

# **Digitales Brandenburg**

**hosted by Universitätsbibliothek Potsdam**

## **Sagen aus der Lausitz**

**Kratzer, A.**

**Leipzig, 1928**

Einführung.

**urn:nbn:de:kobv:517-vlib-7905**

## Einführung.

Die Sagen haben ihre Wurzel im grauen Altertum. In ihnen sind die ältesten Zeugnisse vom Denken und Dichten unsrer Vorfahren aufbewahrt. Schriftlich festgehalten worden sind sie verhältnismäßig spät. Ursprünglich wurden sie von Mund zu Mund weitergetragen. Dabei änderte sich unaufhörlich ihre Fassung, so daß wir aus der jetzt vorliegenden Gestalt die ursprünglichen Inhalte oft nur schwer erkennen können. Die Sagen machen in ihrer heutigen Fassung oft den Eindruck, als ob sie noch gar nicht so alt seien. Und dabei stammen ihre wesentlichen Einzelzüge aus der Heidenzeit. In unsren Sagen tritt uns, wenn auch verschleiert, die germanische Götter- und Geisterwelt entgegen. Und es hat einen eigenen Reiz, den Schleier zu lüften, der das ursprüngliche Antlitz der Sage verhüllt.

Wer verbirgt sich hinter den verwunschenen Rittern im Baltenberge? (S. 78.) Warum hütet die Schätze des Löbauer Berges ein feuriger Hund? (S. 123.) Wie kommt es, daß gerade die Berge als Wohnsitz der Geister angesehen werden? Dem liegt uralter Glaube zugrunde. Was sich solange im Gedächtnis des Volkes hat halten können, muß einst sein innerstes Seelenleben erfüllt und unumschränkt beherrscht haben. Eine solche beherrschende Stellung nahm im Geistesleben der alten Germanen der Wodansglaube ein, und

daraus erklärt es sich, daß einzelne Züge aus dem Wesen und Wirken dieses Gottes in unsern Sagen immer und immer wieder durchleuchten.

Wodan war der Himmelsgott. Sein blauer Mantel war aus unzähligen Flicken zusammengenäht, ein Abbild des Wolkenhimmels. Ein Auge hatte Wodan nur, wie der Himmel nur eine Sonne. Das andere hatte er hingegeben, als er vom Riesen Mimir die Gabe der Weisheit erkaufte. Der Preis war nicht zu hoch; denn Wodan erwarb so die Herrschaft über den Geist. Er wurde der Erfinder aller Künste und Listen. Keiner übertraf ihn im Rätsellösen. Er ist der Schöpfer der Runenschrift. Im Würfelspiel war er Meister. An Zauberkraft konnte sich ihm niemand vergleichen. Besaß er doch in Hut, Mantel und Speer drei Wunschdinge, die ihn nie im Stich ließen. Mit dem Hute konnte er „Wetter machen“<sup>1)</sup>, der Mantel führte ihn im Nu tausend Meilen hinweg, sein Speer zeigte ihm an, wo unterirdische Schätze verborgen waren, und machte ihn zum Herrn aller Reichtümer. So waren ihm auch die kunstreichen Goldschmiede, die Zwerge, dienstbar. Sie gehorchten ihm als ihrem König.

Wodan war auch der Gott der Toten. Er versammelte die abgeschiedenen Geister und führte sie in den Berg. In den Zwölfnächten brach er mit dem Seelenheer aus dem Berge hervor, er hegte mit ihm als „wilde Jagd“ oder „wütendes Heer“ unter Hundegeklaff durch die Lüfte und führte es endlich wieder in den Berg zurück. In einer nordischen Sage wird Wodan als „der Alte vom Berge“ bezeichnet. Da und dort gibt es in Deutschland noch

<sup>1)</sup> Vgl. Grimms Märchen: Sechse kommen durch die ganze Welt.

