«, fragte er Grenwild mit glänzenden Augen.

Da Grenwild keinen Grund sah, ihn anzulügen, erzählte sie ihm von ihrem Fund. Als sie ihre Geschichte zu Ende geführt hatte, lachte der Mann.

»So war das also«, sagte er. »Ihr müsst wissen, dass diese Flasche mir gehörte. Durch einen unglücklichen Zufall kam sie mir abhanden, als ich meine Verwandten im Dorf am Oberlauf des Baches besuchte. Seit langem schon suche ich den Wald danach ab.«

Grenwild beäugte den Fremden misstrauisch, glaubte sie doch, er wäre ein Betrüger, der sie um ihren Schatz bringen wollte. Am Oberlauf des Baches gab es kein Dorf, wie sie von ihren Ausflügen in den Wald wusste.

»Ich sehe Euren Unglauben«, sagte der Fremde. »Doch sagt mir, wisst Ihr denn um die Wirkung dessen, was sich in der Flasche befindet?«

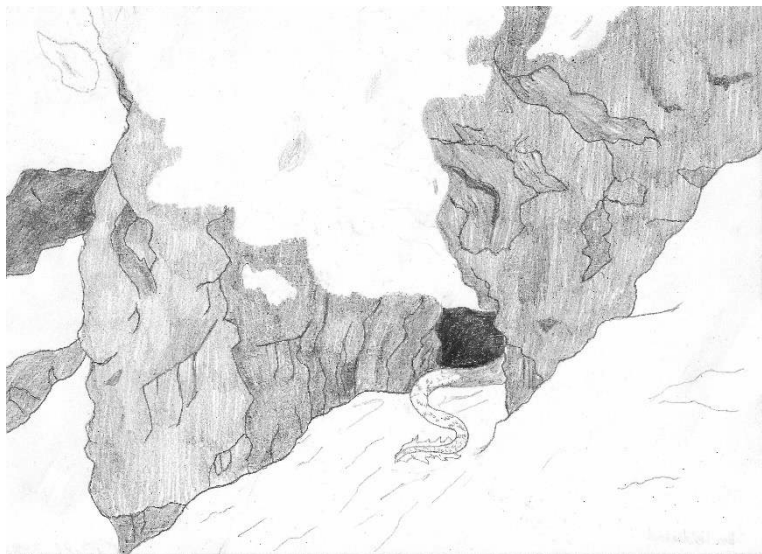
Grenwild nickte. »Deshalb will ich mich nur ungern von ihr trennen, zumal Ihr nicht beweisen könnt, dass sie Euch gehört.«

»Das kann ich in der Tat nicht«, erwiderte der Mann. »Doch glaubt mir, wenn ich Euch sage, dass das Geschenk dieses Mets trügerisch ist. Verlorene Jahre scheint er zurückzugeben, im Gegenzug zehrt er jedoch die, die noch verbleiben, allzu schnell auf.«

Da kamen Grenwild Bedenken. Der Mann aber sagte: »Nicht ohne Gegenleistung erbitte ich dies von Euch. Eine Gabe will ich Eurem Dorf schenken, die selten ist in dieser Welt. Frieden.«

Rätselhaft waren seine Worte, doch obsiegte Grenwilds Gewissen schließlich über ihre Entschlossenheit. So händigte sie dem Fremden nicht ohne Wehmut die Flasche aus. Der Mann dankte ihr und segnete sie, ehe er das Dorf verließ.

Sein Versprechen aber erfüllte er. Einer der zauberkundigen Gnomen, die in den Tiefen des Waldes lebten, sei er gewesen, munkelte man später. Und der Segen seines Volkes beschützte Olemiere von da an vor allen Übeln der Welt. Obgleich zahlreiche Kriege in den Wiesenlanden wüteten und oftmals Räuber die umliegenden Dörfer heimsuchten, blieb die Siedlung am Waldrand stets davon verschont, wie eine Insel der Seligen inmitten des stürmischen Meeres.



