

MAGIE DER ZEICHEN TEIL I: ZEICHENAUFBAU

Version 1.0

EINE UNOFFIZIELLE DSA4.1-SPIELHILFE ZUR
ZEICHENMAGIE

REDAKTION: BENEDIKT MEGNER
(E-Mail: muhadib@o2online.de)

Mit TEXTEN VON
Benedikt Megner

Mit DANK FÜR ANREGUNGEN, KRITIK UND KOMMENTARE AN
ChaoGirDja aus dem DSA4.de-Forum

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält nicht offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.



VORWORT

Diese inoffizielle Spielhilfe hier basiert voll und ganz auf den aus SRD und WdZ bekannten Regeln zu Zauberzeichen, Runen und Glyphen und stellt nur eine Ergänzung dazu dar.

Hauptaugenmerk hier ist es vor allem ein allgemeines System für den inneren Aufbau von Zauberzeichen zu entwerfen, welches man als Hilfsmittel für den Entwurf von eigenen neuen Zauberzeichen benutzen kann. Als Ausgangslage dienten hierbei immer die Zeichen aus SRD, welche voll reproduzierbar sein sollten. Zusätzlich zu den Zeichen aus SRD, welche vor allem als Fallen und zum Schutz dienen, sollte dieses System aber auch die Grundlage für den Entwurf von Zauberzeichen liefern, die eventuell etwas praktischer für den Abenteueralltag sind.

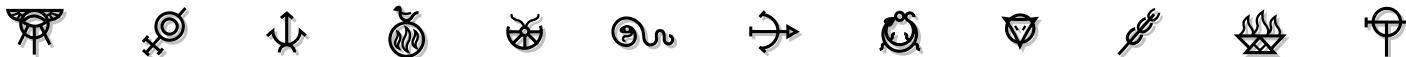
Die Vorstellungen der Grundsätze dieses Aufbausystem mit all seinen Möglichkeiten bildet somit auch den Hauptteil dieser Spielhilfe.

Im zweiten Abschnitt geht es dann um die Anwendung dieses Systems und dessen Verdeutlichung anhand der aus SRD bekannten Zeichenbeispielen. Außerdem folgt hier dann noch die regeltechnische Vorstellung einer optionalen Herangehensweise zur schnelleren Zauberzeichenentwicklung. Diese basiert natürlich voll und ganz auf den hier vorgestellten System und sollte als Folge haben, dass vermehrt neue Zauberzeichen entwickelt werden können.

Im Anhang befinden sich dann noch einige zusammenfassende Übersichten zum Zauberzeichenaufbausystem.

Diese Spielhilfe hier stellt nur Teil 1 dar, welcher sich nur mit den Grundlagen des Aufbaus von Zauberzeichen beschäftigt. Es werden später noch weitere Teile folgen, welche sich mit neuen ergänzenden Regelmodulen zur Zeichenmagie und neuen Zauberzeichenvorschlägen, auf der Grundlage des hier vorgestellten Systems zum Zeichenaufbau, beschäftigen. Hinzu kommt dann später auch noch die Vorstellung eines komplett neuen Magiesystems zur Zeichenmagie. Dieses, Zeichenzauberei genannte System basiert wieder auf den hier vorgestellten Aufbausystem, bei dem die Zauberzeichen dann aber mit Hilfe von unterschiedlichen Zeichenzaubern verzaubert werden. Dort gibt es dann auch die Möglichkeit spontan Zauberzeichen frei zusammenzustellen und zu verzaubern. Doch dazu mehr in den späteren Teilen.

*Benedikt Megner
Würzburg, Mai 2010*



ZAUBERZEICHENAUFBAU

ALLGEMEINE PRINZIPIEN

Ein Zauberzeichen ist eine Methode einen magischen Effekt durch die Unterstützung eines physischen Zeichens zu realisieren. Durch diese Verankerung mit dem Zeichen ergibt sich im Vergleich zu herkömmlicher Magie oft eine längere Wirkungsdauer.

Das Aussehen dieses Zeichens hängt direkt mit der magischen Wirkung zusammen. Jedes Zauberzeichen setzt sich hierzu aus mehreren einzelnen Komponenten oder Zeichenbausteinen zusammen, die jeweils dazu beitragen gewisse Aufgaben zu erfüllen. Es gibt Komponenten die dazu beitragen die Wirkung festzulegen und solche die das Ziel definieren. Hinzu kommen dann evtl. noch Zusatzkomponenten mit unterschiedlichen Zusatzaufgaben. Sowohl die Wirkung als auch die Zielfestlegung muss, im Gegensatz zu den Zusatzkomponenten, immer von jeweils mindestens einer Komponente erfüllt werden. Es gibt jedoch für diese Aufgaben oft weitere zusätzliche optionale Komponenten welche ausgehend von diesen einfachen Grundaufbau die jeweilige Aufgabe noch genauer spezifizieren. Zusatzkomponenten werden nicht immer benötigt.

ÜBERBLICK

Im Folgendem wird nun zuerst erläutert welche Typen von Komponenten es gibt, dann wird auf die Zieldefinition eingegangen, bevor dann die Erklärung der möglichen Komponenten für die Wirkungsfestlegung folgt und zum Schluss folgt dann noch eine Übersicht über sonstige Zusatzkomponenten.

Im Anhang befinden sich dann noch Übersichten hierzu.

ZEICHENFORM

Zauberzeichen werden üblicherweise in Zeichenformen erlernt die schon eine gewisse Zusammensetzung von festen Komponenten vorgeben. Die bekannten Zeichen aus SRD sind genau solche Zeichenformen. Teilweise können daran jedoch noch weitere freie Komponenten hinzugefügt werden.

КОМПОНЕНТЫ

Es gibt im Wesentlichen 2 Arten von Komponententypen. Einmal sind dies die bekannten Kernkomponenten und dann noch die Beschreibungen, welche in der Glyphenmagie oft auch Sigillen genannt werden.

РЕПРЕЗЕНТАЦИИ

Auch in der Zeichenmagie gibt es unterschiedliche Repräsentationen. Heutzutage sind die Glyphenmagie und die Runenmagie in Aventurien bekannt.

Jede Repräsentation verwendet ihre eigenen Techniken und auch repräsentationsgebundene Komponenten. Nicht alle Komponenten sind in jeder Repräsentation bekannt und selbst wenn es entsprechende Komponenten in mehreren Repräsentation gibt, so besitzen diese dennoch unterschiedliches Aussehen und Techniken.

КЕРНКОМПОНЕНТЫ

Kernkomponenten repräsentieren magische Quellen, Kräfte, Ausrichtungen, Merkmale, Zwecke, und so weiter. Alle samt eher abstrakte Oberbegriffe als einzelne genau festgelegte spezielle Objekte, Wesen, Orte.

ФЕСТЕ КОМПОНЕНТЫ

Alle Komponenten die durch die Zeichenform vorgegeben sind werden als feste Komponenten bezeichnet.

Die Komponenten der Ziel- und Wirkungsfestlegung müssen immer als feste Komponenten in eine Zeichenform eingebunden sein. Auch bei den Zusatzkomponenten gibt es teilweise einige die schon fest in eine Zeichenform mit integriert werden müssen.

ФРЕИЕ КОМПОНЕНТЫ

Bei der Anwendung können dann rein optional noch freie Komponenten zu den festen Komponenten der Zeichenform hinzugefügt werden.

Hierzu können nur Zusatzkomponenten zählen.

КОМПЛЕКСИТАТ

Jede Komponente trägt zu einem Teil der Komplexität des Zauberzeichens bei. Diese Komplexität ist ein Wert welcher angibt wie schwer das Zeichen zu verzaubern ist, wie lange man für die Verzauberung benötigt und wie viele AsP die Verzauberung kostet. Die Komplexität der Wirkungskomponenten nennt man einfach Wirkungskomplexität und die der Zieldefinition heißt Zielkomplexität. Auch die evtl. vorhandenen Zusatzkomponenten tragen mit einer Zusatzkomplexität bei. Alles zusammen führt dann zur Gesamtkomplexität des Zauberzeichens.

ФЕСТЕ КОМПЛЕКСИТАТ

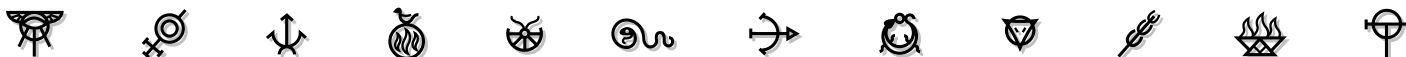
Wenn bei einer Zeichenform eine Komplexität angegeben wird, dann bezieht sich diese nur auf den Beiträgen der festen Komponenten und wird feste Komplexität genannt. Freie Zusatzkomponenten können die Gesamtkomplexität der Anwendung dann noch erhöhen.

ГЛЫФЫ

Bei Glyphen werden Kernkomponenten normalerweise durch die Bilder der Kernglyphen dargestellt. Meisten ist auch jeder Komponente nur genau eine bildliche Kernglyphe zugeordnet, es gibt jedoch teilweise auch bei Glyphen Kernkomponenten bei denen die bildliche Darstellung je nach genauer Verwendung innerhalb eines gewissen Rahmens variieren kann.

РУНЫ

Bei Runen werden die Kernkomponenten über mystische Symbole und die Farbgebung dargestellt, hier ist es fast überall der Fall, dass das Bild in einem gewissen Rahmen je nach Verwendung, ja sogar je nach Runenzeichner variieren kann.



BESCHREIBUNGEN

Neben den Kernkomponenten gibt es noch die Beschreibungskomponenten. Diese dienen dazu einzelne spezielle genau definierte Objekte und andere Sachen zu beschreiben. Sie treffen dann jeweils immer nur auf eine spezielle Sache zu, z.B. eine ganz bestimmte Person.

Zeichenformen geben oft nur die Art des zu Beschreibenden vor, es wird hier meist nur ein Platzhalter für einen bestimmten Typus von Beschreibungen geschaffen. Der Zauberzeichenanwender hat dann freie Wahl welchen speziellen Vertreter dieser Beschreibungsart er einsetzt. Hierzu muss er dann jedoch eine genau auf diesen Vertreter zutreffende Beschreibung anfertigen und in den Platzhalter ein-

fügen. Beschreibungen sind dadurch, trotz ihre eigentlich genaue spezifizierenden Festlegung, meist freier einsetzbar als Kernkomponenten.

