



DSA Zauberzeichen & Runen



a  Bannung (anti)	b  Bewegung	c  Schutz (contra)	d  Schwächung (dünnerr)	e  Wahrnehmung (erkennen)	f  Verstärkung (fortis)	g  Geist	h  Heilung	i  Invokation	k  Körper
m  Macht	p  Phantas- magorie	r  Resistenz	s  Schaden	t  Wandlung (transform.)	u  Ursprung	v  Verständigung	w  Weg	z  Ziel	
A  Fruchtbarkeit (A-Rune)	B  Blut	C  Walknoten (n. Vargruna)	D  Drache	E  Bandansatz (v. Boltruna)	F  Björgruna (Fels)	G  Fels (G-Rune)	H  DrachenHals (D-Rune)	I  Band (Version 1a)	J  Band (Version 1b)
K  Komet	L  Boltruna (Pfeilrune)	N  Vargruna (Furchtrune)	M  Mondsichel	O  Schlange (O-Rune)	P  Pottwal	Q  Band (Version 2a)	R  Band (Version 2b)	S  Sonne	T  Triskal
V  Vieh (V-Rune)	W  Wind/Sturm	X  Walknoten	Y  Walknoten (v. Vargruna)	ä  Zelemja 1 (T4)	ö  Zelemja 2 (T4)	ü  Zelemja 3 (T4)	Ä  Zelemja 4 (T4)	Ö  Zelemja 5 (T4)	Ü  Zelemja 5 (T4)
1  Mada	2  Woche 1	3  Kelch	4  Woche 2	5  Rad	6  Woche 3	7  Helm	8  Woche 4	9  Tote Mada	0  Satinavssiegell

Erklärung zu den Ornamentbändern:

Walknotenbänder & Vargruna:

Eine einfaches Walknotenband erhält man durch Wiederholung von „X“:



Um die Vargruna („N“) zu integrieren setzt man vor diese einen Knoten mit „Y“ und nach sie einen Knoten mit „C“:



Vor und hinter dieser Kombo können weitere Walknoten mit „X“ eingefügt werden:



Boltruna & Ornamente:

„I“ und „J“ enthalten zwei Versionen des Ornamentteils, der vorne und hinten mit den Spitzen oben endet, „Q“ und „R“ entsprechend zwei Versionen mit den Spitzen unten. die beiden Versionen unterscheiden sich jeweils einzig im Übergang zwischen den beiden Ornamenthälften. „Oben“ und „unten“ können einfach im Wechsel genutzt werden:



Will man nur „oben“ nach „oben“ bzw. „unten“ nach „unten“ platzieren, so sollten Leerzeichen eingefügt werden:



Um die Boltruna („L“) einzufügen sollte vor diese der Ansatz („E“) gesetzt werden:



Linke von dieser Kombo passt am vernünftig nur die „unten“-Version („I“ oder „J“), danach am Besten die „oben“-Version („Q“ oder „R“):