Der Heldentod

Auf einem Pass im westlichen Mondgebirge hauste einst ein großer Schrecken. Ein Drache war er, uralt, hinterlistig und bösartig. In lang vergangenen Zeiten mochte er dem Herrn der Finsternis gedient haben, doch war er nach dessen Fall niemandem mehr hörig und nur mehr Herr seiner eigenen Begierden. Sein wahrer Name war lang vergessen, die Bewohner der umliegenden Lande nannten ihn Althorn, den Heldentod, hatten doch viele tapfere Krieger im Kampf gegen ihn ihr Ende gefunden.

Jahrhundertlang suchte Althorn die Lande östlich des Gebirges heim, die Althaim genannt wurden. Menschen gleichermaßen wie deren Vieh jagte und verschlang er. Ganze Dörfer fielen unter seinen Flammen, während er sich vielerlei Reichtümer bemächtigte. Und doch waren die Lande am Fuße des Gebirges so fruchtbar, dass ihre Bewohner sie nicht

aufgeben mochten. So lebten sie in ständiger Furcht unter der Schreckensherrschaft des Drachen.

Nun kam es, dass Elvero, der König von Erbarior, sich nach Westen aufmachte, um Althaim für sich zu beanspruchen. Jahrelang hatten unbedeutende Könige und Fürsten das Land mit Krieg überzogen, sodass manch einer den Eroberer aus dem Osten als Friedensbringer begrüßte. Doch dies tat den Kämpfen zunächst keinen Abbruch.

Eines Tages lagerte der König mit seinen Truppen im Schatten der östlichen Ausläufer des Mondgebirges. Dort erzählten ihm umherziehende Hirten von dem Schrecken, der auf der Passhöhe im Westen sein Unwesen trieb. Wenig nur wusste Elvero von den Drachen und er fürchtete sie nicht. Vielmehr sah er in Althorn eine unerwartete Gelegenheit, sich die Achtung der Einheimischen zu erwerben. Wenn es ihm gelang, das Volk von seinem Peiniger zu befreien, so dachte er, würde es sich ihm womöglich ohne weiteres Blutvergießen unterwerfen.

Als Abkömmling sowohl des erbarischen Königshauses als auch der mit ewiger Jugend und Zauberkunst gesegneten Almári war der König ein überaus stolzer und selbstbewusster Mann, zugleich aber allzu überheblich. So stieg er in seinem Übermut eines Morgens mit Schwert, Speer und Xerónos' Schild bewaffnet, begleitet von nur zwei Vertrauten, zum Pass hinauf. Dort stellte er sich auf einen Felsen und forderte Althorn mit großen Worten zum Kampf heraus.

Sogleich stieß der Drache auf ihn und seine Gefährten herab. Schon beim Anblick des gewaltigen Geschöpfes erkannte der König, dass er einen Fehler begangen hatte, doch aus Hochmut wich er nicht zurück. Das Feuer des Drachen prallte am Schild seiner Vorväter ab und aus der Deckung hieb er nach dem Ungeheuer.

Doch Althorn schnaubte nur belustigt. Weder die Waffen des Königs noch dessen Zauberbanne vermochten seinen

Schuppenpanzer zu durchdringen. Mit einem Hieb seiner Krallen streckte er einen von Elveros Gefährten nieder.

Schon sah der König sein Ende gekommen, als er beim Versuch, seinen Mitstreiter zu retten, den Schild verlor. Dennoch wich er nicht zurück. Und so verschlang Althorn den mächtigen König von Erbarior wie so viele tapfere Männer und Frauen zuvor. Zum Hohn ließ er dessen anderen Gefährten laufen, auf dass dieser die Kunde vom Tod des Königs verbreite.

Wohl fiel ganz Althaim durch die Bemühung der Kinder von Elveros Großnichte an Erbarior, doch wagte sich über Jahrhunderte niemand auf Althorns Pass hinauf und auch das Umland wurde weiterhin gemieden. Schwer kränkte die Könige Erbariors nicht nur der Verlust Elveros, sondern auch der Verlust des Schildes ihres Ahnherrn, der stets ein Zeichen ihrer Macht gewesen war, und nun unerreichbar am Grunde eines Drachenhortes lag.

