

Inhaltsverzeichnis

Die weiße Frau in der Isenburg	3
---	----------

Die weiße Frau in der Isenburg

Im 15. Jahrhundert bereits, als die Isenburg schon eine zerfallene Burg war, ging die Sage von einer weißen Frau, die ihr Unwesen daselbst treibe. Die Dorfbewohner von Stein, dem nur wenige Häuser zählenden Dörfchen unterhalb an der Mulde bei der gleichnamigen Burg, wollten zu Beginn der dreißiger Jahre des 15. Jahrhunderts häufig ein seltsam gekleidetes Wesen gesehen haben. Sie mieden die Ruine, in der es geheimnisvoll für sie war und wohin sich keiner wagte.

In jener Zeit hausten die Hussiten in den Landen ringsum und vollführten tollkühne Züge, die ihnen viel Beute einbrachten. Sie waren der Schrecken jener Zeit und unruhig war ringsum alles Volk. In der Mühle zu Stein, die der Burg gegenüber an der Mulde lag und inselartig durch den Mühlgraben vom Lande abgeschnitten war, besprach der alte Müller König mit seiner Familie die Lage. In die einsame Waldumgebene Gegend waren Böhmen, wie die Hussiten auch nach ihrem Lande genannt wurden, noch nicht gekommen, aber unmöglich war ihr Auftauchen nicht. Nur der starke, jugendfrohe Knappe Georg König, ein Neffe des kinderlosen Ehepaares, war nicht so schwarzseherisch. Nach getaner schwerer Arbeit war der bärenstarke Georg nicht müde und schlich mit einem Bogen und Pfeilen versehen in den nahen Wald. Er kannte genau alle Wildwechsel und wusste besser als der Jagdmeister auf der Burg Stein überall Bescheid.

Nicht immer schoss Georg das Wild ab; es war vielmehr nur reine Freude am Beschleichen und Streifen in der Natur. Es war ein rechter Waldsohn, stark und knorrig wie die wetterfesten Eichen und mit scharfen Sinnen begabt.

Seiner Leidenschaft folgend, war Georg König eines Abends wieder in den Wald geschlichen und hatte bis weit muldenaufwärts gepüschelt. Im einer Schlucht drängte sich ein Rudel Hirsche. An ihrem Gebaren erkannte Georg, dass ein Wetter nahe sei und bemühte sich, schnell heimwärts zu eilen. Nicht weit kam er; es wurde stockfinster im dichten Walde, durch dessen Gezweige bisher noch immer einiges Mondlicht geschienen. Ein heftiger Sturm rüttelte an dem Tannen und Fichten. Langsam und vorsichtig stieg Georg vorwärts; denn pechschwarz war es um ihn und kaum sah er die Hand vor den Augen. Dann eine Weile unheimliche Stille. Die Ruhe vor dem Sturme. Ab und zu erhellte ein grelles Wetterleuchten den Wald. Blitzartig sah dann Georg, wo er sich befand und tappte weiter. Da ertönte dumpfes Rauschen.

Der Sturmwind sauste heran, dass die Waldriesen ächzten, knatterten und stöhnten. Dichter wolkenbruchartiger Regen strömte auf den Wald hernieder. Nicht lange dauert es, da drang das Nass durch die Kronen und es begann auf den Boden zu rieseln. Dazu war es so finster, dass selbst der waldkundigste Wilderer seinen Weg nicht mehr wusste. Er tappte eine Weile noch in der Irre. Dann spürte er, dass er an einem Abhange sein musste und hielt sich am Stamme eines Nadelbaumes fest. Einer der zuckenden Blitze zeigte ihm, dass er am hohen Uferrande stehe, der steil in die hohe Wassermassen führende sturmgepeitschte Mulde abfiel. Ein Schritt weiter und der nächtliche Streifer wäre auf Nimmerwiedersehen abgestürzt und in dem rasenden Flusse versunken.

Die nächsten Blitze enthüllten dem Wilderer, dass unmittelbar vor ihm zerfallenes Gemäuer sei. Die Isenburg! Mit Schaudern gedachte der Wilderer der von ihr im Umlauf befindlichen Geschichten. Noch nie hatte Georg die Ruine betreten, sondern sie scheu umgangen. Jetzt trieb ihn die Not und die Hoffnung, ein trockenes Plätzchen und Schutz vor dem Unwetter zu finden, zu ihr. Strauchelnd tastete sich König vorwärts und fand den Eingang. Ein Blitz enthüllte ihm auf Augenblicke die Stelle, wo eine Tür zu weiteren Gemächern führte. Er tastete zu ihr hin und fand zu seinem Staunen eine feste Tür, die er aufstieß, und gelangte in einen bedeckten Raum. Als er in diesem zu fühlen und zu forschen begann, stieß er an etwas. Klirrend schien irgendein besonderes Gefäß umzustürzen und in Scherben

zu zerspringen. Erschrocken hielt Georg inne. Er vernahm deutlich einen tiefen Atemzug und sah im Dunkel ein Paar glühende Augen in grünlichem Schimmer leuchten. Bestürzt wollte er fliehen, aber er fiel. Da vernahm er eine Stimme: „Wer ist hier? Wer stört meine friedliche Ruhe?“

Erschrocken, der unheimlichen Sagen und Geistergeschichten eingedenk, stammelte er alle Bitten und begann erbärmlich zu winseln und zu flehen. Er solle sich nicht rühren und sich ruhig verhalten, gebot ihm die Stimme, die von einem Weibe herrührte. Dann vernahm er ein kräftiges Blasen und gewährte, wie seitwärts Asche aufglühte. Dann schlug ein Flämmchen empor. Neugierig und doch furchtsam gewährte der Waldgänger, wie eine Hand dürre Reiser auflegte und dann stärkere Holzstücke. Ein Feuer entstand auf einer Herdplatte und erhellte nun den Raum.

