

Inhaltsverzeichnis

Ritter Themo, der Würfelspieler zu Soest 3

<<< vorherige Seite | [Sagenbuch des Preußischen Staates - Westfalen](#) | nächste Seite >>>

Ritter Themo, der Würfelspieler zu Soest

Romantisch bearbeitet von J. Krüger, Westphälische Sagen. Siegen und Wiesbaden 1845 in 12. Bd. I. S. 56 etc.
Die Quelle ist Caesarius Heisterb. V. 34.

Vor vielen hundert Jahren lebte in der Stadt Soest in Westphalen, die damals noch berühmt, volkreich und mächtig war, ein Ritter, Namens Themo, ein harter, ungerechter Mann, der dem Würfelspiel leidenschaftlich ergeben war. Umsonst flehten ihn sein sanftes Weib und seine wohlgeartete Tochter an, er möge doch ein anderer Mensch werden und nicht den Fluch seiner Mitbürger auf sein Haupt und Schande über seine Familie bringen. Er verlachte ihre Bitten und Warnungen, ja er mißhandelte sie sogar. Tag für Tag lag er in allen Schenken und Bierhäusern der Stadt, denn dort hielt er seine Ernte, weil er fast immer gewann, denn er war ein falscher Spieler und die Würfel, die er beständig bei sich führte, waren so künstlich gefertigt, daß sie fast stets zu seinen Gunsten fielen. So trieb er es lange Jahre, zwar ward er von den Weibern und Kindern, Eltern und Geschwistern derjenigen, die er um Alles gebracht hatte, verwünscht bis zum Abgrund der Hölle, allein dies störte ihn Alles nicht, er ward von Tag zu Tag reicher. Nun traf es sich aber, daß ein sehr reicher Patrizierssohn, aus dem Geschlechte der Herren von Kerkhörde, seine Augen auf seine Tochter warf und von ihr erhört wurde. Derselbe begab sich also zu ihm und hielt um dieselbe an. Der alte Themo nahm seinen Antrag auch scheinbar mit großer Befriedigung auf, allein er meinte, es sei doch besser, wenn sich die jungen Leute erst etwas besser kennen lernten und darum möchten sie bis zur Hochzeit noch ein volles Jahr warten. Von da an kam nun der junge Mann täglich in das Haus seiner Braut, ohne zu ahnen, welchen bösen Plan der alte Themo mit ihm vorhatte. Derselbe hatte nämlich beschlossen, die Schönheit seiner Tochter als Lockvogel für reiche Freier zu benutzen und der junge Patrizier sollte das erste Opfer sein. So war ein halbes Jahr verflossen, da kam der Letztere auf einmal, fand aber seine Braut nicht zu Hause und da er sie erwarten wollte, schlug ihm der alte Ritter vor, sich die Zeit mit einem Spielchen zu vertreiben. Zwar haßte der junge Mann das Spielen, wußte auch, daß sein zukünftiger Schwiegervater ein Falschspieler war, allein er wagte doch nicht, ihm eine abschlägige Antwort zu geben, willigte also ein, doch machte er sich aus, daß es nur um ganz niedrigen Einsatz gehen solle. Natürlich ging jener darauf ein, allein er wußte es so einzurichten, daß der junge Mann immer gewann. Nun vergingen einige Wochen, ehe der Alte seinen künftigen Schwiegersohn wieder zum Spiele aufforderte, allein endlich war wieder einmal das Mädchen mit ihrer Mutter außer dem Hause und wieder bot er ihm ein Spielchen an, aber diesmal zu einem höheren Einsatze. Kerkhörde wagte nicht ihm seine Bitte abzuschlagen und sie spielten wieder, jetzt aber gewann er von dem Alten noch mehr als das erste Mal. Dadurch bekam er denn nach und nach Lust zu diesem entsetzlichsten aller Laster. So kam es, daß er jeden Abend, wenn er von seiner Braut Abschied nahm, statt nach Hause zu gehen, in das Gemach seines zukünftigen Schwiegervaters schlich und mit diesem bis zur Morgenröthe beim Spiele saß. Jetzt aber, da dieser seines Opfers gewiß war, ließ er Kerkhörde nicht mehr gewinnen. Mit jedem Tage nahm er ihm größere Summen ab und drei Tage vor dem festgesetzten Hochzeitstage verspielte jener Haus und Hof an ihn, so daß ihm buchstäblich nichts mehr übrig blieb. Am andern Morgen aber ließ er den unglücklichen Jüngling zu sich rufen und erklärte ihm mit dünnen Worten, er könne seine einzige Tochter unmöglich einem bettelarmen Manne geben, er möge sich also nach einer andern Braut umsehen. Verzweifelt stellte ihm derselbe vor, daß ja sein ganzes Vermögen in seinen Beutel geflossen sei, allein der harte Themo ließ sich nicht rühren, sondern wies ihm einfach die Thüre. Da stieß der Unglückliche einen schweren Fluch aus und vermaß sich hoch und theuer, morgen werde er nicht mehr unter den Lebenden sein, sein Blut aber solle über seinen Verführer kommen und dieser bei lebendigem Leibe zur Hölle fahren. Darauf eilte er

