

Sagen und Geschichten aus
Osnabrück und dem Osnabrücker Land



**Sagen und Geschichten
aus Osnabrück
und dem Osnabrücker Land**

erzählt von
Barbara & Vera Isabelle Blasum

Edition Falkenberg

Inhalt

Vorwort	11
---------------	----

Sagen von Karl dem Großen und Wittekind

Karls erster Sieg	13
Die Karlssteine	15
Die Schlacht auf dem Wittefeld	17
Wittekinds Flucht	18
Der LöwenpuDEL	20
Wittekinds Taufe	22
Wittekinds Tod	24

Spuk-, Geister- und Teufelssagen

Das Femgericht	27
Der Schmied im Gertrudenberg	28
Der Schmied im Hüggel	30
Die Sgönaunken im Hüggel	32
Die Bestrafung des Hüggelmeiers	33
Vertauschte Kinder	34

Titelzeichnung: Peter Fischer, Winkeldorf

1. Auflage 2025

Copyright © Edition Falkenberg
Bgm.-Spitta-Allee 31, 28329 Bremen

produktsicherheit@edition-falkenberg.de

ISBN 978-3-95494-356-2
www.edition-falkenberg.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder irgendein anderes Verfahren) ohne schriftliche Erlaubnis des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Außerdem behält sich der Verlag die Verwertung des urheberrechtlich geschützten Inhalts dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

Die glückliche Rettung aus dem Hüggel	35
Butter für die Sgönaunken	37
Die Sgönaunken werden verjagt	38
Die Bergmännchen in Iburg	39
Der Kirchspielhund	40
Der Spukgeist vom Schultenhof	42
Katzen auf der Rumpeshorst	45
Der Eichbaum zu Strohen	46
Das Gespenst in Rulle	48
Der Darnsee	48
Hackmann und das rauhe Kind	50
Der Darnseeschmied	52
Der Knecht aus dem Darnsee	54
Der Bauer im Violenbach	56
Schnatmännchen in Glandorf	57
Der pflügende Bauer	58
Die Nachtmahre in Glandorf	59
Der Walrider in Basum	61
Der Alkenkrug	62
Die Walreersk	65
Das Pferd des wilden Jägers	66
Die ewige Jagd	67

Hasentanz	68
Der gefundene Hut	70
Der Böse auf Uhlenbrock	72
Der Schatz im Käseberg	74
Das Geld des Teufels	76
Der Kieselstein bei Melle	78
Der Süntelstein	80
Der Holenkerl	82
Der Butterstein	84

Sagen von Land und Leuten

Ankum	87
Der Kirchturm in Ankum	89
Der Stretmann	91
Der Speckbock	92
Die Osnabrücker Fleischerzunft und der Graf von Tecklenburg	93
Der Glockengießer zu Osterappeln	96
Das Kreuz am Wege von Osterappeln nach Bohmte	97
Die drei Kreuze	98
Brudermord	100

Der ermordete Sohn	102
Die Herren von Sutthausen und Honeburg	104
Die Steckenpferdreiter	105
Spinnen am Sonnabend	108

Sagen über Kirchen, Klöster und Wunder

Das weiße Pferd in Alfhausen	109
Kloster Rulle	110
Der Marienbrunnen in Rulle	111
Das Hostienwunder	112
Der Meerpohl	113
Bischof Adolf und der Aussätzige	114
Die Handfesseln in der Kirche zu Merzen	115
Ueffeln bleibt aus	116
Der Pastor zu Ueffeln	117
Das Piewitt-Läuten	119
Das Gewitter in Bersenbrück	120
Bischof Günthers Berufung	121
 Literatur	123
Die Autorinnen	127
Ortsregister	128

**Dieses Buch ist all denjenigen gewidmet,
die wir lieben und die uns lieben.**

Vorwort

Osnabrück und das Osnabrücker Land sind weit mehr als bloß geografische Orte – sie repräsentieren eine Region, die reich an kulturellem Erbe und tief verwurzelt in der Tradition des Geschichtenerzählens ist. Seit Jahrhunderten sind sie die Heimat zahlreicher Sagen und Erzählungen, die einen unverzichtbaren Bestandteil der regionalen Volkskultur bilden. Ursprünglich nur mündlich überliefert, wurden diese Erzählungen nicht allein zur Unterhaltung vorgetragen. Vielmehr dienten sie dazu, wichtige Werte, moralische Leitlinien und kulturelles Wissen innerhalb der Gemeinschaft zu vermitteln. Sie waren zugleich ein Versuch, das Unbegreifliche verständlich zu machen und so das Leben auf eine Weise zu deuten, die über die alltägliche Realität hinausging.

