

handelt, weil die Alten, die Anhänger des Übergläubens daraus die meisten Proben für dieses Urding herholen, und euch damit irre zu machen suchen. Ueberleset also dieses Kapitel öfters, damit ihr eure Gegner tapfer besiegen könnt.

7. Natürliche Hexereien.

Als ich noch in der Stadt A* war, und einstmals das innere Stadthor passierte, las ich an selbem folgenden angeschlagenen Zettel: „Herr L* Mechanikus aus P* wird die Ehre haben, heute Abends um 6 Uhr im Gasthose zu den 3 Mohren seine natürliche Zauberkünste zu produciren. Das Eintrittsgeld ist auf den ersten Platz 1 fl, auf den zweiten ein halber Gulden.“

Da ich an diesem Künstler nur einen gewöhnlichen Taschenspieler vermuthete, deren Künste ich schon öfters gesehen habe, gieng ich den ersten Abend nicht. Als aber den andern Tag die ganze Stadt von dessen Lobe ertönte, und wunder seltsame Stücke von ihm erzählte, wurde auch meine Neugierde so sehr gereizt, dass ich den andern Abend zu seinem Schauspiele gieng.

Schon der Apparat und die Gesellschaft übertrafen meine Erwartung; denn nebst dem