Einzelne Beschreibung sind innerhalb einer Repräsentation überall anwendbar wo es darum geht eine Beschreibung für die beschriebene Sache zu verwenden. Die Einbettung für eine spezielle Anwendung geschieht viel eher durch die mögliche Anbringungen und Verknüpfung des Platzhalters.

Die Beschreibungskomponenten werden aus Beschreibungen in einer geeigneten Schrift gebildet. Bei Glyphen nennt man diese Beschreibungskomponenten Sigillen und ihre Bildung wird Ligaturbildung genannt. Bei Runen geschieht die Beschreibung üblicherweise anhand der Hjaldinga-Runi.

ZIELDEFINITION

Jedes Zauberzeichen benötigt immer mindestens eine Komponente welche die Wirkung bestimmt und eine für die Zieldefinition. Dies stellt die Basis für jedes Zauberzeichen dar.

Für die Zieldefinition ist diese Grundlage immer die Komponente zur Festlegung des Zeichenträgers. Dieser Zeichenträger legt fest wie das Zauberzeichen und seine Wirkung mit der Umwelt verankert werden. Hiervon ausgehend wird dann über Ausschmückungen und Verknüpfungen mit dem restlichen Zauberzeichen definiert wie sich hieraus dann Zielobjekt und die Reichweite des zu verzaubern Ziels bestimmt.

Über weitere optionale Zielkomponenten können dann noch weitere Details der Zieldefinition festlegen.

Im Anhang befinden sich zusammenfassende Übersichtstabellen zu den Möglichkeiten der Zieldefinition.

ZEICHENTRÄGER

Die einfachste Möglichkeit für einen Zeichenträgers ist es, nur das Zeichen selbst als Zeichenträger zu benutzen. Diese Möglichkeit ist nur bei Glyphen bekannt und als Komponente dient hier die Kernglyphe Ursprung. Hierbei tritt keine Verankerung mit der Umwelt auf und die Wirkung kann sich somit auch nur auf das Zeichen selbst beziehen. Zielobjekt hierbei ist die Zone der Zeichenlinien und Reichweite beträgt selbst. Mehr lässt sich mit diesem einfachen Zeichenträger nicht machen. Die Zielkomplexität bei einem solchen Zeichenträger beträgt jedoch auch nur 0.

Bsp: Das leuchtende Zeichen ist das einfachste bekannte Zauberzeichen, hiervon ausgehend werden nun nach und nach die Möglichkeiten der Zieldefinition weiter erläutert. Es setzt sich aus den Kernglyphen Phantasmagorie und Ursprung zusammen. Phantasmagorie repräsentiert hier eine Kernkomponente der Wirkungsfestlegung und bewirkt das Leuchten des Ziels. Ursprung repräsentiert die Festlegung auf die Verwendung des Zeichens selbst als Zeichenträger und erfüllt somit die Aufgabe der Zieldefinition. Der Effekt des leuchtenden Zeichens ist dann, dass die Zeichenlinien leuchten. Die Wirkungskomplexität für die Leuchtwirkung beträgt 1 und die Zielkomplexität beträgt sogar nur 0. Die Gesamtkomplexität des leuchtenden Zeichens ergibt sich also zu 1.

Nur das Zeichen selbst als Zeichenträger zu nutzen ist zwar die einfachste Zeichenträgeranwendung, aber sie ist dennoch in gewissen Sinne eine Spezialform, die es so auch nur bei Glyphenmagie gibt. Viel häufiger ist die Verwendung eines Gegenstandes als Zeichenträger. Hierfür wird eine Beschreibung des Gegenstandes als Komponente benötigt. Das Zeichen wird hierbei dann auf den Gegenstand aufgebracht und die Magie fest mit diesem verknüpft. Bei Nutzung des Zeichens selbst als Zeichenträger wurde wirklich nur das Zeichen an sich verzaubert und hier nun wird die Zeichenmagie fest mit der Objektmatrix des Gegenstandes verwoben. Hierdurch ergeben sich auch andere Möglichkeiten für Zielobjekt und Reichweite. Die einfachste dieser Möglichkeiten ist die Verwendung eben dieses Zeichenträgergegenstandes als Zielobjekt mit Reichweite selbst, was dann jedoch zu einer Zielkomplexität von 1 führt.

Bsp: Als Abwandlung zum leuchtenden Zeichen wäre auch ein Zeichen denkbar, dass anstatt des Zeichen selbst ein über eine Objektsigille bezeichneten Gegenstand als Zeichenträger benutzt. Die einfachste Wahl für ein Zielobjekt wäre hierbei dann nun Einzelgegenstand (Zeichenträger) mit Reichweite selbst. Somit würde dann eben dieser Gegenstand zu leuchten anfangen. Die Zielkomplexität hat sich durch diese abgewandelte Zieldefinition auf 1 erhöht, wodurch sich die Gesamtkomplexität zu 2 ergibt.

Daneben gibt es auch noch die Möglichkeit einen Ort als Zeichenträger festzulegen. Hierfür benötigt man dann eine Ortsbeschreibung als Komponente. Bei dieser Anwendung wird das Zeichen fest am Ort verankert, dadurch wird es jedoch auch unbeweglich. Bei der Verwendung von nur dem Zeichen selbst oder eines Gegenstandes als Zeichenträgern Gegenstand kann man das Zeichen durchaus transportieren, bei einem Ort als Zeichenträger geht dies nicht. Durch diese Einschränkung hat man aber von Grund auf einen größeren Zielbereich. Häufig bei der Verwendung eines Ortes als Zeichenträger ist die Verzauberung einer Zone um den Ort des Zeichens herum (Reichweite Berührung), welche ebenfalls mit einer Zielkomplexität von 1 beiträgt.

Bsp: Wenn man nun eine Ortssigille als Zeichenträgerkomponente benutzt und eine Zone um das Zeichen herum (Reichweite Berührung) als Zielobjekt wählt, dann würde eine hell leuchtende Zone entstehen. Gesamtkomplexität wäre wieder 2.

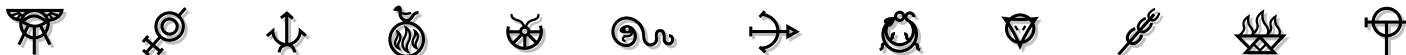
Runenmagie ermöglicht als zusätzliche Möglichkeit auch die Nutzung eines Lebewesen als Zeichenträger. Als Komponente benötigt man hierfür dann eine Beschreibung des Lebewesen. Im Prinzip ist die Wirkungsweise ähnlich der bei Zeichenträgergegenständen. Die einfachste Möglichkeit zur Zielbestimmung ergibt sich hier als Einzelwesen (Zeichenträger) mit Reichweite selbst, und einer Zielkomplexität von 1.

Bsp: Eine entsprechende Rune auf einem Lebewesen würde das Lebewesen zum Leuchten bringen.

Bei der Verwendung des Zeichens selbst als Zeichenträger gibt es wie gesagt nur die eine vorgestellte Möglichkeit um Zielobjekt und Reichweite zu bestimmen (Zone der Zeichenlinien und Reichweite selbst). Bei den 3 anderen Zeichenträgern gibt es jeweils noch weitere Möglichkeiten wie sich hieraus dann Zielobjekt und Reichweite festlegen lassen. Je nach gewählter Möglichkeit benötigt man leicht abgewandelte Komponenten (z.B. bei der Ausschmückung) oder sogar komplett neue zusätzliche Komponenten wodurch sich auch die Zielkomplexität ändern kann.

Bei einem Ort als Zeichenträger ist es z.B. auch recht üblich Wesen oder Gegenstände (als Zielobjekt) innerhalb eines Abstandes als Reichweite zu verzaubern. Auch das ist hier noch einfach genug, als dass es ebenfalls nur mit einer Zielkomplexität von 1 beiträgt.

Bsp: Wie oben das leuchtende Zeichen mit einem Ort als Zeichenträger. Diesmal wird jedoch nicht eine Zone verzaubert, sondern es werden Gegenstände (Zielobjekt) innerhalb eines Abstandes verzaubert, so dass sie zu leuchten anfangen solange sie innerhalb der Reichweite sind. Die Komplexität wäre unverändert wieder bei 2. Ähnliches wäre auch mit Wesen möglich.



ZIELOBJEKTE

Prinzipiell gibt es für das Zielobjekt die Möglichkeit von Gegenständen, Wesen oder einer Zone.

Normalerweise hat jede dieser Möglichkeiten eine Grundversion die man dann noch weiter modifizieren kann, was jedoch oft die Zielkomplexität erhöht. Diese Modifikation geschieht oft anhand von zusätzlichen Komponenten (bei Glyphen z.B. oft die Kernglyphe Verstärkung).

ZONE

Eine Zone ist ein Gebiet innerhalb eines Abstandes vom Zeichenträger. Normalerweise beträgt der Grundabstand RkW Schritt bei größeren Zeichenträgern kann dieser Grundabstand jedoch auch höher ausfallen (siehe unten).

Durch kleinere Abstände definierte Zonen sind innerhalb des maximalen Grundabstandes problemlos möglich. Komplexere Formen (innerhalb der maximalen Ausdehnung) können die Zielkomplexität jedoch um 1 erhöhen. Der maximale Abstand der Zone lässt sich auch vergrößern. Jede Verdopplung erhöht die Zielkomplexität jedoch ebenfalls um 1.

*Bsp: Nehmen wir wieder das Beispiel von oben mit dem leuchtenden Zeichen und einem normalen Ort als Zeichenträger. Das Zielobjekt hierbei ist eine Zone von RkW Schritt um das Zeichen herum. Wenn man nun eine komplizierte Zonenform (irgendein abstraktes Gebilde in der Luft z.B.) innerhalb von 4*RkW Schritt als leuchtende Zone will, dann erhöht sich hierdurch die Zielkomplexität um 3 (2mal Verdoppeln und 1mal komplizierte Form) auf 4 (eine Zielkomplexität von 1 hatte wir ja schon als Grundlage). Zusammen mit der Wirkungskomplexität von 1 ergibt sich somit eine Gesamtkomplexität des Zeichens von 5.*

WESEN

Bei Wesen unterscheidet man immer zwischen freiwillig und unfreiwillig. Unfreiwillige Wesen sind nur dann von der Wirkung betroffen, wenn ihre MR nicht größer als die RkP* sind.