Die Überlieferung dieser Sagen und Geschichten erfolgte von Generation zu Generation, wodurch Ereignisse und Erlebnisse über die Zeit hinweg bewahrt und im kollektiven Gedächtnis der Menschen aus der Region verankert wurden. Diese Narrative sind nicht nur Zeugen vergangener Zeiten,

sondern sie eröffnen uns heute eine ganz besondere Möglichkeit: Sie erlauben es uns, die Gedankenwelt, den Glauben und die Lebensweise unserer Vorfahren besser zu verstehen.

Was Sagen dabei so einzigartig macht, ist ihr Bezug zur Wirklichkeit. Im Gegensatz zu beispielsweise Märchen beruhen Sagen auf einem wahren Kern. Sie knüpfen an reale Begebenheiten an – sei es durch die Verbindung zu konkreten Orten, tatsächlichen Personen oder historischen Ereignissen. Diese enge Verknüpfung mit der Wirklichkeit verleiht Sagen eine zeitlose Faszination, die wir heute noch spüren.

Wir laden Sie herzlich ein, diese faszinierende Welt der Sagen zu entdecken und sich anhand ausgewählter Sagen und Geschichten auf eine spannende Zeitreise durch die geschichtsträchtige Region Osnabrücks und des Osnabrücker Landes zu begeben. Tauchen Sie ein in die Vielfalt der Erzählungen, die nicht nur die Vergangenheit lebendig werden lassen, sondern auch die Gegenwart inspirieren. Denn eines ist sicher: Hier gibt es sagenhaft viel zu entdecken – im wahrsten Sinne des Wortes!

Barbara & Vera Isabelle Blasum

Sagen von Karl dem Großen und Wittekind

Karls erster Sieg

Während Karl der Große einst das Frankenreich regierte, war Wittekind (auch Widukind oder Weking) Herzog der Sachsen. Er führte in den Jahren 777 bis 785 den Widerstand gegen Karl den Großen in den von 772 bis etwa 804 andauernden Sachsenkriegen. Da Wittekind nicht von seinem Heidenglauben abkehren wollte, machte sich Karl der Große – selbst eifriger Christ – auf, Wittekind, wie auch die übrigen Sachsen, mit Gewalt zu bekehren.

Als Karl der Große im Sachsenland ankam, lagerte er zunächst mit seiner Reiterei zu Welplage auf der Haar. Die Lagerstätte heißt seitdem Karlshaar, die alte Schmiede ist der Ort, an dem einst die Feldschmiede stand. Übrigens soll Karls Reiterei so groß gewesen sein, dass die Pferdeäpfel ganze drei Fuß hoch den Boden bedeckten.

Wittekind zog Karl entgegen und stritt schließlich mit ihm. Doch der Frankenkönig hatte die

Oberhand in dieser Schlacht, deren Schlachtfeld seit dieser Zeit Karlsfeld heißt.

Nun verfolgte Karl Wittekind bis an die Hase. Am heutigen Klushügel in Osnabrück standen sich die beiden Gegner erneut gegenüber, wobei die Franken zunächst das Nachsehen hatten, da sie mit ihrer Reiterei nicht über eine Brücke kommen konnten. Das Blatt wendete sich jedoch, als ein Ochse den Fluss an einer seichten Stelle durchquerte und so der Reiterei einen sicheren Weg ans gegenüberliegende Ufer wies. Die Franken verfolgten die Sachsen daraufhin durch diese Furt, fielen ihnen in den Rücken und entschieden die Schlacht für sich. Wittekind selbst gelang die Flucht und er verschanzte sich auf seiner nahen Burg an der Nette.