Mehr als vierhundert Jahre später herrschte Reomis als Königin über Erbarior. Ihr ältester Sohn, der den Namen Reveran trug, verbrachte einen Großteil seiner Jugend in Althaim, am Sitz der Familie seines Vaters. Dort hörte er immer wieder vom Tod Elveros und der Schmach, die Erbarior an diesem Tag erlitten hatte.

Althorn lebte immer noch auf dem Pass und der junge Prinz konnte nicht verstehen, weshalb seine Mutter dies zuließ. Als er sie eines Tages danach fragte, antwortete sie nur, dass der Drache zu gefährlich sei, als dass irgendein Mensch – und sei es ein König – seiner Herr werden würde.

Damit gab Reveran sich freilich nicht zufrieden. Wieder und wieder wanderte er in Gedanken zu dem Pass und zu dem Ungeheuer, das dort verborgen lag. Eines Tages, als er kaum mehr als zweiundzwanzig Jahre alt war, zog er dann tatsächlich heimlich aus, mit der Absicht den Drachen zu töten.

Anders als sein Ahne unterschätzte Reveran seinen Feind jedoch nicht. So forderte er den Drachen nicht offen heraus, sondern beobachtete dessen Höhle stattdessen aus der Ferne. Groß war seine Furcht, als er das Untier zum ersten Mal in all seiner Pracht in den Himmel aufsteigen sah. Fast versagte ihm da der Mut, aber dennoch hielt der Prinz an seinem Vorhaben fest.

Er machte sich mit der Umgebung vertraut und wann immer der Drache nicht zuhause war, stahl er sich in dessen Höhle. Wohl nahm Althorn bald die Witterung des Eindringlings auf, doch dachte er sich nichts dabei. Allzu viele Helden hatte er bereits getötet und so war auch er dem Hochmut verfallen.

Während der Drache die Gefahr nicht erkannte, hob Reveran in einer Felsspalte eine Fallgrube aus, die er mit spitzen Felsen spickte. Zudem nahm er sich auch den Eingang der Höhle vor.

An einem verregneten Tag setzte der Prinz dann sein Vorhaben in die Tat um. Über der Höhle lauend lockte er seinen Feind hervor. Felsen regneten auf den Drachen herab und zertrümmerten seine Flügel.

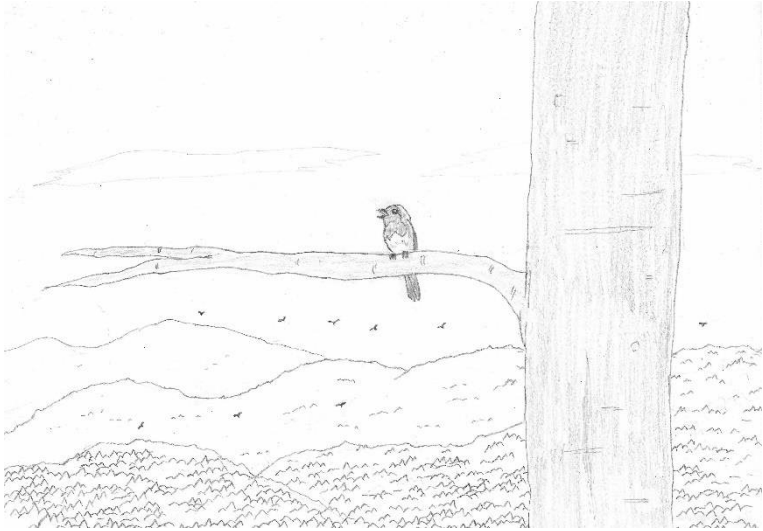
Althorn brüllte vor Schmerz, mehr noch vor Wut. Obgleich seiner Schwingen beraubt, war er immer noch ein gewaltiges mit Zähnen und Klauen bewehrtes Untier. Die Pfeile, die Reveran aus dem Hinterhalt auf ihn abschoss, prallten nutzlos von seiner Haut ab.