Es gilt jedoch normalerweise ein Maximalgewicht von 125 Stein für die verzauberten Wesen. Bei größeren Zeichenträgern kann dies jedoch evtl. höher ausfallen (siehe unten). Eine Einschränkung des Maximalgewichts ist ohne Problem möglich, eine Vergrößerung erhöht jedoch wieder je Verdopplung die Zielkomplexität um 1.

Auch die Anzahl der gleichzeitig betroffenen Wesen ist normalerweise auf RkW Wesen beschränkt, kann bei großen Zeichenträgern jedoch ebenfalls höher ausfallen (siehe unten). Die Einschränkung auf eine geringere Anzahl von Wesen ist ohne Weiteres möglich. Je Verdopplung dieser Anzahl erhöht die Zielkomplexität wieder um 1. Die Auswahl der betroffenen Wesen erfolgt wer zeitlich und räumlich die Reichweitenbedingung am besten erfüllt (das nächste Wesen, bzw. das erste in Reichweite). Außerdem kann nachdem ein Wesen die Reichweitenbedingung verlässt durchaus ein neues Wesen zum Ziel werden. Bei Wesen welche von der Wirkung nicht betroffen sind, weil sie z.B. das Maximalgewicht überschreiten oder bei unfreiwilligen Wesen mit hoher MR, werden diese nicht als verzaubert gegen die Anzahl verrechnet.

Bsp: Nehmen wir das Beispiel des leuchtenden Zeichens mit einem normalen Ort als Zeichenträger, welches ein Einzelwesen innerhalb von RkW Schritt zum Leuchten bringt. Die Zielkomplexität bleibt durch die Einschränkung auf nur ein Wesen unverändert. Das wäre dann so, dass das erste Wesen, welches in die Reichweite tritt anfängt zu leuchten, wenn es die Reichweite wieder verlässt hört es auf zu leuchten und das nächste Wesen, welches danach zu nahe kommt kann anfangen zu leuchten, stehen zu diesem Zeitpunkt schon mehrere Personen in Reichweite, wird die nächste leuchten. Bei mehreren Wesen gilt diese Auswahl dann halt entsprechend. Wäre ein unfreiwilliges Einzelwesen das Ziel und das nächste Wesen hätte eine zu hohe MR, dann würde das nächste zum Ziel werden.

Prinzipiell lassen sich erstmal alle Arten von Wesen verzaubern, man kann jedoch auch hier, neben der Anzahl, auch Einschränkungen bezüglich des Typs der Wesen vornehmen. Je stärker diese Einschränkung ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich hierdurch auch die Zielkomplexität erhöht. Häufig wird die Einschränkung von Wesen allgemein auf Personen gemacht. Diese Einschränkung auf Personen ändert jedoch noch nichts an der Zielkomplexität. Je weiter jedoch die Einschränkung in Untergruppen geht, desto eher kann es zu einer Zielkomplexitätserhöhung kommen. Gerade bei einer beschränkten Anzahl können so die Ziele besser ausgewählt werden, so dass anstatt von vielen eigentlich unerwünschten Wesen, welche die Reichweitenbedingung erfüllen, eben nur erwünschte Ziele verzaubert werden.

Möglich ist hier auch die Einschränkung auf ein ganz spezielles Individuum. Hierfür wird dann als Komponente eine Beschreibung des Individuums benötigt, wodurch sich die Zielkomplexität um 1 erhöht.

Bsp: Nehmen wir wieder das Beispiel des leuchtenden Zeichens mit einem normalen Ort als Zeichenträger welches RkW Wesen innerhalb von RkW Schritt zum Leuchten bringt. Eine Einschränkung wie nur Personen sollen leuchten oder selbst sowas wie nur Käfer sollen leuchten erhöht die Zielkomplexität noch nicht. Will man jedoch nur eine spezielle Person als Ziel haben, dann ist dazu eine Namenssigille dieser Person nötig und die Zielkomplexität erhöht sich um 1. Die Komplexität des Zeichens wäre hierbei dann 3 (Wirkungskomplexität 1 und Zielkomplexität 2).

GEGENSTÄNDE

Im Prinzip funktionieren Gegenstände als Zielobjekt ähnlich wie Wesen. Auch hier sind erstmal alle Arten von Gegenständen möglich. Es gilt auch hier die gleiche Anzahlsbegrenzung und ein Maximalgewicht von normalerweise 125 Stein (beides evtl. modifiziert bei Großen Zeichenträgern) und man kann ähnliche Einschränkungen der betroffenen Gegenstandstypen vornehmen.

REICHWEITE

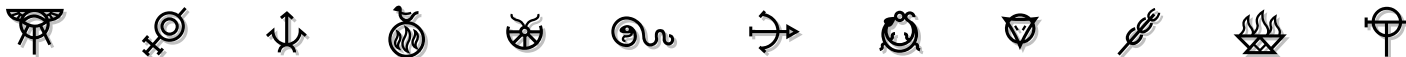
An möglichen Standardreichweiten gibt es selbst, Berührung und Abstand. Für die Reichweite Abstand gelten die selben Grundsätze wie für den Abstand bei Zonen (siehe dort). Es gibt auch ähnliche Möglichkeiten zur Modifikation, mit Ausnahme von komplexen Formen, die hier nicht möglich sind. Gewertet wird die Reichweite immer vom Zeichenträgerrand aus.

Bsp: Leuchtendes Zeichen mit einem normalen Ort als Zeichenträger, RkW Personen als Ziele und RkW Schritt als Reichweite. Komplexität wäre hier 2 (Wirkungskomplexität 1 und Zielkomplexität 1). Eine Beschränkung der Reichweite auf RkW/2 Schritt oder gar auf Berührung (nur Personen die direkt am Ort des Zeichens stehen) würde nichts an der Komplexität ändern. Bei 4 mal RkW Schritt Reichweite würde sich die Komplexität jedoch um 2 auf 4 (Wirkungskomplexität 1 und Zielkomplexität 3) erhöhen.

GROSSE ZEICHENTRÄGER

Große Zeichenträger erfordern wie in SRD genannt die Anbringung mehrerer Zeichen.

Dies hat jedoch auch Auswirkung auf die Größenbeschränkungen des Zielobjekt und evtl. der Reichweite. Bei Wesen und Gegenständen erhöht sich hierdurch entweder das grundlegende Maximalgewicht von normalerweise 125 Stein auf die Ausmaße des Zeichenträgers oder die Anzahl der betroffenen Zielobjekte vervielfältigt sich um die Anzahl der angebrachten Zeichen. Bei Zonen oder Reichweiten erhöht sich hierdurch der grundlegende Maximalabstand von RkW Schritt auf RkW/2 mal Ausdehnungslänge des Zeichenträgers. Als Ausdehnungslänge wird hier ein durchschnittlicher Wert für alle 3 Raumrichtungen angenommen.



MÖGLICHKEITEN

Wie weiter oben schon angedeutet gibt es je nach Zeichenträger eine bestimmte Auswahl an Möglichkeiten das Zielobjekt und die Reichweite festzulegen und je nach dem ergibt sich eine andere Zielkomplexität. Weitere Modifikationen (Zonen-, Gegenstands-, Wesen- und Reichweitenmodifikation) können diese wie oben gesagt aber noch weiter erhöhen.

ZEICHENTRÄGER ZEICHEN

Das Zeichen selbst als Zeichenträger zu verwenden ist die einfachste Möglichkeit für einen Zeichenträger. Diese Möglichkeit ist jedoch nur bei Glyphenmagie möglich und benötigt die Kernglyphe Ursprung als Komponente. Hierbei wird nur das Zeichen an sich verzaubert, es wird in keinem Zeichenträger verankert. Dies ist im Vergleich zu den anderen Zeichenträgerverwendungen deutlich am einfachsten hat aber den Nachteil, dass man nur eine Möglichkeit hat hiervon ausgehend ein Ziel festzulegen.

Zielobjekt Zone der Zeichenlinien mit Reichweite selbst (0): Hier werden nur die Linien des Zeichens selbst verzaubert. Diese Linien werden als eingeschränkte Zone behandelt (lässt sich aber auch noch weiter einschränken, Teilbereich der Linien z.B.).

Bsp: Leuchtendes Zeichen in seiner Originalversion im SRD.

Andere Möglichkeiten gibt es für die Verwendung des Zeichens selbst als Zeichenträger nicht.

ORT ALS ZEICHENTRÄGER

Hier gibt es nur 3 einfache Möglichkeiten für die Zielbestimmung, welche immer vom ortsfesten Zeichen ausgehen. Bei einem Ort als Zeichenträger muss immer eine Beschreibung des Ortes als Komponente hinzugefügt werden, hierdurch wird das Zeichen ortsfest. Als Ausgleich hierfür erhält man aber leichter ausgedehnte Ziele und Reichweiten als es bei der Verwendung von Gegenständen oder Wesen als Zeichenträger der Fall wäre.

Normalerweise wird hierdurch nur der punktueller Ort des Zeichens zum Zeichenträger. Durch die Anbringung von mehrere Zeichen kann der Zeichenträgerort jedoch auch vergrößert werden, so dass hiermit evtl. auch ohne Zielkomplexitätserhöhung größere Zeichenobjekte, bzw. größere Reichweiten verzaubert werden können (siehe oben bei Große Zeichenträger).

In besonderen Fällen kann auch ein großer magischer Gegenstand (selten auch Wesen) seine Umgebung magische so dominieren, dass dieser Gegenstand einen eigenen Ort definiert (Beispiele sind vor allem magische Schiffe, wie die Olporter Runenschiffe oder die Sulman). Hierdurch können in geringem Maße auch Ortsbeschreibungen transportabel werden. Das Wirkungsgebiet kann sich dann aber maximal auf eine enge Aura um den Gegenstand herum, meist jedoch nur innerhalb, erstrecken.

Zielobjekt Zone mit Reichweite Berührung (1): Ziel ist eine Zone um das Zeichen herum.

Zielobjekt Wesen/Gegenstände mit Reichweite Abstand (1): Ziele sind Wesen oder Gegenstände in der Reichweite Abstand um das Zeichen herum.

Bsp: Zu allen Möglichkeiten gab es oben schon Beispiele.

