

DSA Alchimie & Elemente

Antimon a		Reinheit 1 !		Erhitzen -	
Blei b		Reinheit 2 "		Ausfällen ;	
Blut c		Reinheit 3 §		Vermischen :	
Eisen e		Reinheit 4 \$		Destillieren _	
Gold g		Reinheit 5 %		Blanko-Operator ~	
Holzkohle h		Reinheit 6 &		Erz-Füllung* (Blei) A	
Kupfer k		Reinheit 7 /		Erz-Kern* (Silber) B	
Meteoreisen m		Gran (		Erz senkrecht* (Kupfer) C	
Nitrol n		Karat)		Erz waagerecht* (Eisen) D	
Mondsilber p		Skrupel =		Langfuß unten* (Kupfer) E	
Quecksilber q		Unze ?		Langfuß oben* (Kupfer) F	
Schwefel r		Flux 		Balken unten* (Antimon) G	
Silber s		Schank 		Balken oben* H	
Unauer Salzlake u		Erz ä		Fliege unten* (Schwefel) I	
Vitriol v		Erz hochgestellt* á		Fliege oben* (Mondsilber) J	
Wismut w		Erz tiefgestellt* à		Winkel lo-ru* (Zinn) K	
Salz x		Feuer ö		Winkel lu-ro* (Wismut) L	
Zwergengold y		Feuer hochgestellt* ó		Füße ou* (Zwergengold) M	
Zinn z		Feuer tiefgestellt* ò		Füße lr* (Zwergengold) N	
Satinavs Siegel 0		Humus ü		Salz des* (Salz) O	
Mada 1		Humus hochgestellt* ú		Erz des* P	
1. Woche 2		Humus tiefgestellt* ù		Kugelbalken* (Meteoreisen) Q	
Kelch 3		Luft Ä		Welle* (Blut) R	
2. Woche 4		Luft hochgestellt* Á		Ballwelle* (Quecksilber) S	
Volle Mada 5		Luft tiefgestellt* À		Kleine Welle* (Vitriol) T	
3. Woche 6		Wasser Ö		Welle oben* U	
Helm 7		Wasser hochgestellt* Ó		Welle unten* (Unauer S.) V	
4. Woche 8		Wasser tiefgestellt* Ò		Verb. Feuer o* (Meteoreisen) W	
Tote Mada 9		Eis Ü		Verb. Feuer u* X	
Elementesiegel +		Eis hochgestellt* Ú		Verb. von Feuer o* Y	
Elementesiegel (leer) *		Eis tiefgestellt* Û		Verb. von Feuer u* (Vitriol) Z	
Elementesiegel (tul.) #		Auflösen ,			
DSA4.de-Logo @		Einfrieren .			

*Diese Symbole sind nur für Kombinationen gedacht und geben selbst keinen Zeichenvorschub.

Herkunft der Zeichen:

Die Vorlagen für die alchemistischen Symbole stammen aus verschiedenen DSA-Publikationen zum Thema Alchimie, beginnend mit der DSA3-Box *Götter, Magier und Geweihte*. Wiederzufinden sind die meisten in der aktuellsten Publikation zum Thema: *Wege der Alchimie*. Das Siegel der Elemente findet sich (mWn) erstmals im *Mysteria Arkana* aus *GMuG*. Eine Variation davon findet sich auf den Rückseiten des Inrah-Kartenspiels. Die Version mit den Tulamidya-Zeichen ist eine eigene Version, die sich einigen Zeichen aus der inoffiziellen Tulamidya-Schrift bedient. Das DSA4.de-Logo ist eine Adaption des aktuellen Logos des DSA4-Forums.

Hinweise zur Nutzung der Zeichen:

Die auf den Großbuchstaben untergebrachten Zeichen-Bauteile können zur Erstellung eigener alchemistischer Symbole genutzt werden. Man kann mit ihnen auch alle separat aufgeführten Stoffsymbole erstellen. Basis ist dabei in der Regel das Erz-Zeichen, selten auch eines der anderen Elementsymbole. Als Beispiel:

Das Zeichen für Mondsilber liegt auf der Taste p (wie Platin):

p →

Es lässt sich aber auch durch Kombination der Zeichen für den senkrechten Erzstrich (C), die „Kernfüllung“ des Erzzeichens (B), den oberen „Langfuß“ (F), die obere „Fliege“ (J) und das Zeichen für Erz (ä) erstellen:

CBFJä →

Man kann aber auch ein abgewandeltes Zeichen erstellen, bei dem das Kreuz bspw. nach unten zeigt und kein Längsstrich vorhanden ist:

BEIä →

Alle Zeichen in der obigen Liste, die mit einem Sternchen versehen sind erzeugen dabei keinen Vorschub, so dass mehrere an einer Stelle kombiniert werden können. Als Abschluss dient die Nutzung eines der normalen Elementzeichen, wobei die Schrift vor allem auf Erz und teilweise auf Feuer abgestimmt ist. Bei den anderen Elementen muss man im Einzelfall schauen wie das Ergebnis aussieht. Vor allem Wasser und Eis sind nicht wirklich integriert, für Feuer gibt es ein paar Hilfszeichen (WXYZ):

EIö → passt nicht, deswegen: EIZö →

EIü → passt

EIÄ → passt

EIÖ → passt nicht

EIÜ → passt nicht

