

I. Beschwörungen

A. Dämonen

1. Niedere Dämonen
2. Gehörnte Dämonen
3. Geschwänzte Dämonen
4. Bewaffnete Dämonen
5. Gehörnte, geschwänzte, bewaffnete Dämonen
6. Erzdämonen
7. Gehörnte Erzdämonen
8. Geschwänzte Erzdämonen
9. Bewaffnete Erzdämonen
10. Gehörnte, geschwänzte, bewaffnete Erzdämonen
11. Eingebildete Dämonen
12. Dämonenposer
13. Adlige Dämonen
14. Volksdämonen
15. Sukkubin
16. Avatare
17. Herr der Finsternis
18. Desdemona

B. Geister

1. Materielle Geister
2. Immaterielle Geister
3. Psychische Geister
4. Psychisch gestörte Geister
5. Poltergeister
6. Weiße Frauen
7. Ungetaufte Kinder
8. Selbstmörder
9. Arme Seelen
10. Arme Ritter
11. Weingeister
12. Obstgeister
13. Lemuren
14. Gucker

C. Elementare

1. Feuer
2. Wasser
3. Erde
4. Luft
5. Eis
6. Metall
7. Black Metal
8. Holz (Hartholz, Weichholz,
Steinholz, gammeliges Holz...)
9. Suppe
10. Plastik
11. Stein
12. Schlamm
13. Fische
14. Limbus
15. Altes Fleisch
16. Licht
17. Dunkelheit
18. Kälte
19. Wärme
20. Glas
21. Kosmos
22. x

D. Metaphorische Wesenheiten

1. Segen
2. Unheil
3. Vermaledaites Pech
4. Weißer Riese
5. Schwarzer Mann
6. Mr. Proper
7. Tod
8. Krieg
9. Hunger
10. Pestilenz
11. Engel
12. Mord und Totschlag
- E. Sonstige

1. Separatistisch eingestellte Avatare
2. Loyalistisch eingestellte Avatare

3. Anachronistische Ki-Persönlichkeiten
4. Interferenzen
5. Raum-Zeit-Kontinuen
6. Verirrte Seelen
7. Oktarine, mit Persönlichkeit versehene Ballungen
8. Große limbische Blobs
9. Holographisch erzeugte Simulationen
10. Killerkaninchen
11. Monsterclowns (Krusty, Pennywise, Ronald McDonald)
12. Vermindert Lebende
13. Regen

II. Bannungen

A. Dämonen

1. Niedere Dämonen

2. Gehörnte Dämonen
3. Geschwänzte Dämonen
4. Bewaffnete Dämonen
5. Gehörnte, geschwänzte, bewaffnete Dämonen
6. Erzdämonen
7. Gehörnte Erzdämonen
8. Geschwänzte Erzdämonen
9. Bewaffnete Erzdämonen
10. Gehörnte, geschwänzte, bewaffnete Erzdämonen
11. Eingebildete Dämonen
12. Dämonenposer
13. Adlige Dämonen
14. Volksdämonen
15. Sukkubin
16. Avatare
17. Herr der Finsternis
18. Desdemona

B. Geister

1. Materielle Geister
 2. Immaterielle Geister
 3. Psychische Geister
 4. Psychisch gestörte Geister
 5. Poltergeister
 6. Weiße Frauen
 7. Ungetaufte Kinder
 8. Selbstmörder
 9. Arme Seelen
 10. Arme Ritter
 11. Weingeister
 12. Obstgeister
 13. Lemuren
 14. Gucker
- ## C. Elementare

1. Feuer
2. Wasser
3. Erde
4. Luft
5. Eis

6. Metall
7. Black Metal
8. Holz (Hartholz, Weichholz,
Steinholz, gammeliges Holz...)
9. Suppe
10. Plastik
11. Stein
12. Schlamm
13. Fische
14. Limbus
15. Altes Fleisch
16. Licht
17. Dunkelheit
18. Kälte
19. Wärme
20. Glas
21. Kosmos
22. x

D. Metaphorische Wesenheiten

1. Segen
2. Unheil
3. Vermaledaites Pech
4. Weißer Riese
5. Schwarzer Mann
6. Mr. Proper
7. Tod
8. Krieg
9. Hunger
10. Pestilenz
11. Engel
12. Mord und Totschlag

E. Götter

1. Götter des konstruktiven Zirkels
2. Götter des destruktiven Zirkels
3. Kleine Götter
4. Große Götter
5. Allmächtige Götter
6. Götter, an die keiner mehr glaubt
7. Götter, die nicht mehr an sich

selbst glauben

8. Götter von abstrusen Sekten

9. Der Namenlose

10. SLs

11. Auenhain-SLs

12. Auenhain-Spaß-SLs

F. Sonstige

1. Separatistisch eingestellte Avatare

2. Loyalistisch eingestellte Avatare

3. Anachronistische Ki-Persönlichkeiten

4. Interferenzen

5. Raum-Zeit-Kontinuen

6. Verirrte Seelen

7. Oktarine, mit Persönlichkeit versehene
Ballungen

8. Große limbische Blobs

9. Holographisch erzeugte Simulationen

10. Killerkaninchen

11. Monsterclowns (Krusty, Pennywise,
Ronald McDonald)

12. Vermindert Lebende

13. Regen

III. Kreise

A. Schutz

1. Schutz vor Dämonen

2. Schutz vor Geistern

3. Schutz vor Elementaren

4. Schutz vor Sonstigen (siehe I./II. E)

5. Schutz vor Menschen

6. Schutz vor Insekten
7. Schutz vor dressierten Wirbeltieren
8. Schutz vor Magie
9. Schutz vor Krankheit
10. Schutz vor Waffen
11. Schutz vor Gift
12. Schutz vor Wüstlingen
13. Schutz vor lästigen Nachbarn

B. Bann

1. Dämonen
2. Geister
3. Elementare
4. Sonstige (siehe I./II.E)
5. Magische persönliche Macht
6. Unkraut
7. Tollwut
8. Lykanthropie
9. Gefühlsüberschwang

C. Heilung

1. Wunden
2. Krankheiten
3. Vergiftungen
4. Liebeskummer
5. Kummerspeck
6. Partielles Kariertsein
7. Karies
8. Zahnstein

9. Parodontose
10. Organmangel
11. Fehlende Körperteile (Arm, Bein, Kopf, Rumpf)
12. Brüche
13. Chronischen Gehirnschwund
14. Rundgewachsene Zehennägel
15. Warzen
16. Akne

D. Zerstörung

1. Kreise
2. Punkte
3. Gebäude
4. Städte
5. Kontinente
6. Artefakte
7. Tempel
8. Humanoide
9. Mythische Wesenheiten
10. Alkoholvorräte
11. Welten