WESEN ALS ZEICHENTRÄGER

Hier wird ein Wesen als Zeichenträger benutzt und das Zeichen auf seiner Haut aufgebracht. Hierfür ist dann eine Beschreibung dieses Wesen als Komponente nötig. Die Zielbestimmung geht dann immer von diesem Wesen aus. So eine Verwendung ist nur bei Runen möglich, nicht jedoch bei Glyphen. Ansonsten ähnelt die Verwendung eines Wesens als Zeichenträger jedoch in vielen Punkten der Verwendung eines Gegenstandes als Zeichenträger.

Auch hier benötigt man für größere Zeichenträgerwesen als grob menschengroße Wesen, die Anbringung von mehreren Zeichen, wie es in SRD beschrieben wird.

Zielobjekt Einzelwesen mit Reichweite selbst (1): Das Zeichenträgerwesen selbst ist das Ziel der Verzauberung.

Zielobjekt Gegenstände/Wesen mit Reichweite Berührung (2): Vom Zeichenträgerwesen berührte Gegenstände oder Wesen werden zum Ziel. Endet die Berührung wieder endet auch die Verzauberung.

Zielobjekt Zone mit Reichweite Berührung (3): Das Ziel ist eine Zone um das Zeichenträgerwesen herum.

Zielobjekt Gegenstände/Wesen mit Reichweite Abstand (3): Ziel sind Gegenstände oder Wesen in der Reichweite Abstand um das Zeichenträgerwesen herum.

Bsp: Zu Einzelwesen/selbst gab es weiter oben schon Beispiele. Gegenstände oder Wesen mit der Reichweite Berührung würde beim Leuchtenden Zeichen dann bedeuten, dass alle Gegenstände oder Wesen welche vom Zeichenträgerwesen direkt berührt werden solange leuchten wie sie berührt werden (z.B. Kleidung). Die Zielkomplexität in diesen beiden Fällen würde jeweils 2 betragen, was dann eine Gesamtkomplexität von 3 ergeben würde. Zone/Berührung oder Gegenstände/Wesen in der Reichweite Abstand funktioniert ähnlich wie bei einem Ort als Zeichenträger nur dass hier dann halt das Wesen an sich den Mittelpunkt darstellt und nicht das Zeichen wie dort. Im Gegensatz zu der Verwendung eines Ortes als Zeichenträger ist hier auch die Zielkomplexität höher, 3 anstatt 1.

GEGENSTAND ALS ZEICHENTRÄGER

Die Verwendung eines Gegenstandes als Zeichenträger bietet ähnliche Möglichkeiten wie die Verwendung eines Wesen. Ähnlich wie dort wird auch hier eine Beschreibung benötigt, hier halt eine des Gegenstandes, und das Zeichen muss auf den Gegenstand aufgebracht werden. Für große Zeichenträgergegenstände gilt wieder die SRD Regel. Die Zielbestimmung geht dann entsprechend von diesem Zeichenträgergegenstand aus. Anders als bei Wesen als Zeichenträger gibt es die Möglichkeit einen Gegenstand als Zeichenträger zu benutzen sowohl bei Runen als auch bei Glyphen.

Ein weiterer Unterschied ergibt sich durch zusätzliche Möglichkeiten mit der Reichweite selbst. Es gibt Gegenstände welche Innenräume besitzen (oft große Gegenstände wie Häuser, Räume als Wandgegenstand, Schiffe, aber auch Taschen sind möglich). Bei solchen Gegenständen als Zeichenträger gibt es unter der Reichweite selbst (Innenraum), die Möglichkeiten Gegenstände, Wesen oder die Zone des Innenraums zu verzaubern. Die Zone des Innenraums betrifft hierbei standardmäßig den kompletten Innenraum, egal wie groß seine Abmessungen wirklich sind. Im Sinne dieser Verwendung zählt auch z.B. das Deck eines Schiffes als Innenraum des Schiffgegenstandes. Alle 3 dieser Möglichkeiten des Innenraums tragen mit 1 zur Komplexität bei.

Zielobjekt Einzelgegenstand mit Reichweite selbst (1): Der Zeichenträgergegenstand selbst ist das Ziel der Verzauberung.

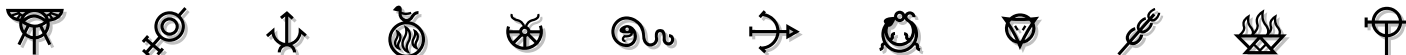
Zielobjekt Innenzone/Gegenstände/Wesen mit Reichweite selbst (Innenraum) (1): Der komplette Innenraum des Gegenstands oder Gegenstände oder Wesen im Innenraum werden zum Ziel.

Zielobjekt Gegenstände/Wesen mit Reichweite Berührung (2): Vom Zeichenträgergegenstand berührte Gegenstände werden zum Ziel. Endet die Berührung wieder endet auch die Verzauberung.

Zielobjekt Zone mit Reichweite Berührung (3): Das Ziel ist eine Zone um den Zeichenträgergegenstand herum.

Zielobjekt Gegenstände/Wesen mit Reichweite Abstand (3): Ziel sind Gegenstände oder Wesen in der Reichweite Abstand um den Zeichenträgergegenstand herum.

Bsp: Die meisten Sachen wurden weiter oben schon behandelt, daher hier nur ein paar Beispiel zu den Innenraummöglichkeiten. Nehmen wir wieder das leuchtende Zeichen und als Zeichenträger nun ein kleines Haus. Bei Zone wird der komplette Innenraum so verzaubert, dass das Haus von innen heraus leuchtet. Bei Wesen fangen alle Wesen welche sich im Inneren des Hauses befinden an zu leuchten, wenn sie das Haus wieder verlassen hört es wieder auf. Ähnliches gilt für Gegenstände. In allen 3 Fällen wäre Zielkomplexität 1 und als Gesamtkomplexität würde sich somit 2 ergeben.



ZIELBEDINGUNGEN

Es gibt als Sonderanwendung noch die Möglichkeit über spezielle Komponenten anderweitige Zielbedingungen festzulegen welche Ziele betroffen sind. Standardmäßig ist die Zielbedingung einfach die Erfüllung der Zielobjekteinschränkung innerhalb der Reichweitenvoraussetzung. Es gibt jedoch noch ein paar wenige weitere Zielbedingungen die jedoch jeweils spezielle Zielkomponenten verlangen. Die Wirkung auf das Zielobjekt entfaltet sich dann nur solange die Zielbedingung erfüllt wird.

Die Zielkomplexität ergibt sich allein durch die Zielbedingung selbst und hängt nicht vom Zeichenträger ab. Die Zielbedingung an sich ist dann in ihrer Ausführung jedoch immer direkt an den Zeichenträger gekoppelt.

Für gewöhnlich gibt die Verwendung einer Zielbedingung schon Zielobjekt und Reichweite fest vor. Teilweise können sich hier auch Möglichkeiten ergeben, die sonst so nicht möglich sind (z.B. Reichweite Sichtweite oder sogar kontinentenweit). Modifikationen der Zielobjekte oder auch der Reichweite sind in üblichen Maße möglich und erhöhen ggf. die Zielkomplexität weiter.

Außerdem lassen sich auch nicht alle Zielbedingungen mit allen möglichen Zeichenträgern verknüpfen, hier kann es gewisse Einschränkungen je nach Zielbedingung geben. Es gibt jedoch auch welche die bei allen Zeichenträgern funktionieren.

Theoretisch ist als Zielbedingung vieles möglich, praktisch sind jedoch nur wenige solcher benötigten speziellen Komponenten bekannt.

ZIELBEDINGUNG WAHRNEHMUNG

Die bekannteste Zielbedingung ist die Zielbedingung Wahrnehmung.

Zielobjekt ist hier Wesen und die Reichweite beträgt Sichtweite. Diese Bedingung lässt sich mit allen Zeichenträgern verknüpfen und die Zielkomplexität beträgt immer 4. Bezüglich Anzahl und Maximalgewicht der Wesen gelten die selben Grundsätze wie üblich, hängen also evtl. von der Größe des Zeichenträger ab und können in üblichen Maße modifiziert werden.

Bei Glyphen wird für diese Zielbedingung die Kernglyphe Wahrnehmung in einer besonderen Verknüpfung verwendet.

Bsp: Das leuchtende Zeichen mit einem normalen Gegenstand als Zeichenträger und der Zielbedingung Wahrnehmung.

Hier fangen RkW Wesen, welche den Gegenstand wahrnehmen, solange an zu leuchten wie sie den Gegenstand betrachten. Die Komplexität wäre in diesem Fall 5 (Wirkungskomplexität 1 und Zielkomplexität 4). Würde man noch die Wirkung auf eine bestimmte individuelle Person beschränken, würde das wieder eine Namenssigille erfordern und die Komplexität nochmals um 1 steigern.

WIRKUNG

Genau wie für die Zieldefinition wird auch zur Festlegung der Wirkung immer mindestens eine Komponente benötigt. Diese eine immer benötigt Komponenten ist die so genannte Basiskomponente. Genau wie dort kann diese Basiskomponente nun durch zusätzliche Wirkungskomponenten ergänzt werden, wodurch sich eine genauere Spezifizierung der Wirkung ergibt und sich im Gegenzug die Wirkungskomplexität erhöht.

Eine solche hohe Wirkungskomplexität benötigt ist Voraussetzung für ein starkes Ausmaß der Wirkung. Je genauer die Wirkung durch hinzu genommene oder schon stark spezialisierte Wirkungskomponenten (mit hohem Beitrag zur Wirkungskomplexität) festgelegt wurde und desto höher hierdurch die Wirkungskomplexität ausfällt, desto stärker fällt dann auch das Ausmaß der Wirkung aus.

Im Anhang befinden sich wieder Übersichten zum Aufbau und den Möglichkeiten der Wirkungsfestlegung.

AUSMAß

Der Einfachheit halber werden die meisten Wirkungen in 3 Stufen unterteilt, weitergehende Stufen sind jedoch ohne Weiteres möglich. Ein geringes Ausmaß entspricht einer Komplexität von 1, ein mittleres Ausmaß einer Komplexität von 3 und ein hohes Ausmaß einer Komplexität von 5.

Als Beispiele dienen jetzt erstmal nur Probenmodifikationen und Wertmodifikationen. Bei den Werten muss man unterscheiden zwischen solchen Werten wie TP, RS, KK,... und solchen wie LE oder Strukturpunkte.

