

rät sich eine Hexe dadurch, dass sie etwas ausborgen will. Wenn man es ihr nicht gibt, hat sie die Kraft verloren.

DER UNHEIMLICHE SPIELMANN (69)

Die Erzählung weist auf einen bisher nicht genannten Hexentanzplatz hin. «Widum» ist eine Bezeichnung für ein Kirchengut.

ZIGEUNERKÜNSTE (76)

Die Zigeuner, in früherer Zeit «Heiden» genannt, sind im Besitze wahrsagerischer Kräfte. Dass die Zigeunerin unseres Berichtes mit dem Trick arbeitet, selbst zuerst die Haare und den Knochen zu vergraben und dann zu der Person zu gehen, die ohnehin im Verdacht steht, ergibt sich von selbst.

In einem deutschen Hexenprozess (vgl. Handbuch des deutschen Aberglaubens, Artikel Haar) sagt eine Angeklagte aus, sie habe Tierhaare und Knochen unter der Stalltür vergraben, um das Vieh zu schädigen, eine Analogie zu unserem Falle.

MÄUSE MACHEN (71)

Eine seltene Art des Meleficiums, der Schädigung durch Hexenwerk. Der zauberkundige Doktor weiss eine abergläubische Abhilfe, ein Gegenmittel. (Vgl. Lütolf 241).

DER GEHEIMNISVOLLE WOLF (72)

Ein weiteres Beispiel der Tierverwandlung. Der Wolf kommt in solchen Zusammenhängen gelegentlich vor, vielleicht weil er ein dem