

Inhaltsverzeichnis

Der tolle Flemming in Weißagk	3
--	----------

[<<< zurück](#) | [7.Kapitel: Personensagen](#) | [Weiter >>>](#)

Der tolle Flemming in Weißagk

In [Weißagk](#) lebte einstmals ein Ritter namens [von Flemming](#). Der war ein gefürchteter [Raubritter](#) und lag auch mit allen Herren der Umgegend dauernd in Fehde.

Einstmals kämpfte er mit dem von [Sonnewalde](#) und wurde geschlagen. Auf der Flucht nach Weißagk kam er nur noch bis an den Hundsberg. Dort brach sein Pferd zusammen. Er setzte die Flucht zu Fuße fort, konnte aber aus dem Walde nicht heraus, weil der Wald durch die Leute des Sonnewalders umstellt war. So kehrte Flemming wieder in den Wald zurück. Als er merkte, daß man ihn auch hier suchte, kroch er in ein Fuchsloch am Hundsberge so tief er nur konnte.

Am Mittag kroch eine [Kreuzspinne](#) über die Öffnung und spann ein Netz. Gegen Abend kamen mehrere Knechte, die ihn fangen wollten, in die Gegend und auch zu dem Fuchsbaue. Einer wollte mit der Lanze hineinstechen. Da meinten die anderen: „Hier kann Flemming nicht sein. Über das Loch hat die Spinne ihr [Netz](#) gesponnen und das hätte er zerreißen müssen, wenn er hinein wollte.“ Darauf gingen sie weiter und Flemming war wieder einmal gerettet.

Endlich vereinten sich alle seine Feinde gegen ihn und trieben ihn aus dem Lande. Er mußte flüchten und starb bei dem Ritter Hake auf Zinna. Seine [Leiche](#) brachte man von dort nach Weißagk. Als der [Wagen](#) mit dem [Sarge](#) auf der Straße, die man seit der Zeit Leichensteg nannte, bis an die Grenze von Weißagk kam, konnten ihn die Pferde nicht mehr fortbringen. Man holte noch mehr Pferde, aber wenn sie anzogen, fielen sie in die Knie und der wagen blieb auf dem Flecke stehen.

Da kam einer auf den Gedanken, sie sollten die Glocken läuten, die Flemming einstmals der Kirche geschenkt hatte. Als sie das taten, zogen die Pferde an und nun kam der Wagen ganz leicht bis zur Kirche, wo sie den [Sarg](#) beisetzten.

Vom Hundsberg führte früher ein [unterirdischer Gang](#) bis zum Weinberge von Bergen. Die Feldsteine, aus denen er ergestelt war, nahm später ein Besitzer zum Scheunenbaue auf dem Gute. Ein anderer Flemming hat die Weißagker Heide verspielt gegen den Herrn, der auf Gahro saß. Die Heide heißt „Der rote Pulz (Pilz)“, weil es da viele Giftpilze gab. Sein Nachkomme, der sich sehr über den Verlust der Heide ärgerte, ließ ihm einen Grabstein machen, auf dem der Ritter mit einem Pilz in der Hand dargestellt ist, zu seiner ewigen Schande.

Quelle:

- [Robert Scharnweber & Otto Jungrichter: Sagen, Anekdoten und Schnurren aus dem Kreise Luckau N.-L., Berlin 1933](#)
- [E.H.Wusch: Sagen meiner Heimat, eine Sammlung mündlich übertragener Sagen der Niederlausitz](#)

[sagen](#), [wusch](#), [sagenmeinerheimatniederlausitz](#), [scharnweber](#), [jungrichter](#), [sagenschnurrenkreisluckau](#), [niederlausitz](#), [geheimgang](#), [flemming](#), [weissack](#), [raubritter](#), [leiche](#), [sarg](#), [spinne](#), [netzgrenze](#), [bann](#)

Last update:
2025/01/30 11:23

sagen:schnurrenluckau107 <https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:schnurrenluckau107&rev=1683291790>

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

Permanent link:
<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:schnurrenluckau107&rev=1683291790>

Last update: **2025/01/30 11:23**