Da der Sieg der Schlacht an der Brücke einem Ochsen zu verdanken war, soll Karl der Große der nahen Ansiedlung den Namen »Ossenbrügge« gegeben haben, woraus später »Osnabrück« wurde.

Glaubt man einer anderen Sage, dann waren zwar ebenfalls Ochsen namensgebend für die Stadt Osnabrück, allerdings wiesen sie nicht etwa Karl den Weg,

sondern wurden in früherer Zeit von einem sächsischen Bauernhof am linken Ufer der Hase über eine Brücke zu den Wiesen am anderen Ufer getrieben. Deshalb nannte man diese Brücke »Ossenbrügge«, woraus später der Städtename Osnabrück entstanden sein soll.

Einer anderen Deutung nach soll sich der Name Osnabrück vom germanischen Namen der Hase – »Osna« oder »Osen« – herleiten: Brücke über die Hase.

Die Karlssteine

Nach Karls erstem Sieg über Wittekind stellte dieser ein neues großes Heer zusammen, dessen Widerstand Karl verzweifeln ließ. Er hatte sogar fast schon die Hoffnung aufgegeben, die Sachsen zu christianisieren.

Es waren sieben Brüder aus seinem eigenen Heer, die Karl schließlich auf dem Weg durch den Hohen Fluss ermahnten, auf den Beistand Gottes zu hoffen. Die Brüder errichteten daraufhin den ersten christlichen Altar in diesem Lande und flehten Gott um Hilfe an.

Karl indes schlug verzweifelt mit seiner Reitgerte aus Pappelholz auf eine riesige Steinplatte, die auf mehreren in den Boden gerammten Felsblöcken ruhte. Dabei soll er gesagt haben: »Es ist ebenso unmöglich, diesen Stein wie die harten Nacken der Sachsen zu brechen.« Da barst wie zum Gegenbeweis die Steinplatte in drei Stücke – für Karl ein untrügliches Zeichen Gottes weiterzukämpfen – und ließ sodann Karl und seine Gefolgsleute neuen Mut fassen.

Die Stücke, in die die riesige Steinplatte zerbrach, heißen heute Karlssteine. Sie gehören zu Deutschlands bekanntesten Megalithgräbern. Etwas unterhalb der Karlssteine steht ein steinernes Kreuz, dessen lateinische Inschrift an die nach alter Überlieferung an dieser Stelle erste in dieser Gegend gelesene Messe erinnern soll. Das Kreuz wird auch »Teggenbökenkreuz« genannt, da es von zehn Buchen umgeben ist. Früher einmal sollen es sieben Buchen gewesen sein, die an die sieben Brüder aus der Sage »Die Karlssteine« erinnern sollten.

Die Schlacht auf dem Wittefeld

Wittekind hatte ein großes Heer zusammengestellt, das den Franken zahlenmäßig weit überlegen war. Doch das konnte Karl nun nicht schrecken, vertraute er – ermutigt durch das Wunder im Hone – jetzt umso mehr auf Gott.

Wittekinds und Karls Heere trafen in der Vörde-ner Heide aufeinander, doch trotz seiner Überlegenheit musste Wittekind das Feld räumen und flüchtete nach Ellerbruch.

Als Wittekinds Tross eine Furt erreichte und es dort zu einem großen Gedränge kam, wollte eine alte Frau nicht weitergehen. Sie wollte allerdings auch nicht den Franken zum Opfer fallen, sodass die Sachsen sie schließlich bei Bellmanns Kamp lebendig in einem Sandhügel begruben und ihr zuriefen: »Krup unner, krup unner, de Welt is di gram!«*

* Niemand bekümmert sich mehr um dich, du bist der Welt abgestorben!

Eine andere Sage erzählt, man habe statt der alten Frau eine Wahrsagerin lebendig begraben, die fälschlicherweise Wittekind den Sieg über Karl den Großen prophezeit habe.

Das Schlachtfeld, auf dem das Heer der Sachsen und das der Franken kämpften, heißt seit dieser Zeit Wittefeld oder auch Wittekindsfeld. Spuk und Heere mit blitzenden Spießen, die lärmend über das Feld ziehen, will manch einer dort gesehen haben.