Wo Georg die glühenden Augen gesehen, saß eine große schwarze [Katze](#), die ihn aufmerksam anstierte. Am Herd saß, vom Flammenschein rötlich übergossen; eine weibliche Gestalt in weißem gebleichten Flachsgewande mit einem schönen, doch fremdartig scheinenden Gesichte, das eine Fülle schwarzer Locken umrahmte. In der Hand hielt sie - oh Schreck! - ein kurzes blankes Schwertmesser, das im Feuerschein funkelte. „Die Ahnfrau! Gott steh mir bei!“, jammerte Georg entsetzt, denn so hatten die Steiner sie beschrieben, die sie in letzter Zeit gesehen haben wollten. Die Beschriebene aber lachte so herzlich auf, dass der Bursche sie verwundert anschaute.

Die noch junge Frau forderte Georg auf, vor ihr Platz zu nehmen, was er auch tat. Dann musste er ihr berichten, wie er in die [Ruine](#) gekommen sei und was er von ihr halte. Offenherzig, doch mit geheimer Scheu, erzählte der junge König sein Abenteuer und bat zum Schluss die „weiße Ahnfrau“, wofür er sie ja hielt, ihm nichts zu tun und ihn frei zu lassen. Das versprach ihm diese, aber er musste schwören, niemandem von seinem Besuche zu erzählen und nur von Zeit zu Zeit sollte er von seiner Jagdbeute einen Teil abliefern.

Die weiße Ahnfrau reichte dem [Wilderer](#) zu trinken aus einer irdenen Schale. Es war ein süßer Trank, wie ihn Georg noch nie genossen. Er sah sich im Gemache um; da standen an der Wand in einer Nische allerlei Krüge und Gefäße, und auf Stangen hingen verschiedenartige Waldkräuter und Wurzeln. In einer Ecke waren Haselnüsse hoch aufgeschichtet und ein geflochtener [Korb](#) schien gedörktes Obst zu bergen. An der Wand hing ein glänzender [Speer](#), dessen breite Klinge hell schimmerte und ein mit kupfernen Buckeln gezielter [Schild](#) sowie ein Helm, aus dem zwei Hörner als Schmuck ragten. Auch [Bogen](#) und [Pfeil](#) und Angelgerät war an der Wand befestigt. Glänzendes kupfernes Geschirr funkelte im Feuer wie glänzendes Gold, und Georg, der nur irdene Töpfe kannte, staunte und hielt die Gefäße für den sagenhaften Ruinenschatz der [Isenburg](#), der hier flimmerte.

Die weiße Ahnfrau fragte nach den Verhältnissen in der Umgebung und besonders, ob [Hussiten](#) zu gewärtigen seien, wollte sie wissen. Georg König stand Rede und Antwort, und als dann der [Sturm](#) draußen geendet hatte, entließ ihn die Ruinenbewohnerin. Daheim erzählte er nur der alten Muhme Barbara von seinem Abenteuer. Diese berichtete dem Waldsohn die Sage von der Ahnfrau aufs neue und erinnerte sich alter Volksmärchen von verwunschenen Ritterfräuleins und Prinzessinnen. Vielleicht war das Weib in der [Ruine](#) nicht die Ahnfrau, sondern ein solch verzaubertes Geschöpf. Georg sollte ja vorsichtig sein und sein Versprechen halten, niemandem zu erzählen, sonst könnte es sein Unglück sein.

So verging einige Zeit. Da kam Kunde vom Nahen eines Hussitenhaufens, der in Zwickauer Gegend wütete und brandschatzte. Im Dorf Stein flüchteten die Bewohner mit Hab und Gut teils in die geräumige Burg, teils in den Wald. Nur der [Müller](#) David König mit Muhme Barbara und seinen zwei Knappen Georg König und dessen Vetter blieben in ihrem Besitztum, nachdem sie den Zugangsteg über den Mühlgraben abgebrochen hatten. Georg hoffte ferner mit Muhme Barbara, dass die Ahnfrau

der [Isenburg](#) sie beschützen werde, da ihr Georg mehrmals Wildbeute zugetragen hatte.

