

Inhaltsverzeichnis

Der Feuermann 3

Der Feuermann

Auf dem, bei dem eine und eine halbe Meile von [Budissin](#) entfernt liegenden Marktflecken [Baruth](#), nahegelegenen sogenannten Schaaferberge zeigt sich in der [Andreasnacht](#) zur gewöhnlichen [Geisterstunde](#) ein [Feuermann](#), welcher weit und breit seine prasselnden Flammen schleudert.

Hier ist in einer großen eisernen [Truhe](#) ein unermeßlicher [Schatz](#) vergraben, auf welchem Behälter eine kleine [Schatulle](#) von [Ebenholz](#), mit [Elfenbein](#) ausgelegt, steht.

Ein Graf [v. Gersdorf](#), Besitzer dieses Gutes, ließ in der letzten Hälfte des 17ten Jahrhunderts unter Leitung eines sachkundigen Jesuiten daselbst nachgraben. Nach langen Mühen und Hindernissen, welche körperliche und gespenstische Wesen dem Sachgelingen entgegenstellten, gewährte man endlich die [Truhe](#), worüber man sofort dem Grafen Bericht erstattete. Dieser begab sich gleich an dem bezeichneten Ort, sahe mit seinen Augen die [Truhe](#) und die auf selbiger stehende [Schatulle](#), auf welcher sich ein zusammengerolltes Pergamentblatt befand, das er wegzunehmen befahl.

Es enthielt mit großer Schrift die Worte: „Wer dieses Kistchen öffnet, dem kostet es seinen erstgeborenen, und wer sich dieser Lade bemächtigt, seinen zweiten Sohn.“ Der Graf, welcher nur zwei Söhne hatte, die er gleichartig liebte, erschrak heftig, ließ die Grube wiederum verschütten und der [Schatz](#) blieb ungehoben.

Quelle: Heinrich Gottlob Gräve: Volkssagen und volkstümliche Denkmale der Lausitz. Reichel, Bautzen 1839, Seite 193; [Digitale Volltext-Ausgabe bei Wikisource \(Version vom 1.8.2018\)](#)

[sagen](#), [gräve](#), [volkssagenundvolksthumlausitz](#), [oberlausitz](#), [baruthbautzen](#), [feuermann](#), [schatulle](#), [truhe](#), [ebenholz](#), [elfenbein](#), [schatz](#), [vongersdorff](#)

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

Permanent link:
https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:der_feuermann&rev=1632480370

Last update: **2025/01/30 10:27**