Wittekinds Flucht

Nach der verlorenen Schlacht auf dem Wittefeld tauchte Wittekind nur kurz unter. Heimlich verließ er bald sein Versteck, wobei er sich einer List bediente, um seine Verfolger zu täuschen: Die Hufeisen seines Pferdes waren verkehrt herum angebracht, sodass seine Spur die Verfolger stets in die entgegengesetzte Richtung führte.

Doch selbst diese schlaue List hätte Wittekind beinahe nichts gegen den Verrat zweier alter Schwestern genutzt, die auf Wittekinds Burg zu Schagen

in Pente lebten und deren Geschicke lenkten. Denn obgleich Wittekind ihnen stets wohlgesonnen war, hatten sie sich vom Domkapitel zu Osnabrück gegen die Zusage eines lebenslangen Unterhalts überreden lassen, ihren Herrn zu verraten. Und so informierten sie Karl, sobald Wittekind auf der Burg auftauchte. Es war nur einem treuen Gefolgsmann Wittekinds zu verdanken, der von dem Verrat der Schwestern erfahren hatte und seinen Herrn rechtzeitig warnte, dass Wittekind die Flucht nach Osnabrück gelang.

Beinahe wäre Wittekind jedoch auf dem Weg dorthin Soldaten in die Falle gegangen, die seinen Weg durch die Schlucht im Hone durch allerlei Strauchwerk und Geäst zu versperren versuchten. Wittekind aber trieb sein Pferd an:

»Hengstken, spring awer,
Kriegst 'en Spint Hawer,
Springst du nich awer,
Frätet di und mi de Rawer.«*

* Hengstlein, spring rüber, bekommst einen Kübel Hafer, springst du nicht rüber, fressen dich und mich die Raben.

Das Pferd setzte über den Verhau hinweg und brachte seinen Reiter wohlbehalten nach Osnabrück. Dort allerdings brach das Pferd tot zusammen.

Der LöwenpuDEL

Als Karl der Große erfuhr, dass die Osnabrücker in seiner Abwesenheit seinem Gegner Wittekind Unterschlupf gewährt hatten und die Franken aus der Stadt vertrieben wurden, war er erzürnt. Er schwor, die Stadt zu züchtigen, indem er dem ersten Lebewesen, das ihm bei seinem Einzug in Osnabrück entgegenkäme, den Kopf abschlagen würde.

Als Karl nun zurück nach Osnabrück kam, wagte einzig seine in der Stadt lebende Schwester, die mit einem christlichen Sachsen verheiratet war, ihm entgegenzutreten, um Gnade für die Bürger zu erbitten. Als Karl sie sah, wusste er angesichts seines Schwurs um seine schreckliche Lage und flehte zum Himmel, er möge ihn aus dieser befreien. Sein Flehen wurde offensichtlich erhört, denn mit einem Mal sprang der LieblingspuDEL seiner Schwester hinter ihr hervor, lief

auf Karl zu undleckte ihm die Hand. Karl erfüllte seinen Schwur, indem er den Pudel mit dem Schwert tötete.

Erfüllt von Dankbarkeit über den glücklichen Ausgang, ließen die Osnabrücker daraufhin vor dem Dom ein Abbild des Pudels in Stein hauen.

Seit 1925 steht eine Nachbildung des Löwenpudels vor dem Dom St. Petrus in Osnabrück. Ein früheres Standbild - durch Witterungseinflüsse stark in Mitleidenschaft gezogen - wird im Kulturgeschichtlichen Museum der Stadt verwahrt.

Wann der Stein seinen eigentümlichen Namen erhielt, ist unbekannt. Da die Pudelzucht in Deutschland allerdings erst im 19. Jahrhundert begann, beantwortet die Sage »Der LöwenpuDEL« diese Frage nicht wirklich.

Es wird vermutet, dass der LöwenpuDEL in Verbindung mit einer Art Vorgänger des heutigen Amtsgerichts stand. Er wird auch auf einen Konflikt zwischen dem Welfenherzog Heinrich dem Löwen und Kaiser Friedrich Barbarossa zurückgeführt. Ersterer plante seine Macht - er übte um

1170 die Vogtei über den Dombezirk aus - auszuweiten. Dies wollte der Kaiser unterbinden, indem er den Bürgern der Stadt ihre eigene Gerichtsbarkeit gab, die nur für sie, nicht aber für den Adel und den Klerus galt. Seinen eigenen Gerichtsbezirk soll Heinrich der Löwe am Domburgeingang mit einem steinernen Löwen gekennzeichnet haben.