zu seiner Braut, gestand ihr unter heißen Thränen seinen Leichtsin, küßte sie zum letzten Mal und eilte davon. Wenige Tage nachher aber spülten die Wellen der Lippe unweit Lippstadt seinen Leichnam an's Ufer. Als dies seine unglückliche Braut erfuhr, da trat sie noch einmal vor ihren Vater, erklärte ihm, daß sie von jetzt an keines irdischen Mannes Braut mehr sein werde, sondern sich einen himmlischen Bräutigam wählen und in's Kloster gehen wolle; sie flehe ihren Vater aber an, er möge seine Sünden bereuen und von seinem gottlosen Treiben ablassen, vielleicht daß ihm Gott gnädig sein werde. Der Ritter aber ließ sie mit bösen Worten an und verspottete sie bitter ob ihres Entschlusses und erklärte, um das Heil seiner Seele werde er sich selbst kümmern, spielen wolle und müsse er, bis er in die Grube fahre; wer ihm komme, um mit ihm zu spielen, sei ihm recht und wenn's der böse Feind selbst sei. Kaum hatte Themo diese Worte gesprochen und seine Tochter ihn verlassen, da trat ein langer, hagerer Mann in einem feuerfarbenen Mantel zur Thüre herein und antwortete auf Themo's Frage, was er wolle, kurz: »Mit Dir spielen!« Dann schlug er seinen weiten Mantel auseinander und zeigte ihm ein gewichtiges Säcklein, welches er auf den Tisch ausleerte. Zwar war Themo erst über den schauerlichen Ton des Fremden etwas bestürzt gewesen, als er aber das viele glänzende Gold sah, vergaß er alle Furcht und konnte es nicht erwarten, daß dasselbe in seinen Besitz käme. Er holte also schnell seine Würfel herbei und nahm dem Fremden gegenüber Platz. Bald rollten dieselben hin und her und wie gewöhnlich glücklich für ihren Besitzer. So spielten sie denn bis zum Abend und das Gold des Fremden wanderte fast gänzlich auf die Seite Themo's. Schon frohlockte dieser laut, da sprach der Fremde mit ernstem Tone: »Warten wir das Ende ab!« Als die Glocke neun schlug, wandte sich auf einmal das Glück, Themo's falsche Würfel schienen ihre Kraft verloren zu haben und der Fremde fing an zu gewinnen. Darüber gerieth der alte Spieler so in Wuth, daß er den Kopf verlor und immer hitziger und unvorsichtiger spielte, so daß er um die zehnte Stunde nicht bloß seinen bisherigen Gewinn, sondern auch noch viel eigenes Geld dazu verloren hatte. Gleichwohl wollte er nicht aufhören, denn er dachte, das Glück werde sich doch wieder zu seinen Gunsten erklären. Er schleppte also einen schweren Geldsack nach dem andern herbei und verdoppelte die Einsätze, allein Alles war umsonst, kein Wurf gelang ihm mehr und als die Glocke der nahen Domkirche die zwölfte Stunde rief, da hatte der letzte Wurf sein Haus und Hof zum Eigenthum des Fremden gemacht. Nun fragte jener mit kaltem Hohne: »Wollt Ihr noch weiter spielen, Ritter Themo?« – »Ich nenne nichts mehr mein, um was soll ich spielen?« war die Antwort. – »Um Euere Seele«, versetzte der Fremde, »ich setze dagegen all mein Geld und Alles, was ich von Euch gewonnen habe.« Da starrte ihn Themo zitternd an, sein Haar sträubte sich und er wußte, daß sein Partner der Satan war. Gleichwohl hoffte er, daß ihm das Glück wieder lächeln könne, er griff also in Verzweiflung nach den Würfeln, schüttelte sie in der Hand und warf und siehe, es fielen drei Sechsen. Nun sah er den Fremden triumphirend an und rief: »Nun wirf mehr, wenn Du kannst!« Dieser verzog das Gesicht spöttisch, nahm die Würfel und warf drei Sieben. Themo sah es und taumelte mit einem gräßlichen Fluche zur Erde, der Schaum trat ihm vor den Mund, seine Augen verdrehten sich und seine Glieder zuckten krampfhaft, der Unbekannte aber, aus dessen Zügen jetzt die ganze Hölle leuchtete, beugte sich über ihn, packte ihn mit gewaltiger Kraft, schlug die langen Nägel in Themo's Fleisch und dann fuhr er mit ihm, den er wie ein Wickelkind in den langen Armen hielt, durch die Decke des Saales oben zum Dache hinaus und durch alle Lüfte davon. Die Ziegel des zerschmetterten Daches fand man am andern Tage mit Hirn und Blut bespritzt, Themo's Leichnam aber ward nirgends gefunden. Themo's Weib starb bald nachher vor Gram und nicht lange nachher folgte ihr ihre Tochter, die, wie sie gelobt, ins Kloster gegangen war. Die guten Soester aber, denen es klar war, daß der Fremde Niemand anders als der böse Feind gewesen sein könne, nahmen sich das Ende des alten Spielers sehr zu Herzen und noch lange Zeit nachher fand man keine Spieler mehr in der Stadt.

Quellen:

- [Johann Georg Theodor Grässe: Sagenbuch des Preußischen Staates 1-2, Band 1, Glogau 1868/71, S. 724-726;](#)

sagen, graesse, sagenbuchpreussen1, westfalen, soest, würfelspiel, falschspieler, wüfel, braut, hochzeit, teufel, seele, v1

From:

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

Permanent link:

<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:graessepreussen772>

Last update: **2025/01/30 17:50**