Stufe	Komplexität	Probenmod.	TP, KK, ...	LE, ...
gering	1	2	1	10%
mittel	3	RkP*/2	RkP*/4	1,5/0,75
hoch	5	RkP*	RkP*/2	2/0,5

Verwandlung (bei Personenverwandlungen kommt oft ein Aufschlag auf die Wirkungskomplexität hinzu):

gering: leichtes Verbiegen

mittel: teilweise Änderung

hoch: komplette Änderung

Geistige Beeinflussung:

gering: leichte Manipulationen z.B. Müdigkeit

mittel: Manipulation von Teilbereichen des Bewusstseins

hoch: komplette Übernahme der Kontrolle

Vor-/Nachteile ver-/abschaffen:

Das Ausmaß entspricht direkt den GP-Punkten. Oft jedoch wieder zusätzliche erhöhte Wirkungskomplexität nötig.

Bsp: Das Leuchten beim leuchten Zeichen entspricht einem geringem Ausmaß (1).

Die Glyphe der Elementaren Attraktion Erz auf Gegenständen kann die Strukturpunkte um bis zu 50% steigern, was ein Ausmaß mittlere Stufe bedeutet (3).

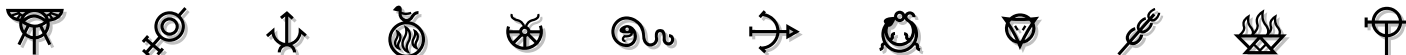
Die Wogensturmrunne auf einem Schiff führt zu einer mittelstarken Probenerleichterung (RkP/2) auf Seefahrer (3).*

Die Glyphe Auge des Basilisken führt zu eine hohen kompletten Versteinering/Verwandlung (5).

WIRKUNG UND BENÖTIGTE WIRKUNGSKOMPLEXITÄT

Je nach Ausmaß der Wirkung benötigt man eine bestimmten Mindestwert für die Wirkungskomplexität. Zur besseren Übersicht werden die meisten Wirkungen in 3 verschiedene Ausmaß-Stufen (gering, mittel, hoch) eingeteilt. Weitere Stufen sind aber problemlos einfügbar. Jedem Ausmaß wird ein Komplexitätswert zugeordnet, anhand dessen sich die benötigte Wirkungskomplexität bestimmt.

Normalerweise wird eine genauso hohe Wirkungskomplexität benötigt wie es der dem Ausmaß zugeordnete Komplexität entspricht. Es kann jedoch teilweise Abweichungen von dieser einfachen Regeln geben. Einige Komponenten, vor allem durch die Basiskomponenten festgelegt, benötigen für bestimmte Wirkungen erhöhte Wirkungskomplexitäten im Vergleich zum Ausmaß der Wirkung, weil sie für solche Wirkungen nur am Rande in der Lage sind (siehe die Beschreibung der Komponenten weiter unten). In einigen seltenen Spezialfällen, vor allem bei zusätzlichen Einschränkungen kann das Ausmaß auch leicht höher ausfallen als es die verwendete Wirkungskomplexität ergibt (Spielleiterentscheid). Normalerweise entspricht das Ausmaß der Wirkung aber der Wirkungskomplexität.



Einmalige Effekte

Normalerweise halten die Effekte von Zauberzeichen die komplette Wirkungsdauer an. Es gibt jedoch spezielle Wirkungen die nur einen kurzen einmaligen Effekt (Heilung, Schaden, ein kurzes Signal,...) hervorrufen. Auch solche Effekte sind mit Zauberzeichen möglich. Hierfür gelten jedoch teilweise spezielle Regeln.

Diese einmaligen Effekte benötigen teilweise feste Zusatzkomponenten auf die später bei der Erklärung der Zusatzkomponenten noch genauer eingegangen wird (siehe dort). Auf jeden Fall muss z.B. immer ein Auslöser angegeben werden der dann den einmaligen Effekt auslöst. Außerdem ergibt sich hierdurch auch die Möglichkeit für eine besondere Zielbedingung die denn den Auslöseversucher zum Ziel macht. Doch auch dazu folgt später eine genauere Erklärung.

Bei der Entwicklung von festen Zeichenformen ist es möglich diese soweit zu optimieren, dass dieser einmalige Effekt sich in einer verringerten festen Komplexität der Zeichenform bei gleich bleibender Wirkung niederschlägt. Diese Verringerung drückt sich darin aus, dass die Beiträge zur festen Komplexität der Zeichenform, welche sich aus der Wirkungsfestlegung, der Zieldefinition und des benötigten Auslösers (siehe unten) ergibt nach ihre Aufsummierung halbiert werden. Andere Beiträge von festen Zusatzkomponenten werden jedoch nicht mit halbiert und voll angerechnet. Selbstverständlich werden auch freie Zusatzkomponenten voll angerechnet.

Bsp: Singendes Zeichen: Basis Illusion (1), Zweck Schutz (1) und z.B. Zeichenträger Gegenstand mit Einzelgegenstand/selbst als Ziel (Zielkomplexität 1). Hier gibt es die einmalige Wirkung eines kurzen Alarmsignals. Zusätzlich wird hier noch ein variabler Auslöser benötigt. Der Beitrag hiervon für die feste Komplexität ist jedoch 0, da der einfachste mögliche Auslöser (Berührung) auch nur mit einem solchen Wert beiträgt (später tatsächlich verwendete komplexere Auslöser können dann jedoch die tatsächliche Komplexität noch erhöhen). Bis hierhin wäre die feste Komplexität aus Wirkung, Ziel und Auslöser also eigentlich 3. Da es jedoch eine Zeichenform mit einmaliger Wirkung ist wird die feste Komplexität des Zeichens auf 2 gesenkt (Halbierung). Alle weiteren Beiträge zur Komplexität kommen später wieder in vollen Maße zur Geltung.

Funktionen

Die einzelnen Komponenten welche die Aufgabe der Wirkungsfestlegung erfüllen nehmen hierzu jeweils unterschiedliche Funktionen ein. Die wichtigste Funktion, die immer von einer Komponente erfüllt werden muss ist die Funktion Basis. Je nach Komponente, welche diese Funktion erfüllt, wird schon grob die Möglichkeit für die Wirkung festgelegt und auch ein erster Grundstock für die Wirkungskomplexität gelegt.

Bsp: Beim leuchtenden Zeichen ist die Basis Illusion.

Durch zusätzliche Komponenten, welche weitere Funktionen erfüllen, kann diese Wirkung dann jedoch genauer spezifiziert und verstärkt werden. Es gibt jedoch nur eine begrenzte Anzahl an solchen Funktionen die hierzu beitragen können. Je nach Funktion und eingesetzter Komponente ergibt sich hierdurch ein zusätzlicher Beitrag zur Wirkungskomplexität.

Neben der immer benötigten Funktion Basis gibt es noch die Funktionen Richtung, Zweck, Mittel und Fokus. Die am häufigsten benutzte dieser zusätzlichen Funktionen ist die Funktion Richtung, welche die Wirkung der Basis normalerweise entweder verstärken, abschwächen/mindern oder, bei gleich bleibender Stärke, verschieben/verändern kann. Die Funktion Zweck lenkt die Wirkung hin zu einem bestimmten Zweck des Zauberzeichens, so findet z.B. Zweck Schutz für allerlei Schutzzeichen Anwendung. Mittel ist eine komplizierte Funktion mit hohem Komplexitätsbeitrag, beeinflusst dafür aber auch deutlich die Wirkung indem zusätzliche Mittel zur Wirkungsentfaltung angegeben werden. Für Mittel gibt es die gleichen Möglichkeiten wie für Basis und es wird quasi eine Nebebasis zur Unterstützung aufgebaut. Fokus dient dann dazu ein Nebenziel für eine fokussierte Wirkung anzugeben.

Zu jeder Funktion gibt es je nach Repräsentation eine Auswahl an bekannten möglichen Komponenten mit speziellen Wirkungskomplexitätsbeitrag. Die meisten bekannten Komponenten sind jedoch alle ähnlich breit in ihrem Spektrum gehalten, so dass sie je nach Funktion oft ähnlich gering zur Wirkungskomplexität beitragen. Es kann jedoch auch komplexerer Komponenten mit höherem Wirkungskomplexitätsbeitrag geben (siehe Auflistung gleich).

Für Runen sind was Basis und Mittel anbelangt andere Komponenten bekannt als für Glyphen. Die Wirkungskomponenten an sich sind außerdem wie üblich alle repräsentationsabhängig.

Für die Funktionen Basis, Richtung, Zweck und Mittel finden nur Kernkomponenten Verwendung. Für die Funktion Fokus dienen hingegen Beschreibungen.

Basis

Diese Funktion ist die wichtigste und muss immer von einer Komponente erfüllt sein. Hierdurch wird schon grob die Möglichkeit der Wirkung festgelegt. Die meisten möglichen bekannten Komponenten sind wie schon gesagt, an sich noch recht weit in ihrem Spektrum angelegt und man versucht eher durch die zusätzlichen Funktionen die Wirkung genauer zu spezifizieren. Prinzipiell wäre es aber auch möglich eine schon genau spezifizierte komplexe Basis-komponente zu verwenden, welche dann alleine schon zu einer hohen Wirkungskomplexität (starke Wirkung) beiträgt.

Bekannte Basiskomponenten sind:

Basis [Einzelelement] (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Eigentlich 6 unterschiedliche einzelne Basiskomponenten

Alles was mit den Elementen zu tun hat, seien es die elementaren Eigenschaften des Ziels oder auch elementare Manifestationen. In beschränktem Maße (teilweise erhöhte Wirkungskomplexität nötig) sind hiermit auch auf elementaren Effekten beruhende Illusionen möglich.

Glyphenbild: Kernglyphe des jeweiligen Element

Runenbild: je nach Element unterschiedlich (Wasser oft blau, Feuer oft Feuer-Runi, Erz oft die Runi-Zeichen für Fels und Stein, Luft oft Wolkenbänder, Humus oft grün, Eis oft Eis-Runi)

Basis Wahrnehmung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Hiermit kann die Wahrnehmung beeinflusst werden. Einmal kann so direkt die Wahrnehmungsfähigkeit von Wesen verzaubert werden und andererseits kann so auch ein Objekt selbst verzaubert werden, so dass es von Wesen anders wahrgenommen wird. Dies geht teilweise in Illusionswirkungen über und verlangt meist eine zusätzlich erhöhte Wirkungskomplexität.

