

INHALTSÜBERSICHT

Einführung	5
ZAUBERMÄRCHEN	
Übernatürlicher Gegner Typen 300–366	11
Übernatürlicher oder verzauberter Gatte oder sonstige Angehörige Typen 400A–451	54
Übernatürliche Aufgabe Typen 460A–480	80
Übernatürlicher Helfer Typen 500–559	91
Übernatürlicher Gegenstand Typen 560–621	124
Übernatürliches Können oder Wissen Typen 650A–676	144
Andere übernatürliche Momente Typen 700–725	152
NOVELLENMÄRCHEN	
Typen 850–981	164
REGISTER	197
QUELLENVERZEICHNIS	208
ABBKÜRZUNGEN	212