Wittekins Taufe

Es heißt, dass nach all den Kämpfen Wittekind von Karl die Nachricht empfing, er wolle ihm wohl verzeihen – vorausgesetzt, Wittekind schwöre den alten Göttern und damit dem Heidentum ab. Wittekind nahm – gemäß einer Sage – das Angebot an und ließ sich daraufhin taufen.

In einer anderen Sage von den Karlssteinen (S. 15) brauchte es jedoch erst ein Wunder, um Wittekind vom Christentum zu überzeugen: In dieser Sage traf Karl während eines Jagdausflugs auf Wittekind und setzte alles daran, ihn zur Abkehr von der heidnischen Lehre zu bewegen.

Die beiden Gegner kamen schließlich bei den heutigen Karlssteinen im Hone an, als Wittekind von Karl einen Beweis für die Macht des Christengottes und die Wahrheit der christlichen Lehre forderte: Wenn es Karl gelänge, mit seiner Reitgerte die massive, auf in den Boden gerammten Felsblöcken ruhende Steinplatte zu zerschlagen, dann wollte Wittekind sich taufen lassen.

Vertrauend auf den Beistand Gottes, schlug Karl mit der Reitgerte auf die Steinplatte, die sodann in drei Teile zerbrach. Dies war Wittekind Beweis genug und er war daraufhin bereit, den heidnischen Göttern abzuschwören und sich taufen zu lassen.

Von Wittekinds Taufe erzählen verschiedene Sagen: Während sich Wittekind in einer Sage am Fuße der Wittekindsburg im Nettetal an einer Quelle taufen ließ, die seitdem Dreifaltigkeitsquelle heißt, erzählt eine andere Sage, Wittekind sei aus dem noch heute vorhandenen Taufstein in Belm getauft worden. Wittekind habe dem Ort daher den Namen »Bethlehem« gegeben, um zu zeigen, dass er dort im heiligen

Geiste wiedergeboren worden sei, wie Christus einst in Bethlehem das Licht der Welt erblickte. Der Name »Bethlehem« wandelte sich dann über die Jahrhunderte hinweg zum heutigen Belm.

Karl, der übrigens Wittekinds Taufparte war, schenkte dem Täufling anschließend ein weißes Pferd. Dies ist auch der Grund dafür, warum fortan im Wappen Wittekinds das ehemals schwarze Ross durch ein weißes ersetzt wurde.

Wittekinds Tod

Als Wittekind schließlich starb, wurde er von seinen treuen Gefolgsleuten drei Tage lang betrauert, ehe sie ihn in einen goldenen Sarg legten und am Rotenberge bei Wersen begruben. Auf sein Grab wurden gewaltige Felsblöcke gewälzt, die auch heute noch dort liegen.

Die Steine, unter denen Wittekind der Sage nach seine letzte Ruhe gefunden hat, heißen Große Sloopsteene. Sie sind ein Megalithgrab, um das sich mehrere Sagen ranken. So soll es beispielsweise nicht möglich sein, die verbauten Steine

zu zählen, da auf dem Grab ein Zauber liegt, der dafür sorgt, dass jeder beim Zählen auf ein anderes Ergebnis kommt.

Der Name »Sloopsteene« hat seine Wurzeln im niederdeutschen Wort »Sloop« oder »Slop«, das mit »Schlüpfen« übersetzt werden kann. Dies dürfte darauf zurückzuführen sein, dass es möglich ist, unter den großen Decksteinen hindurchzuschlüpfen.

Das Volk, das den Tod seines Lieblingshelden nicht akzeptieren wollte, stellte sich allerdings vor, dass Wittekind verzaubert in seiner Burg weiterlebt. Der Sage nach gibt es im Innern der Burg zwei Höhlen. Niemand kann in diese Höhlen hinein, da vor ihnen zwei schwarze Hunde liegen, die einen Schatz bewachen und jeden Eindringling sofort zerreißen.