Wodansberge. Die Gestalt des im Berge schlafenden Gottes hat sich später in der Sage gewandelt, bald berichtet diese von dem Weißbart Karl dem Großen, der im Untersberge schläft, bald erzählt sie von dem Rotbart Friedrich, der in den Kyffhäuser verzaubert worden ist. In unsrem Buche treffen wir im Baltenberge sieben verwunschene Ritter, die durch glücklichen Fall der Würfel erlöst werden. Im Hahnenberge (S. 33) hält ein graues Männlein mit langem Barte ein vollständig gerüstetes Kriegsheer bereit. Wozu bereit? Karl der Große wird in den Untersberg aufgenommen, nachdem er eine große Schlacht geschlagen hat, und wird einst zu neuem Siege hervorbrechen. Friedrich kommt aus dem Kyffhäuser und schlägt eine Schlacht. Das Urbild beider Kaiser ist der nach dem großen Weltbrande (Muspilli) verjüngt wieder emporsteigende Wodan. Auch die Lausitzer Sage kennt solche Geisterschlachten (S. 28). Der „wilde Jäger“ heißt in der Lausitz der Schömbrich, d. i. Schönberg. An die Stelle Wodans ist Dietrich von Bern getreten, den die Wenden Dytterbernat nennen. Ein Berg bei Wilthen heißt Pan Dietrich. Die Sagen vom Heidut (S. 23) und vom Grünen Peter (S. 110) knüpfen an die Vorstellungen von der wilden Jagd an.

Auch der Berg Dybin spielt in der Sage als Geisterberg eine Rolle. Einst lebte in Wittgendorf ein Jäger, namens Feurich. Den fürchteten alle Leute, weil er ein böser Mann war. Als es mit ihm zu Ende ging, machte er sich aus, daß er auf dem Dybin begraben würde. Sein letzter Wille wurde erfüllt. Die Leiche wurde in einen Sack gesteckt, und dann ging's fort. Bald brach ein schreckliches Gewitter los. Die Träger brachten die Last zuletzt fast nicht mehr fort, denn der Tote wurde immer schwerer. Da schlugen sie mit Knütteln drauf, und er wurde wieder leichter. In derselben Nacht brannte der

Königshainer Kretscham ab. Ein Kumpan des Jägers hatte gesagt: „Wenn du wirst begraben werden, werde ich dir leuchten.“ — Die Wittgendorfer werden kaum noch etwas von dem alten Wodan wissen, aber sie haben hier eine Sage geschaffen, die ganz deutlich und frisch die Züge der germanischen Gottheit trägt.

Wodan, der Sturmgott, galt den Alten auch als Wanderer, der von Hof zu Hof zog, um zu sehen, was in der Welt vorging. Die Sage hat die Gestalt des ruhelosen Wanderers festgehalten in der Person des Pumphut. Pumphut war ein wandernder Müller, der in Mühlen und Bauernhäusern einsprach und dabei mit Hilfe seines Hutes allerlei Hofuspokus übte. Außer dem Zauberhut gemahnt auch der Müllerberuf an Pumphuts Verwandtschaft mit Wodan. Die Müller verehrten Wodan als Windgott und eiferten seiner Wanderlust getreulich nach. Die Krabatsage (S. 37) führt als Hexenmeister einen Müller ein. Pumphut heißt Martin, das erinnert uns daran, daß anderswo die Sage den wilden Jäger Junfer Merten nennt. Pumphut war der Zauberkunst bereits mächtig, als er noch in der Wiege lag. Da war er einst plötzlich verschwunden, und an seiner Stelle lag eine Schlange im Kinderbett. Auch das erinnert an Wodan, der schlafend, oder als Vogel oder Tier, Fisch oder Schlange daliegen und derweilen in einem Augenblick in ferne Lande fahren konnte. Das Auswandern der Seele aus dem Körper überträgt die Sage auch auf mit geheimnisvoller Zauberkraft ausgerüstete Menschen (S. 84).

Wie erwähnt, war Wodan Wettergott. Er fuhr daher als reitender Mann mit Feueratem. Sein achtsfüßiger Schimmel trug ihn im Sturm durch die Lüfte. Als unzertrennliche Begleiter folgten ihm seine Wölfe, die Urbilder der feurigen Hunde, die in unsern

Sagen bald als Schatzhüter, bald als bloße Schreckgespenster auftreten.

Das Schatzgraben ist das Thema unzähliger Volksagen geworden. Ein unter glücklichem Zeichen Geborener findet durch die Wunderblume oder durch allerlei Beschwörungen den Weg zu verborgenen Schätzen. Ein graues Männchen mit langem Barte erscheint und führt ihn, meist in den Berg. Nicht immer ist es Wodan, der so in der Gestalt des Zwergkönigs seine Günstlinge zum ersehnten Ziele führt. In vielen Sagen tritt an seine Stelle eine weiße Jungfrau, die von dem Schatzgräber ihre Erlösung ersleht und ihm dafür unermessliche Reichtümer verheißt. Dem Retter entfällt jedoch der Mut, wenn er die Unglückliche, nachdem sie in eine garstige Kröte verwandelt worden ist, küssen soll. Unter rührendem Wehklagen entschwindet die in ihren Hoffnungen auf Erlösung Getäuschte, und der entsetzte Schatzgräber tritt, vom Schauer geschüttelt, den Heimweg an.