Glyphenbild: Kernglyphe Wahrnehmung

Runenbild: Sonne

Basis Bewegung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Mobilität in all seinen Formen, vor allem Geschwindigkeitsveränderungen, aber auch koordinierte Bewegungen wie sie bei körperlicher Aktivität verlangt werden. Hiermit können somit auch alle Arten von körperlichen Tätigkeiten beeinflusst werden.

Andererseits kann somit aber auch etwas zielgerichtet transportiert oder ein Weg geschaffen werden.

Glyphenbild: Kernglyphe Bewegung oder Weg

Runenbild: Wellen, Wirbel

Basis Magische Eigenschaften (Glyphen, Komplexität 1)

Hiermit sind Veränderungen an magischen Eigenschaften des Ziels möglich. Dies betrifft solche Eigenschaften wie CH, MR, AE oder auch magische Vor- und Nachteile. Auch auf Gegenständen oder Zonen (z.B. zur Erschaffung von antimagischen Schutzzonen) ist dies anwendbar. Ebenfalls sind hiermit Manipulationen von Eigenschaften rein magischer Wesen möglich. Hierfür wird teilweise jedoch eine erhöhte Wirkungskomplexität benötigt.

In der Runenmagie kann die Basis Kraft ähnliches und noch mehr bewirken (siehe dort).

Glyphenbild: Kernglyphe Macht



Basis Illusion (Glyphen, Komplexität 1)

Hiermit können Illusionen mit einer RD ist $7 + RkP^*/2$ erschaffen werden. Im Prinzip eine Spezialisierung und Zusammenfassung einiger anderer Basiskomponenten.

Glyphenbild: Kernglyphe Phantasmagorie

Basis Veränderung (Glyphen, Komplexität 1)

Einerseits sind hiermit Formveränderungen möglich und andererseits kann so auch in begrenztem Maße auf zeitliche natürliche Wandlungen Einfluss genommen. Letzteres verlangt bei Lebewesen aber enorm erhöhte Wirkungskomplexitäten.

Reine Formveränderungen sind auch über die Elemente möglich. Zeitlicher Wandel kann besser über Basis Zeit erreicht werden.

Glyphenbild: Kernglyphe Wandlung

Basis Zielfokus (Glyphen, Komplexität 2)

Hiermit kann praktisch ein über Fokus bezeichnete Nebenziel als Basis verwendet werden. Dies sind häufig ganz spezielle Wirkungen.

Bei Runen gibt es keine bekannte Möglichkeit solche Wirkungen zu erzielen.

Glyphenbild: Kernglyphe Ziel

Basis Verstand (Glyphen, Komplexität 1)

Erlaubt Manipulationen des Geistes über Änderungen an Verstand, Bewusstsein und Erinnerungen. Herrschaftswirkungen verlangen aber teilweise erhöhte Wirkungskomplexitäten.

Als Spezialanwendung lassen sich hiermit auch Konstrukte mit einem Verstand beseelen (Richtung Verstärken/Bannung nötig), hierfür wird aber immer auch ein ergänzendes Mittel benötigt und die Wirkungskomplexitäten sind stark erhöht.

Glyphenbild: Kernglyphe Geist

Basis Harmonie (Runen, Komplexität 1)

Erlaubt die Manipulation des Geistes von Lebewesen wenn es um Harmoniezustände und innere Ausgeglichenheit geht. Mit der Richtung *Verstärken* kann dies Gewaltbereitschaft und Angstzustände senken, mit *Mindern* kann dann andersherum Angst, Aggression oder Wahnsinn hervorgerufen und mit *Verschieben* kann die Konzentrationsfähigkeit gelenkt werden.

Im Gegensatz zur Basis Verstand spricht dies eher die unterbewussten Gefühle an.

Runenbild: Mondsicheln, orange

Basis Zeit (Runen, Komplexität 3)

Hiermit kann der Zeitfluss manipuliert werden. Dies beinhaltet auch die Wirkung auf die natürliche Wandlung welche mit der Basis Wandlung möglich ist. Hier ist oft eine erhöhte Wirkungskomplexität vonnöten.

Runenbild: Mondsicheln, gelb, weiß oder wilde Farbübergänge

Basis Magie (Runen, Komplexität 2)

Beinhaltet ähnliche Wirkungen wie die Basis Magische Eigenschaften. Auch Beseelungen von Konstrukten wie bei Basis Verstand sind hiermit möglich. Darüber hinaus sind hiermit aber auch weitergehende Astralmanipulationen möglich. Hierfür wird jedoch meist eine stark erhöhte Wirkungskomplexität benötigt.

Runenbild: Triskal

Richtung

Diese häufigste benutzte Funktion der Wirkungsfestlegung, dient dazu den Effekt der Basiskomponente in eine bestimmte Richtung zu ziehen. Sie bezieht sich nur auf die Basiskomponente.

Bekannte Richtungskomponenten sind:

Richtung Verstärken (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Verstärkt den den Aspekt der Basiskomponente.

Glyphenbild: Kernglyphe Verstärkung oder Bannung (selten; nur wenn es darum geht etwas nur innerhalb zu konzentrieren und festzuhalten, ohne dass es sich verflüchtigen kann)

Runenbild: unterschiedlich oft grün

Richtung Mindern (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Gegenteil zur Richtung Verstärken. Hier wird der Aspekt der Basiskomponenten abgeschwächt oder vermindert. Oft geschieht dies durch ein Ausschließen (Schutz), aber es gibt auch die Möglichkeit etwas einzuschließen (Bannung).

Glyphenbild: Kernglyphe Bannung oder Schutz

Runenbild: unterschiedlich oft rot zum Schutz

Richtung Verschieben (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Verändert oder verschiebt den Aspekt der Basiskomponente bei gleich bleibendem Stärke.

Glyphenbild: Kernglyphe Wandlung

Runenbild: unterschiedlich oft Mondsicheln

Bsp: Gehen wir wieder vom einfachen leuchtenden Zeichen aus. Grundvariante ist mit Zeichenträger Zeichen selbst und Phantasmagorie(Illusion) als Basis zur Wirkungsfestlegung. Wenn wir nun als Richtung Verstärken hinzunehmen erhöht sich die Wirkungskomplexität um 1 auf dann 2. Damit lässt sich dann eine stärkere Illusion aufbauen. Z.B. eine in der die Linien nicht nur einfarbig sondern bunt leuchten. Mit Richtung Verschieben wären ein veränderbares einfarbiges Leuchten möglich, z.B. eine Art Blinken oder Pulsieren.

ZWECK

Diese Funktion lenkt die Wirkung einem gewissen Zweck zu. Auch hier sind viele Komponenten so weit in ihrem Spektrum, dass sie recht einfach gehalten sind.

Im Gegensatz zur Funktion Richtung geht diese Funktion nicht allein auf die Basiskomponenten ein, sondern legt den Zweck der gesamten Wirkung fest. Wenn es bei beiden Funktionen ähnliche Komponenten gibt, so hat deren Verwendung doch unterschiedliche Effekte. Zweck beschreibt eher welchen Zweck die Verzauberung auf das Ziel, oder das durch einen Fokus festgelegte Nebenziel, haben soll und ist unabhängig von der Basiskomponente.

Bsp: Zeichen mit Basis Erz, Richtung Verstärken und Zweck Schwächung, kann als Wirkung das Verlangsamten des Ziels haben. Ein anderes Beispiel wäre auch das Zeichen der Zauberschmiede

Bekannte Zweckkomponenten sind:

Zweck Schutz (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Zeichen soll irgendwie beschützen. Oft auch um den aktuellen Zustand zu erhalten.

Glyphenbild: Kernglyphe Schutz

Runenbild: rot

Zweck Schwächung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Zeichen soll etwas schwächen.

Glyphenbild: Kernglyphe Bannung

Runenbild: blau

Zweck Verwandlung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Zeichen soll etwas ändern oder verwandeln.

Glyphenbild: Kernglyphe Wandlung

Runenbild: Farbübergänge, Mondsicheln

Zweck Verbesserung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Zeichen soll etwas stärken, unterstützen oder mächtiger machen.

Glyphenbild: Kernglyphe Verstärkung, Ziel oder Macht

Runenbild: grün

Zweck Bewegung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Zeichen soll zu einer Bewegung des Ziel führen oder einen Weg schaffen.

Glyphenbild: Kernglyphe Bewegung oder Weg

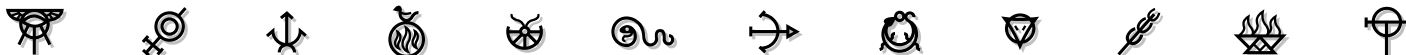
Runenbild: Wellen, Wirbel

Zweck Verständigung (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Das Zeichen soll zu einer Verständigung beitragen.

Glyphenbild: Kernglyphe Verständigung

Runenbild: Luftähnliche Symbole



Mittel

Mittel ist eine kompliziertere Funktion zur Wirkungsfestlegung. Hierdurch wird quasi ein zweite Nebenbasis als Stütze verwendet. Insofern sind für Mittel auch die gleichen Komponenten wie für Basis bekannt. Die Komplexität der Mittel Komponenten ist jedoch jeweils um einen Punkt höher als die der entsprechenden Basiskomponenten.

Die verwendete Mittelkomponente dient als Hilfsmittel und zur Unterstützung der Basis und trägt in erheblichen Maße zur genauen Wirkungsspezifizierung bei. Das bedeutet eine erhöhte Wirkungskomplexität und damit auch ein erhöhtes Ausmaß. Vor allem bei mächtigeren Zeichen wird Mittel oft verwendet/benötigt. Das Spektrum der Basiswirkung wird durch Mittel oft stark eingeschränkt.

Für Mittel kann außerdem nicht die gleiche Komponente wie sie evtl. schon für Basis gewählt wurde verwendet werden.

Bekannte Mittelkomponenten sind alle bekannten Basiskomponenten mit Ausnahme von Zielfokus. Eine weitere Besonderheit stellen die dämonischen Mittel der einzelnen Domänen dar, diese gibt es nur als Mittel und nicht als Basis.