Auch heute hatte er wieder einen feisten [Hirsch](#) erlegt, den er nach der [Ruine](#) schleppte, um durch dieses [Opfer](#) die in seinen Augen allmächtige Burgfrau günstig zu stimmen. Als der [Wilderer](#) vor dem Gemach stand, das er noch nicht wieder seit der Winternacht betreten hatte, öffnete sich die Tür und die weiße Ahnfrau kam heraus. Sie befragte ihn über die Lage und als er von dem Hussitenschreck erzählte, horchte sie auf. „Ich werde euch retten, wenn die Hussiten kommen und dann Abschied nehmen, um nimmer wiederzukehren“, sprach sie. Erschrocken bat Georg sie, zu bleiben, dem die schöne junge Frau, die er für verwunschen hielt, wohl gefiel. Sie sprach, dass es ihr auch leid tue, zu gehen, seitdem sie ihn kennen gelernt habe, aber sie müsse fort in ihre ferne Heimat!

Da dachte der junge [Wilderer](#) an die Märchen der Muhme Barbara, und, auf sein Glück hoffend, sprach er schüchtern den Wunsch aus, die Ahnfrau, wie er sie ansprach, zu ehelichen und sie von ihrem Zauber zu erlösen. Es war ihm tiefernt und die Ruinenfrau sah es wohl. Gerührt reichte sie ihm die Hand, dann versprach sie, am kommenden Morgen in der [Mühle](#) zu erscheinen und wenn sie den Müllersleuten allen willkommen sei, zu bleiben als Georgs Gemahlin.

Frohlockend stürmte der Wilderer heim; über einen Balken gelangte er in die [Mühle](#). Als die Bewohner um den Tisch versammelt waren, erzählte er sein Glück. Nach altem Brauch hielt man sogleich Familienrat ab, indem Gottreich Jentsch noch in der Nacht einige Steiner Verwandte aus der Burg und dem versteckten Waldlager holen musste. Es wurde beschlossen, Georgs Wunsch zu erfüllen, wenn die Ahnfrau ihnen gefalle. Die Verwandten blieben nachtsüber in der [Mühle](#) und wollten erst beim Morgengrauen zurückkehren.

Als es tagte, vernahm man großen Lärm im Dorfe Stein. Aus den Häusern schlugen Rauchsäulen.. Die Hussiten waren da. Ein Haufen mit Lanzen und Morgensternen bewaffneter Hussiten nahte der Mühle und erhob wildes Geschrei, als der Mühlgraben sie von dem Gebäude trennte. Sie begannen Pfeile mit brennendem Stoff zu umwickeln und nach der [Mühle](#) zu schießen. Trotz aller Löschversuche begann doch bald an einer Stelle ein Brand um sich zu greifen.

„Wenn nur die Ahnfrau helfen würde!“ jammerte Muhme Barbara. Alle im Hause Anwesenden ergriffen irgendeine Waffe. Der Lärm bei den Hussiten hörte indes plötzlich auf. In fremder, böhmischer Sprache vernahmen die geängstigten Mühlenbewohner eine laute Frauenstimme, die eine Rede hielt. Dann brach ein ohrenbetäubender Jubel los und lärmend ergossen sich die Hussiten über die von ihnen inzwischen angefertigte Laufbrücke. Voran eilte eine Frauengestalt in weißem Flachskleide.

„Die weiße Ahnfrau ist's! Sie rettet uns!“ schrie Georg König und eilte ihr entgegen. Alle Gefahr schien beseitigt. Die [Hussiten](#) löschten das [Feuer](#) und zogen ab. Die junge Frau blieb in der [Mühle](#) zurück und nachdem sie den Einwilligung sämtlicher Familienmitglieder sowie der Herrschaft von Burg Stein hatte, wurde sie mit Georg getraut.

Wie man bald erfuhr, war sie Böhmin. Vor Jahren war eine kleinere Hussitenabteilung in der Gegend aufgerieben worden und ihr Tross, bei dem Frauen und Kinder sich befanden, flüchtete. Dabei verirrte sich Andjola Wallenta, so hieß Georgs Weib, und kam in die [Isenburg](#). Da sie fürchtete, als [Ketzerin](#) verurteilt zu werden, hielt sie sich hier verborgen. Sie schuf sich ein Gemach in den Räumen der alten zerfallenen Ritterburg. Kupfernes Gefäß und Waffen besaß sie noch, da ihr [Wagen](#) ja in der Nähe bei dem heutigen Dorfe [Wildbach](#) die Achse gebrochen hatte. Sie hatte dieses Gut in die Ruine gebracht, wo sie ein wildes Naturleben führte.

Georg König lebte zufrieden mit Andjola und wurde nach dem Tod des alten Davids Mühlenpächter, denn die [Mühle](#) ist Eigentum der [Schönburgischen Herrschaft](#) auf [Burg Stein](#).

Quelle: *Die Isenburg. Private Homepage. Abgerufen am 29. April 2021*

Sage des Monats Mai 2021

sagen, unbekannt, swusch, erzgebirge, isenburg, burgstein, mühle, hussiten, ruine, müller, schönburg, feuer, hirsch, blitz, opfer, wildbach, monat, 2021, 15jhd, weissefrau, wilddieb

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

Permanent link:
https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:die_weisse_frau_in_der_isenburg&rev=1637314935

Last update: **2025/01/30 10:36**