Hinter der schatzhütenden Jungfrau steht als verblaßtes Urbild Wodans Gemahlin, die Göttin Freia, die uns aber in der Sage meist unter den Namen Holda und Berchta begegnet. Sie hatte nach dem alten Götterglauben ihren Wohnsitz ebenfalls im Berge und herrschte dort über die Seelen derer, die nicht an Wunden gestorben waren, während ihrem Gemahl die Kampftoten gehörten. Spätere Deutungen haben den Namen der römischen Göttin Venus auf sie übertragen (Tannhäusersage). Die bergentrückte Totenbeherrscherin lebt in der Sage als weiße Jungfrau fort. Sie wird aber zu gewissen Zeiten den Menschen auch in Feld und Wald sichtbar. So weiß die Sage zu berichten von Holda, die sich in der Mittagssonne kämmt, von Berchta, wie sie spinnt und webt. Viel-

fach hat sie ihren ursprünglichen Namen verloren, und die Sage kennt sie bloß noch als wohlthätiges Holzweibchen (S. 75 u. 77) oder als unheilbringende Mittagsfrau.

Hier berührt sich der Götterglaube schon mit dem Glauben an allerlei niedere Geister. Alles Seiende, Pflanze oder Tier, Fels oder Fluß galt unsern Vorfahren als beseelt. Namentlich Tiere empfanden sie als etwas Gespenstisches. In ihnen konnten sich ja verwandelte, verzauberte Seelen verbergen. Es konnten auch Zauberer in ihnen stecken. Der Rabe besonders haßte etwas Unheimliches an. Sie war ja der Liebling der Göttin Freia. Auch Wodans Wölfe und Raben, sowie Donars Ziegenböcke galten als gefährliche Zauberwesen (vgl. S. 66), ebenso Fledermäuse, Schlangen und Kröten.

Sehr verbreitet war der Glaube an Wassermänner und Nixen. Den Wassermann und seine Tüfte fürchtete jung und alt. Manche Menschenseele, die ihm zum Opfer gefallen war, hielt er in seinem feuchten Bereiche gefangen. Den Nixen sagte man nach, daß sie gern die Gesellschaft der Menschen suchten. Sie konnten ihr freudloses Dasein auf dem Grunde des Wassers nur schwer ertragen und sehnten sich nach Spiel und Tanz.

Auch die Elfen wiegten sich gern bei Vollmond auf der einsamen Waldwiese bis zum Hahnenschrei im nächtlichen Reigen. Doch durften sie sich nicht vom ersten Sonnenstrahl überraschen lassen, sonst waren sie verloren. Belauschte sie ein Mensch und rief sie beim Namen, waren sie im Nu weg. Die Elfen waren gutartige Geister. Sie verlangten aber auch von den Menschen, mit denen sie sich einließen, Treue. Zuweilen gelangten Menschen in die Behausung der Elfen. Sie glaubten, nur Stunden oder Tage dort gewohnt zu

haben, aber bei ihrer Rückkehr auf die Oberwelt erwies es sich, daß sie Jahre oder Jahrzehnte zurückgehalten worden waren. Auf den Gaben, die sie beim Abschied mitbekamen, ruhte entweder Segen oder Fluch.

Ganz ähnliche Züge wie die Elfengeschichten tragen die Zwergsagen an sich. Die Zwerge oder Querge besaßen unsichtbar machende Nebelkappen (Mberich, Laurin), die sie manchmal auch Menschen borgten (S. 128). Da sie über die Reichtümer der Unterwelt verfügten, konnten sie sich bei den Menschen durch Verleihung reicher Gaben in Gunst setzen. So war das kleine Volk allenthalben wohlgelitten. Man erlaubte ihm gern, seine Hochzeiten im Schutze menschlicher Behausungen zu feiern. Als die Lausitz christlich wurde, wanderten die Zwerge aus. Sie konnten das Glockenläuten nicht leiden. In vielen Zwergsagen wird vom Tode des Zwergenkönigs erzählt. Da heißt es bald: König Knoblauch ist tot, bald: König Pingel ist tot, dann wieder: Urban ist tot, sogar: die alte Mutter Pump ist tot.