Mittel [Domäne] (Glyphen und Runen, Komplexität 4)

eigentlich viele unterschiedliche einzelne Basiskomponenten je nach Domäne, größtenteils jedoch unbekannt

Je nach Domäne alles was dazugehört. Im Prinzip können je nach Domäne fast alle möglichen Wirkungen der anderen Basiskomponenten auch durch dämonische Mittel verstärkt werden.

Anmerkung: Dämonische Mittel ermöglichen mächtige Wirkungen aber sie sind auch gefährlich in ihrer Anwendung. Es gelten ähnliche Gefahren wie bei Dämonenbeschwörungen. Bei gescheiterten Verzauberungen wird mit 2W6 gewürfelt und die halbe Komplexität hinzu addiert.

Glyphenbild: oft aus dem Zhayad stammende Zeichen

Runenbild: Drache, schreckliche Fratzen, scheinbar chaotische Linien, oft gelb oder orange

Fokus

Die Funktion Fokus unterscheidet sich von den anderen Funktionen zur Wirkungsfestlegung. Für die 4 bisherigen Funktionen waren immer nur Kernkomponenten möglich. Bei Fokus jedoch kommen Beschreibungen zur Anwendung.

Es gibt die Möglichkeit von Wesen, Gegenständen, Orten oder auch sonstigen beliebigen beschreibbaren Sachen als Fokus. Es wird jeweils eine entsprechende Beschreibung als Komponente benötigt die dann passend verknüpft werden muss.

Durch die Fokus Komponente wird ein spezielles Nebenziel festgelegt auf das sich die Wirkung fokussiert. Durch diese Funktion und ihre Komponente erhöht sich wie üblich die Wirkungskomplexität und damit das Ausmaß der Wirkung. Die Spezifizierung durch die Funktion Fokus ist jedoch eine, welche nicht das Spektrum der Basiswirkung einschränkt, wie die anderen 3 optionalen Funktionen, sondern die Wirkung wird auf ein Nebenziel fokussiert und hierdurch zu einem stärkeren Ausmaß gebracht.

Es gibt hier 2 nun Möglichkeiten: Einmal, dass das Zeichen nur dann seine Wirkung zeigt, wenn diese auf das durch die Fokuskomponente bezeichnete Nebenziel ausgerichtet ist, es ansonsten aber gar nicht zu einem Effekt kommt. Andererseits gibt es jedoch auch die Möglichkeit, dass es auch sonst zu einer dann halt schwächeren Wirkung kommt und erst bei Ausrichtung auf den Fokus die stärkere Wirkung zu Tage tritt.

Fokus Zeichenträger (Glyphen und Runen, Komplexität 1)

Diese häufige Form der Fokus Komponente benutzt die Beschreibung des Zeichenträger selbst als Fokus. Normalerweise hat man dann vom Zeichenträger abweichende Zielobjekte.

Es gibt dies auch in der Form, dass andere Zeichenträger die das gleiche Zeichen tragen und damit verzaubert sind, als Fokus erhalten können. Somit kann man quasi 2 Zeichenträger miteinander verknüpfen.

Bild: Zeichenträgerkomponente wird entsprechend verknüpft

Fokus beliebiges Sache (Glyphen und Runen, Komplexität 2)

Hier kann ein beliebiges Wesen, ein Gegenstand, ein Ort, eine Tätigkeit oder sonst ein beliebiger Umstand, welcher durch eine passende Beschreibung definiert wird als Fokus dienen.

Bild: entsprechende Beschreibung

Bsp: Markierung des Todes: Basis Bewegung (1), Zweck Verbesserung (1), Fokus Zeichenträger (1), Zeichenträger Gegenstand mit Zielbedingung Wahrnehmung (RkW Personen/Sicht). Wirkungskomplexität ist 3 und Zielkomplexität beträgt 4. Es Wird eine auf den Zeichenträger (Fokus Zeichenträger) zielgerichtete Geschossbewegung (Basis Bewegung) mit mittlerer Probenmodifikation (Wirkungskomplexität und Ausmaß 3) erleichtert.

Zeichen der Zauberschmiede: Basis Magische Eigenschaft (1), Richtung Verstärken (1), Zweck Schwächung (1), Fokus Wahrer Name (2), Zeichenträger Waffe mit Einzelgegenstand/selbst (Zielkomplexität 1). Die Wirkungskomplexität auf den Zeichenträger beträgt 5 und ansonsten beträgt sie nur 3. Das wirkt sich dann so aus, dass die Waffe an sich eine magische Waffe wird (Wirkungskomplexität 3) und wenn sie gegen den Fokus eingesetzt wird sogar noch zusätzlich verletzend wirkt (Wirkungskomplexität 5).

ZUSATZKOMPONENTEN

Neben diesen wichtigen Grundkomponenten zur Bestimmung der Wirkung und zur Zieldefinition gibt es teilweise auch noch weitere zusätzliche Komponenten. Diese können dazu dienen die unterschiedlichsten Aufgaben (z.B. Auslöser oder Wirkungsdauerverlängerung) erfüllen.

Hierunter können dann sowohl feste als auch freie Zusatzkomponenten sein.

Jede dieser Zusatzkomponenten trägt mit einer eigenen Zusatzkomplexität wieder zur Gesamtkomplexität des Zaubersymbols bei.

ZUSATZKOMPONENTEN ZUR WIRKUNGS- DAUERMODIFIKATION

Es gibt Zusatzkomponenten welche es einem erlauben die Wirkungsdauer zu erhöhen.

Bei Glyphen geschieht dies über Satinavs Siegel, welches mehrere unterschiedliche Zeitkategorien erlaubt. Pro erhöhter Zeitkategorie ergibt sich hier eine um 1 erhöhte Zusatzkomplexität. Satinavs Sie-

gel kann als feste Komponente bei Zeichenformen gewählt werden und bei der Zeichenformentwicklung fest mit integriert werden. Üblicherweise ist Satinavs Siegel jedoch noch nicht fest mit integriert und steht somit als freie Komponente zur Verfügung.

Bei Runen gibt es etwas ähnliches nur muss diese Möglichkeit hier immer als feste Zusatzkomponente in die Runenformen integriert werden. Anders als bei Satinavs Siegel gibt es hier auch nur eine Möglichkeit und nicht mehrere Zeitkategorien. Die Wirkungsdauer wird hierdurch bis zur nächsten Sonnenwende erhöht, wodurch die Komplexität um 2 ansteigt. Bei den Runenformen aus SRD ist diese Wirkungsdauererhöhung schon fest integriert, was sich dann auch in einer um zwei erhöhten Komplexität zeigt. Diese Komponente ist bei Runen nicht als freie Komponente möglich. Man kann auf sie bei der Zeichenformentwicklung jedoch durchaus verzichten, was aber üblicherweise nicht gemacht wird, weil es eben keine freie Möglichkeit zur Wirkungsdauererhöhung bei Runen gibt.

Es gibt evtl. auch Zusatzzeichen (siehe Teil 2, bei der Vorstellung der neuen Zaubersymbole), welche die Wirkungsdauer verändern können.



AUSLÖSER

Auslöser können dazu führen, dass die eigentlich Wirkung bis zum Eintritt einer bestimmten Auslösebedingung unterdrückt bleibt. Das Zeichen ist dann zwar aktiviert und seine Wirkungsdauer läuft schon ab, aber die Wirkung wird solange unterdrückt bis der Effekt ausgelöst wird.

Im Gegensatz zu Artefaktauslösern sind hierfür jedoch nicht alle beliebigen Auslösebedingungen möglich. Die Auslösebedingung bei Zauberzeichen muss als Einschränkung immer einen direkten Bezug zum Zeichenträger haben. Im Zweifelsfall ist die Entscheidung darüber Spielleiterentscheid.

Bsp: Ein Gegenstand als Zeichenträger kann nicht auf Lügen reagieren, bei einer Person als Zeichenträger die angelogen wird ist das wieder anders.

Auslöser sind sowohl in der Runenmagie als auch in der Glyphenmagie bekannt und normalerweise nur als freie Zusatzkomponenten möglich (Ausnahme nur bei einmaligen Effekten, siehe gleich). Für sie werden Beschreibungen der speziellen Auslösebedingung als Komponente benötigt. Diese Beschreibungen sind nicht immer einfach zu entwickeln (siehe Hinweis bei den Regelergänzung zur Beschreibungsentwicklung).

Je nach Auslösebedingung gibt es einen Aufschlag (siehe Auslöser in SRD bei Artefakten). Der Beitrag zur Komplexität beträgt die Hälfte des Aufschlags für die gewählte Auslösebedingung. Zusätzlich wird sogar noch der volle Aufschlag als Erschwernis auf die Verzauberungsprobe mit eingerechnet.

AUSLÖSER BEI EINMALIGEN EFFEKTEN

Bei Zauberzeichen mit einmaligen Effekten sind Auslöser jedoch sogar als feste Komponente nötig. Dies ist jedoch auch die einzige Möglichkeit Auslöser als feste Komponente zu haben.

Legt man sich hier nun sogar auf eine genau festgelegte Auslösebedingung fest, so geht deren Beitrag in die feste Komplexität ein und kann damit also halbiert werden. Außerdem entfällt hier dann der zusätzliche Aufschlag auf die Verzauberungsprobe.

Wird kein spezieller Auslöser festgelegt, sondern nur ein Platzhalter für beliebige Auslöser mit in die Zeichenform integriert, so zählt dieser mit einer festen Zusatzkomplexität von 0. Die genaue Spezifizierung bei der Anwendung wird dann wie bei normalen Auslösern behandelt, also mit freier Zusatzkomplexität in Höhe des halben Aufschlags und eine Erschwernis in Höhe des vollen Aufschlags auf die Verzauberungsprobe.

Einmalige Effekte können normalerweise nur einmal innerhalb der Wirkungsdauer zur Geltung kommen. Man kann jedoch auch ein ganzes Magazin von Effekten einbauen. Hierzu sind freie Zusatzkomponenten nötig und je zusätzlicher Ladung erhöht sich die Zusatzkomplexität um 1.

Bei Zeichen mit einmaligen Effekten und benötigtem Auslöser gibt es auch öfters welche, die für die Zieldefinition eine ganz spezielle Zielbedingung verwenden. Diese Bedingung hat als Ziel den Auslöseverursacher und Reichweite ist hier theoretisch unbegrenzt, jedoch dann durch die Auslösebedingung, vorgegeben. Diese Zielbedingung ist mit allen möglichen Zeichenträgern kombinierbar und führt zu einer Zielkomplexität von 1.

