

Inhaltsverzeichnis

Nacht-Geist zu Kendenich 3

<<< zurück | **Deutsche Sagen - Band 1** | weiter >>>

Nacht-Geist zu Kendenich

Auf dem alten Rittersitz **Kendenich**, etwa zwei Stunden von **Cöln** am **Rhein**, ist ein mooriger, von Schilf und Erlensträuchen dicht bewachsener Sumpf. Dort sitzt eine **Nonne** verborgen und keiner mag am Abend an ihr vorübergehen, dem sie nicht **auf den Rücken** zu springen sucht. Wen sie erreicht, der muß sie tragen, und sie treibt und jagt ihn durch die ganze Nacht, bis er ohnmächtig zur Erde stürzt.

Quellen:

- *Brüder Grimm, Deutsche Sagen, Band 1, S. 129, 1816*

[sagen](#), [grimm](#), [deutschesagen1](#), [kendenich](#), [aufhucker](#), [spuknonne](#), [sumpf](#), [ohnmacht](#), [v2](#)

From:

<https://sagen.svenwusch.de/> - **Deutsches Sagen-Wiki**

Permanent link:

<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:grimmds1-080&rev=1707420348>

Last update: **2025/01/30 10:53**