In der Südlausitz ist den Kindern folgender Kinderreim geläufig, der hiermit in Zusammenhang steht:

War is denn gesturben?  
Der aale Hoans Urben.  
War hot n denn geläit<sup>1)</sup>?  
Der aale Hoans Bait.  
War hot n denn gesung?  
Die aalen biesen Jung.  
War hot n denn begroabn?  
Die aalen biesen Kwabn.

<sup>1)</sup> Sterbeglocke geläutet.

Die Erwähnung der Raben deutet an, daß der „aale Hoans Urbn“ Wodan ist, der ja als König der Zwerge galt. (Vgl. die Rübezahlsage!)

Ein Bauer aus Schönau a. d. Eigen aderte einst am Dittersberge. Da eilte ein Zwerg auf ihn zu und bat ihn, es Hübel zu sagen, daß Habel gestorben sei. Beim Mittagessen erzählte der Bauer daheim den sonderbaren Vorfall. Da kam auf einmal ein bisher nie bemerktes Weiblein aus einem Winkel der Stube hervorgehuscht. Das eilte wehklagend zum Hause hinaus und den Berg hinauf, und niemand hat es jemals wieder gesehen (vgl. auch S. 130).

Dieser Vorgang lebt noch in einem bekannten Spiel der südläufiger Kinder. Die Kinder kleben sich auf den Nagel jedes Zeigefingers ein kleines Stückchen Papier, legen die Zeigefinger (die übrigen Finger werden dabei zurückgenommen und zur Faust gehalten) auf den Tischrand und sprechen dazu: „Hühnel und Hahnel gingen mitnander ofs Planel.“ Dann nehmen sie die Zeigefinger nacheinander weg und legen dafür die Mittelfinger hin und sagen dabei: „Hühnel woar weg, Hahnel woar weg.“ Zuletzt erscheinen die Zeigefinger wieder mit den Worten: „Hühnel woar do, Hahnel woar do.“

Die Namen Hübel und Habel sind zwar umgedeutet (wahrscheinlich, weil man jetzt in ihnen keinen Sinn mehr findet), aber das Verschwinden der mit Nebelkappen (Papierfetzen) besetzten Zeigefinger weist doch unverkennbar auf den Zusammenhang mit dem Zwergenglauben hin.

Noch inniger als das Verhältnis zu den Zwergen sind die Beziehungen der Menschen zu den Hausgeistern, den Kobolden oder Drachen. Der Kobold ist ein diensamer, fleißiger Geist,

dem es ein Bedürfnis ist, Knechten und Mägden bei den häuslichen Arbeiten zur Hand zu gehen, insgeheim einen Teil davon zu verrichten. Er sorgt für Feuerholz, trägt Wasser zum Kochen herbei, striegelt die Pferde und kämmt ihre Mähnen, füttert die Kühe und mistet den Stall aus. Wer den Kobold in seinem Hause hegt, dessen Wohlstand mehrt sich, und alle Arbeit gerät ihm zum Besten. Der Kobold bringt Glück ins Haus, sein Weggang nimmt es fort (S. 110).

Ähnlich denkt man sich das Wirken des Drachen. Ihm schreibt man es zu, wenn Leute auf unerklärliche Weise reich werden. Er ist ein Feuergeist und hat seinen Wohnsitz hinter dem Ofen. Nachts verzehrt er die für ihn hingestellte Speise. Wenn er ausfährt, fliegt er als funkensprühende feurige Schlange am Himmel dahin. Kehrt er dann mit Schätzen beladen heim, so fährt er zur Feuereße herein (S. 97). Zuweilen tritt der Drache auch in Gestalt eines Tieres auf (S. 97). Die feurige Schlange deutet auf den Blitz. Wir werden an Donar erinnert, der durch Gewitterregen das Erdreich fruchtbar macht. Wir denken auch daran, daß man sich etwas wünschen kann, wenn man eine Sternschnuppe ihren feurigen Streifen ziehen sieht.

Der Kobold- und Drachenglaube ist im Volksbewußtsein derart eingewurzelt, daß es lohnt, seinen geschichtlichen Grundlagen genauer nachzugehen. Kobolde und Drachen wohnen unter dem Ofen, neben der Feuereße, am wärmenden Herdfeuer. Dieser Platz war im Hause der alten Deutschen (und wohl auch der Wenden) ein mit ehrfürchtiger Scheu betrachteter Ort.<sup>1)</sup>

---

<sup>1)</sup> Die sog. Hölle spielt in der Sage als Wohnsitz allerhand spukhafter Wesen eine wichtige Rolle, auch die Ofenpfanne beherbergt allerlei zauberhaftes Getier.