Eine andere Sage erzählt hingegen, Wittekind habe sich nach einer verlorenen Schlacht auf dem Wittefeld in den Burgberg bei Rulle verwünscht. Es heißt, er und sein Gefolge brechen gelegentlich zu einer wilden Jagd auf. Wer diese wilde Jagd hört, glaubt, dass dies ein Vorzeichen für Krieg sei.

Das Femgericht

Das unter dem Gertrudenberg in Osnabrück gelegene Gertrudenberger Loch war in früheren Zeiten der Eingang zum Sitzungssaal der geheimen Feme. Um dort Zutritt zu erhalten, musste man an einer Wache vorbei, die die Mitglieder der Feme stets mit den Worten empfing: »Was sucht ihr hier bei Nacht? Ohn' Wort kein Einlass, Tür und Riegel sind gut bewacht.«

»Ick grüet Ju, leve Mann! Wat fangt se hie an?«, lautete die Antwort.

Die Wache sagte daraufhin: »Allet Glück kehre in, wo de freyen Scheppen syn.«

Und gemeinsam sprach man: »Strick, Stein, Gras, grein, de hemlicke Fem.«

Erst nachdem diese Worte gesprochen waren, wurde die Tür geöffnet. Dahinter befand sich ein dunkler, verwinkelner Gang, der so schmal und niedrig war, dass man nicht unbedingt aufrecht hindurch gehen konnte. Der Gang endete an einer eisernen

Pforte, die sich unter der Kirche des Gertrudenklosters befand. Einlass wurde den Mitgliedern der Feme auch hier erst nach einem weiteren Erkennungszeichen gewährt: Mit einem schweren Holzhammer schlugen sie dreimal gegen die eiserne Pforte, die daraufhin geöffnet wurde. Hinter der Pforte befand sich eine große Felsenhöhle mit einem großen, steinernen Tisch in der Mitte, der von steinernen Sitzen umgeben war. Darauf lag eine Pergamentrolle mit vielen Siegeln, darüber gekreuzt drei Schwerter, auf denen ein Totenschädel stand. Dies war der Ort, an dem zu mitternächtlicher Stunde die Femgerichte abgehalten wurden.

Glaubt man der nachfolgenden Sage, dann hat sich neben dem Femgericht auch eine Schmiede im Gertrudenberg befunden.

Der Schmied im Gertrudenberg

Von den Gertrudenberger Höhlen wird berichtet, dass dort ein Schmied gelebt haben soll, den jedoch niemand zu Gesicht bekam. Das war jedoch nicht

weiter schlimm, denn was eigentlich zählte, war, dass er außerordentlich fähig war und schnell arbeitete. Wer einen Auftrag für ihn hatte, legte einen Zettel mit den genauen Angaben vor die Höhlen und meist war die Arbeit schon am nächsten Tag ausgeführt. Sie lag dann dort mit der Angabe des Lohns, der auf einem bestimmten Stein entrichtet werden sollte.

Nicht nur in vergangenen Zeiten waren Höhlen gefährliche und verwunschene Orte, um die sich viele unheimliche Geschichten rankten. Immer wieder wurde einst an Lagerfeuern erzählt, dass sich unter der Erdoberfläche die Hölle befindet. Der Weg dorthin führe durch Höhlen. Es wurde vermutet, dass unterirdische Gänge Höhlen miteinander verbinden.

Eine Sage berichtet entsprechend, dass die Gertrudenberger Höhlen mit der Hüggelhöhle bei Hasbergen verbunden seien. Vielleicht ist so die Sage vom Schmied im Gertrudenberg durch einen unterirdischen Verbindungsgang in den Hüggel gelangt ...

Der Schmied im Hüggel

Ein fleißiger, wohltätiger Schmied lebte einst gemeinsam mit seiner Frau am Hüggel, der in alter Zeit reich an Gold- und Silbervorkommen war. Als die Frau des Schmieds eines Tages beim sonntäglichen Kirchgang vom Blitz erschlagen wurde, versündigte sich ihr Mann an Gott und verwünschte sich zudem selbst.

Er erhielt daraufhin Besuch von einem alten Mann, der ihn in die Höhle des Hüggels führte, auf dass der Schmied Herrscher über die Berggeister sein und dort selbst solange arbeiten solle, bis alle Schätze des Hüggels versiegten seien.