Daraufhin entfesselte Althorn seinen feurigen Atem gegen den lästigen Störenfried, doch siehe da: Der Regen war zu stark, als dass die Flammen allzu viel Schaden anzurichten vermocht hätten. So setzte der Drache dem Menschen schäumend vor Wut nach und ging diesem in die Falle. Hals über Kopf stürzte er in die vorbereitete Grube. Spitze Felsen bohrten sich tief in seinen Bauch. Doch auch damit war der Drache nicht besiegt.

Nun aber ergriff der Prinz seine Lanze und trieb sie mit aller Kraft in den Gaumen seines verwundeten Feindes. So

starb der Heldentod, durch List und Tücke bezwungen, von der Hand Reverans, der sich fortan Marantor nannte – »Drachenfürst« in der Sprache der Gelehrten.

Von dem Schatz, den Althorn über die Jahrhunderte angesammelt hatte, nahm Marantor einzig den Schild Xerónos'. Alles andere aber verteilte er an die Bewohner Althaims. Der Drache war tot, doch der Pass, auf dem er einst gehaust hatte, trug auch lange Zeit später noch seinen Namen.



Die Singenden Hügel

Südwestlich von Solmanad, der Hauptstadt des noch jungen Königreiches Erbarior, lag ein weites Hügel-land voll tiefer, verschlungener Täler. Seit jeher erfüllten vielerlei bunte Vögel die bewaldeten Hänge mit ihrem lieblichen Gesang, den man bei günstigem Wind sogar von den Mauern der Stadt aus hören konnte.

Ein Wassergeist aus dem Velemraia, dem großen See bei Auvagan, wachte über die Vögel der Singenden Hügel. Ein bezauberndes Wesen in der Gestalt einer Jungfrau war dies, das sich fernab seiner Schwestern in einem Teich inmitten der Hügel niedergelassen hatte. Nicht kümmerten sie die Tiefen des Sees und die rauschenden Fluten der Flüsse, wenn sie dem Gesang der Vögel lauschte.

Schon als Erbarior noch jung war, hatten sich Menschen am Rand der Singenden Hügel niedergelassen. Wenig nur hielt die Wasserfrau von diesen Wesen, die - wohin auch immer

sie kamen – die Welt ihrem Willen unterwarfen und alles, was schön war, zu vernichten schienen.

So trachtete sie alsbald danach, die Störenfriede zu vertreiben, ehe sie in den lieblichen Tälern Fuß fassen konnten. Doch diese Menschen waren ebenso furchtlos wie stur und beharrlich. Wenngleich sie die Macht der Wasserfrau fürchteten, wichen sie nicht. Ja, schließlich suchten sie sogar den Frieden mit ihr.

Es war Xeraya, die Tochter des großen Gründers Xerónos, die der Bitte ihrer Untertanen folgend kam, um mit der Wasserfrau zu verhandeln. Sie brachte Geschenke mit sich und auf ihren Rat hin stimmten einige der Menschen sogar ein Lied an.

Dies gefiel der Wasserfrau sehr, erkannte sie doch, dass die Stimmen der Menschen ebenso wohlklingend waren wie die der Vögel, über die sie wachte.

»Dein Volk mag bleiben«, sagte sie zu Xeraya. »Und sich in den Hügeln niederlassen, wo immer es will. Gemeinsam mit meinen Vögeln mag es singen. Eines jedoch sollst du nie vergessen: Sie waren es, die zuerst hier sangen. Kein Leid darf ihnen durch die Hand der deinen widerfahren oder dieser Ort soll für immer dahin sein.«

»So sei es«, sagte Xeraya. »Ihr habt mein Wort als Königin. Dies Wort soll allen, die unter mir und meinen Nachkommen leben mögen, Gesetz sein, bis die Tote Flut das Land verdirbt.«

So geschah es also, dass die Menschen von Erbarior sich in den Singenden Hügeln niederließen. Und sie achteten das Wort ihrer Königin viele Jahrhunderte lang. Sie sangen mit den Vögeln und krümmten ihnen keine Feder. Selbst die Könige aus Solmanad wanderten hin und wieder durch die Hügel, um dem nie enden wollenden Lied zu lauschen.

Jahr um Jahr, Tag um Tag herrschte Frieden in den Singenden Hügeln. Manch Unheil befahl die umliegenden Lande,