Unter dem Herde hatte der Urvater der Familie, der Erbauer des Hauses, seine letzte Ruhestätte bekommen. Aus Dankbarkeit für die Herstellung der wohligen Wohnstätte hatte man den Toten im Hause behalten und ihm den wärmsten Platz eingeräumt. Seine Seele lebte im Hause fort als Schutzgeist. Das Haus gehörte ihm auch noch im Tode. Der Ahn wurde als göttliches Wesen verehrt. Der Herd wurde zum Altar, zur Verehrungs- und Opferstätte. Besonderen Dienst erwies dem Schutzgeist die Hausfrau. Sie nahm sich in acht, wenn sie mit heißem Wasser hantierte, daß sie ihn ja nicht verbrühte. Seine Gunst suchte sie zu gewinnen, indem sie für ihn mitkochte und ihm von jeder Mahlzeit sein Teil zukommen ließ. Wenn eine neue Hausfrau einzog, führte sie ihr Gatte feierlich um den Herd herum (das nannten sie Hel-leite) und stellte sie dergestalt dem Hausgeist vor, der sie gewissermaßen in Pflicht und Dienst nahm. So bestand ein reger Verkehr zwischen der Hausherrin und dem Herdgeist. Die Frau wurde durch ihre fortdauernde Fürsorge mit ihrem Pflegling vertraut. Dieser vertraute ihr manches Geheimnis an, das den andern verborgen blieb. So bildete sich der Brauch heraus, erst den Hausgeist durch die Frau zu befragen, ehe man irgend etwas Wichtiges unternahm. Sie legte dem Geiste die Frage zur Entscheidung vor, ob das geplante Unternehmen gut oder schlimm ausgehen werde. Das machte sie so: Sie kauerte, Beschwörungen murmelnd, am Herde und machte dabei achtlos Striche in die Asche, die sie hinterher zählte. Je nachdem die Zahl der Striche gerade oder ungerade war, war die Antwort ermunternd oder warnend ausgefallen.

Das sind im wesentlichen die Grundlagen unsres Kobold-

glaubens. Der Kobold ist der im Koben Waltende. Koben bezeichnet die Höhlung unter dem Herde. Und in dieser Höhlung bewahrten unsre Altvordern kleine Abbilder des Herdgeistes, also Hausgötterchen, auf. Der Koboldglaube hat Jahrtausende überdauert. Er ist natürlich im Laufe der Zeit verblaßt. Seinen ursprünglich tiefreligiösen Charakter hat er fast völlig eingebüßt. An die Stelle der ehrfürchtigen Verehrung ist nach und nach scheue Duldung getreten. Die Gestalt des Kobolds hat mehr und mehr humoristische Färbung angenommen. Er ist ein verwachsenes, winziges Kerlchen, das man mit dem Rosenamen Fuß (Buuz) ruft. Seinen Rücken ziert ein ansehnlicher Höcker, und er leidet, wie die meisten Krüppel, an einer hochentwickelten Schadenfreude, die sich in boshaftem Richern äußert. „Ich könnte mich bucklig lachen“, „ein pudziges Kerlchen“, „den kann ich nicht verpuzen“ sind Redewendungen, die auf den Kobold hindeuten. Der Kobold will für seine Dienste gut behandelt sein. Stört man ihn in seiner Ruhe oder vergißt man, ihm die Quarkspitze oder etwas Milchhirse aufzuheben, so poltert er des Nachts, daß man denkt, es fällt alles kunterbunt durcheinander. Er zerrt am Bett, zupft die Schläfer, wirft sie aus dem Bett, und mancher weiß von Ohrfeigen zu berichten, die er von unsichtbarer Hand empfangen hat. Der Kobold spielt gern mit den Kleidern der Kinder. Sie anzuprobieren macht ihm Spaß. Stundenlang vergnügt er sich in seiner Ecke mit diesem harmlosen Spiele. Die Menschen nehmen ihm freilich das Verschleppen der Sachen oft übel. Sie hüten sich aber, auf ihn zu schimpfen. Schuhe und Strümpfe würden ihnen aus einem Winkel her an den Kopf