Statt nach Gold- und Silbervorkommen grub der Schmied nach Eisenerz. Gleichzeitig fand er wieder Gefallen daran, wohltätig zu sein und fertigte für die Bewohner rund um den Hüggel nach deren Wünschen nicht nur Haus- und Ackergeräte an, sondern beschlug auch ihre Pferde. Man musste hierfür das Pferd lediglich an einem Pfahl anbinden und es dort für eine gewisse Zeit zurücklassen. Kam man wieder, war das Pferd fertig beschlagen. Da der Schmied in

seiner Höhle ungestört bleiben wollte, musste man seinen Lohn auf einen Stein legen.

Von Habsucht getrieben, drang eines Tages ein junger Bursche in die Höhle des Schmieds ein und sah den Schmied dort in einem großen Saal inmitten seiner Berggeister und Diener sitzen. Die Tische und Stühle des Saals waren aus purem Gold und Silber.

Der ungebetene Gast wurde aufgefordert, Platz zu nehmen. Der Schmied beruhigte den Burschen, dem nun Angst und bange war, und versprach, dass er den Hüggel wohlbehalten verlassen könnte, allerdings sollte er sich zuvor einige gute Lehren anhören: Nachlässigkeit habe seinen Besitz verfallen lassen und statt redlicher Arbeit sei er nun auf der Suche nach verbotenen Schätzen. Würde der Bursche aber sein Land mit Spaten und Pflug bearbeiten, so würde er sich Gold- und Silberminen schaffen.

Der Bursche erhielt daraufhin eine goldene Pflugschar. Gierig ob des wertvollen Edelmetalls wollte er prüfen, kaum dass er den Hüggel verlassen hatte, ob die Pflugschar wirklich aus Gold war. Als er sie berührte, verbrannte er sich sogleich die Hand, da sich die Pflugschar in glühendes Eisen verwandelt

hatte. Der Bursche verfluchte daraufhin nicht nur die Pflugschar, sondern auch den Schmied. Die Pflugschar fuhr sodann in den Boden und verwandelte sich dabei wieder in Gold.

Der Sage nach lebten übrigens nicht nur der Schmied und Berggeister im Hüggel, sondern auch Zwerge waren hier zuhause, die dem Schmied offensichtlich Konkurrenz machten ...

Die Sgönaunken im Hüggel

Einst hausten in der Höhle im Hüggel Zwerge, die man auch Sgönaunken oder Sgönunken nannte. Die Sgönaunken zeigten sich nie, schmiedeten aber für die Bewohner aus der Umgebung beispielsweise Pflugeisen oder auch Brandroste, die auf dem Herd als Unterlage für das Holz benötigt wurden. Wollte man die Sgönaunken mit einer Schmiedearbeit beauftragen, dann schrieb man seine Bestellung auf einen Zettel und legte diesen auf einen dafür vorgesehenen Tisch vor die Höhle des Hüggels. Kehrte

man am nächsten Tag zurück, dann lag das bestellte Gerät bereits da mit einem anderen Zettel, auf dem der Preis für die Bestellung stand.

Die Bestrafung des Hüggelmeiers

Als einmal der Hüggelmeier vom Hüggelhofe ein bei den Sgönaunken bestelltes Pflugeisen abholte, fand natürlich auch er dort einen Zettel mit dem Preis für seine Bestellung auf dem Tisch vor der Höhle. Geleitet von Übermut hinterließ er jedoch dort nicht das geforderte Geld, sondern verrichtete stattdessen seine Notdurft auf dem Tisch.

Nach dieser frevelhaften Tat machte sich der Bauer eilig mit seinem Pferd davon. Dabei raste etwas hinter ihm her – die einen sagen, es sei ein glühendes Rad gewesen, die anderen, es habe sich um ein glühendes Pflugeisen gehandelt. Außerdem hörte er es hinter sich rufen, er solle »wiederkieken«.

Ungeachtet der Rufe trieb der Hüggelmeier sein Pferd weiter an und erreichte kurz darauf seinen Hof. Das Pferd sprang mit einem gewaltigen Satz über die