fliegen, und ein schadenfrohes Gelächter würde den Täter verraten.<sup>1)</sup>

Wo der Koboldglaube noch als Überrest heidnischer Ahnenerehrung empfunden wird, haftet ihm nichts Unheimliches an. Die jüngeren Sagen von Kobolden und Drachen wissen aber zu berichten, daß der Mensch die Freundschaft dieser Geister nur durch ein Bündnis mit dem Teufel gewinnen könne. Am häufigsten wird Frauen nachgesagt, daß sie sich dem „Bösen“ verschrieben haben, um den Drachen zu erlangen. Sie können dann nicht sterben, wenn ihnen nicht eine andre Person das Drachengeheimnis abnimmt. In einem Dorfe bei Bittau lebte ein Bauer Hanspach, der sehr begütert war. Die Leute konnten sich nicht erklären, woher sein Reichthum kam. Viele sagten: „Zu Hainspochn brengt's der Drache.“ Das Gesinde des Bauers erzählte, die Hainspochn stelle jeden Tag ein Schälchen mit Milch neben die Feueresse. Das sei für den Drachen. Als die Bauersfrau auf dem Sterbette lag, hieß es im Dorfe: „De Hainspochn koan ne starb'n.“ Sie starb aber doch und wurde begraben. Die „Grabeleute“ meinten: „Satt'rsch, 's is nisch mit'r gewaast.“ Eine Frau ließ sich aber nicht irre machen in ihrem Aberglauben. Sie sagte: „Hätt'r od a de Hilt gefahn, der Drache is mit'r zu Groabe gegang'n.“

Der Teufelsglaube ist jedoch verhältnismäßig jung. Den ältesten Sagen ist die Gestalt des Teufels fremd. Hexenritte hat man schon immer gekannt, aber es handelte sich da um den nächtlichen Besuch heidnischer Opferstätten. Die Hexen sind also ur-

<sup>1)</sup> Vorstehende Darstellung beruht auf Simrocks Handbuch der germanischen Mythologie.

sprünglich als Priesterinnen gedacht. Erst sehr spät legte der Volksglaube, beraten von der christlichen Kirche, diesen regelmäßig zu den Zeiten der germanischen Opferfeste wiederkehrenden Geisterfahrten den Charakter einer Parade vor dem Teufel, dem Oberherrn aller Gespenster, bei.

Der Teufel ist als Herr der Hölle, für die er ohne Unterlaß Seelenzuwachs wirbt, ein unheimlicher Bursche, mit dem sich keiner ungestraft einläßt, aber er ist zugleich über die Maßen lächerlich, weil er sich oft als dummer Kerl entpuppt, der von irgendeinem Schlaufkopf übertölpelt wird. Er brüstet sich mit „göttlichen“ Zauberkünsten, aber es glückt ihm meist nicht. Während die Götter grüne Zweige verschenken, die sich als goldene erweisen, verwandelt sich Gold von Teufels Gnaden hinterher in Kot.

Dennoch scheint ein Germanengott einige äußere Merkmale für das Aussehen des Teufels abgegeben zu haben, nämlich Donar. Der Teufel prangt im roten Kleid und tritt mit Vorliebe in Bocksgestalt auf. „Der Teufel übernimmt die Erbschaft der Götter, setzt sich die Hörner von Thors Böcken an die eigene Stirn und zieht den Huf von Wodans Pferde wie einen Überschuh an seinen lahmen Fuß“ (Haupt, Sagenbuch der Lausitz, S. XVIII). Wenn der Teufel in der Sage öfters als geprellter Baumeister erscheint, so stammt dieser Zug von den Riesen, die den Göttern ihre Burg errichten, dann aber um ihren Lohn betrogen werden.

Verfallen sind dem Teufel die Seelen der Menschen, die ein wüstes Leben führen und in ihren Sünden sterben. Sonntagschänder, Spieler, Trunkenbolde finden im Grabe keine Ruhe und müssen in stürmischen Nächten in Tiergestalt oder als Reiter ohne Kopf „umgehen“. Die Seelen Abgeschiedener werden von der

Volkssage überhaupt als Luferscheinungen aufgefaßt und als wesensverwandte Mächte ins Bereich der Winde verwiesen. Und so weisen fast alle Gespenstergeschichten in ihren Einzelzügen auf den Umzug der Toten in der „wilden Jagd“ zurück. Auch daran ist wieder zu erkennen, daß der Urquell, aus dem die Volkssage gespeist wird, in den Mythen der Vorzeit zu suchen ist. So sind die Sagen weit mehr als bloße Unterhaltungsliteratur. Sie sind ältestes und ehrwürdigstes Volksgut und verdienen, im Gedächtnis der Nachwelt fortzuleben.