In der Runenmagie gibt es außerdem einen speziellen Auslöser, durch die Benetzung mit frischem Blut, für den dort, als feste Komponente, ein Aufschlag von 0 (normaler Aufschlag wäre 2) gilt.

ZUSATZZEICHEN

Neben den normalen eigenständigen Zeichenformen gibt auch noch ganz spezielle. Diese können nicht allein verwendet werden, sondern können immer nur als Zusatzzeichen zu anderen Zauberzeichen hinzugefügt werden.

Regeltechnisch fungieren diese Zusatzzeichen als freie Zusatzkomponenten und fügen der Wirkung des eigentlichen Zauberzeichens noch eine spezielle Zusatzwirkung hinzu. Wie andere Zusatzkomponenten auch erhöhen sie ebenfalls die Komplexität. Das zusammengefügte Zauberzeichen wird als eines betrachtet und auch nur einmal verzaubert. Auch alle weiteren Zusatzkomponenten wie z.B. Wirkungsdauermodifikationen sind nur einmal nötig und betreffen beide Wirkungen.

Theoretisch funktionieren sie ähnlich wie andere Zauberzeichen auch, nur haben sie einen speziellen Zeichenträger. Sie verwenden hierfür das Zeichen an dem sie angebracht werden. Im Prinzip verhält sich dieser Zusatzzeichen-Zeichenträger wie die Verwendung des eigenen Zeichens als Zeichenträger über die Kernglyphe Ursprung (Zeichenträger ist dann das gesamte Zeichen). Das heißt es gibt für die Zielbestimmung auch nur die Möglichkeit Zone (Zeichen) mit Reichweite selbst und einer Zielkomplexität von 0 oder die Verwendung von Zielbedingungen.

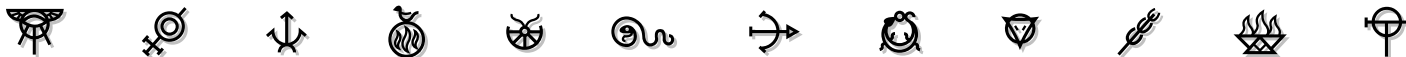
Bsp: Schutzsiegel(Glyphen): Die Wirkung wird durch Basis Element (1), Zweck Schutz (1) und Mittel Bewegung (2) festgelegt, was zu einer Wirkungskomplexität von 4 führt. Das Ziel ergibt sich aus dem Zeichenträger „anderes Zeichen“ und der Bedingung des Auslöseverursachers (Zielkomplexität 1) zusammen mit dem genau festgelegten Auslöser „Angriff auf das Zeichen“ (Auslöseaufschlag 1 was zu einer festen Zusatzkomplexität von 1 führt). Die gesamte Komplexität wäre demnach normalerweise 6, da es sich aber um eine Zeichenform mit einmaligen Effekt handelt kann diese Komplexität halbiert werden um den Zusatzkomplexitätsbeitrag dieses Zusatzzeichen zu erhalten (+3).

Blutrune(Runen): Die Wirkung wird durch Basis Kraft (2), Zweck Verbesserung (1) und dem Fokus Nutznießer (2) festgelegt, was zu einer Wirkungskomplexität von 5 führt. Das Ziel ist das „andere Zeichen“. Dieses ist Zeichenträger mit Zone(Zeichen)/selbst (Zielkomplexität 0). Der Auslöser besitzt hier einen Auslöseaufschlag von 2, was wiederum zu einem Beitrag zur Komplexität von 1 führt. Die Gesamtkomplexität ergibt sich also auch hier normalerweise zu 6, was für einmalige Effekte bei festen Zeichenformen halbiert eine Zusatzkomplexität von 3 ergibt.

AUSNAHME VON INDIVIDUEN

Weiter oben bei der Erklärung des Zielobjekts Wesen wurde die Möglichkeit genannt das Ziel auf einzelne Individuen durch die Anbringung einer Beschreibung des Wesens zu beschränken. Über freie Zusatzkomponenten ist auch das Gegenteil möglich. Man kann hier nun auch einzelne spezielle Individuen (Wesen oder Gegenstand) von der Wirkung herausnehmen. Dies erfordert ebenfalls eine zusätzliche Beschreibung welche die Komplexität um 1 erhöht. Dies ist eigentlich eine Möglichkeit der Zieldefinition. In diesem Fall wird dies jedoch als freie Zusatzkomponente behandelt.

In Kombination mit einem Auslöser kann man in gleicher Art und Weise einzelne individuelle Wesen als Auslöseverursacher herausnehmen. Dies erfordert ebenfalls eine zusätzliche Beschreibung welche die Komplexität um 1 erhöht.



ΑΠΩΕΠΔΥΠΓ

ΤΡΑΔΙΤΙΟΠΕΠ

ΓΛΥΦΗΠΜΑΓΙΕ

In der Glyphenmagie werden die Komponenten als Protoglyphen bezeichnet und die Kernkomponenten werden meist durch die festen Bilder der Kernglyphen repräsentiert. Diese Zuordnung ist weitgehend fest vorgeschrieben, aber dennoch nicht immer 100%ig eindeutig.

Bsp: Sowohl die Zielbedingung Wahrnehmung, also auch die Basis Wahrnehmung werden bildlich beide durch die Kernglyphe Wahrnehmung dargestellt.

Eine Kernglyphe kann pro Zeichen nur einmal verwendet werden, kann dort aber mehrere Komponenten gleichzeitig repräsentieren.

Als Zeichenträger kann man keine Wesen verwenden. Dafür gibt es bei Glyphen die Möglichkeit als Zeichenträger das Zeichen selbst festzulegen, hierfür wird dann die Kernglyphe Ursprung als Zeichenträgerkomponente verwendet. Satinavs Siegel als freie Zusatzkomponente kann die Wirkungsdauer verlängern.

ΡΥΠΕΠΜΑΓΙΕ

Das Aussehen der Runen erfolgt keiner eindeutigen Zuordnung zu den verwendeten Komponenten. Vieles ist hier auch dem jeweiligen Runenzeichner selbst überlassen. Neben der Form ist für das Aussehen auch die Farbgebung wichtiger Bestandteil. Zur Runentechnik der Verzauberung gehört auch immer der Gesang des Galdr, des Runenlieds. Häufiger Bestandteil der Runenmagie ist außerdem auch die Verwendung von Blut.

Bei Runen kann man im Gegensatz zu Glyphen auch ein Wesen als Zeichenträger wählen, dafür gibt es keine Möglichkeit das Zeichen selbst als Zeichenträger zu verwenden. Die Wirkungsdauererhöhung durch Zusatzkomponenten ist eine feste Komponente und muss bei Zeichenformen, falls gewünscht, fest mit integriert werden. Die Verwendung des Auslöser „Benetzung mit frischem Blut“ als feste Komponente (bei einmaligen Effekten) wird nur mit einem Aufschlag von 0 (normal wären hierfür 2) angerechnet.

ΖΕΙΧΗΠΒΕΙΣΠΙΕ

ΜΥΣΤΕΡΖΕΙΧΗΠ

Aufbau: [Komplexität inkl. Berechnung]

Ziel: [Zielkomplexität]

[evtl. Zielbedingung]

Zeichenträger: [inkl. (Zielkomplexitätsberechnung)]

Zielobjekt: [evtl. mit Modifikationen]

Reichweite: [evtl. mit Modifikationen]

[evtl. weitere Zeichenträgermöglichkeiten]

Wirkung: [Wirkungskomplexität]

Basis: [inkl. (Wirkungskomplexitätsbeitrag)]

[evtl. Richtung]

[evtl. Zweck]

[evtl. Mittel]

[evtl. Fokus]

Zusatzkomponenten: [feste Zusatzkomplexität]

[evtl. Auflistung]

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: [Einordnung und Ableitung aus Wirkungskomplexität]

[evtl. Anmerkungen]

ΣΙΝΓΕΠΙΕΣ ΖΕΙΧΗΠ

Aufbau: Komplexität 2 = (1+2+0)/2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille) (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand

Reichweite: selbst

Zeichenträger: Ort (Ortssigille) (1)

Zielobjekt: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkung: 2

Basis: Illusion (Kernglyphe Phantasmagorie) (1)

Zweck: Schutz (Kernglyphe Schutz) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Auslöser: beliebig (Auslösersigille) (+0)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: einmaliges variiertes akustisches Signal (2)

Anmerkungen: Bei der Anwendung wird die Komplexität dann noch wie üblich bei Auslöser erhöht und die Verzauberungsprobe zusätzlich erschwert.

ΒΕΚΑΠΠΤΕ ΓΛΥΦΗΠ ΑΥΣ ΣΡΔ

Siehe SRD 65-67.

ΛΕΥΧΤΕΠΙΕΣ ΖΕΙΧΗΠ

Aufbau: Komplexität 1 = 0+1+0

Ziel: 0

Zeichenträger: Zeichen selbst (Kernglyphe Ursprung) (0)

Zielobjekt: Zeichenlinien

Reichweite: selbst

Wirkung: 1

Basis: Illusion (Kernglyphe Phantasmagorie) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: einfaches Leuchten (1)

ΣΙΕΓΕΛ ΔΕΡ ΣΕΕΛΕΠΙΡΥΗ

Aufbau: Komplexität 3 = 1+2+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille) (1)

Zielobjekt: Personen (freiwillig)

Reichweite: selbst (Innenraum)

Zeichenträger: Ort (Ortssigille) (1)

Zielobjekt: Personen (freiwillig)

Reichweite: Abstand

Wirkung: 2

Basis: Wahrnehmung (Kernglyphe Wahrnehmung) (1)

Richtung: Mindern (Kernglyphe Bannung) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: geringe geistige Manipulation der Wahrnehmung (2)



HERMETISCHES SIEGEL

Aufbau: Komplexität 3 = 1+2+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille) (1)

Zielobjekt: Gegenstände

Reichweite: selbst (Innenraum)

Wirkung: 2

Basis: Veränderung (Kernglyphe Wandlung) (1)

Richtung: Mindern (Kernglyphe Schutz) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: Stoppen der Alterung von Gegenständen (2)

GLYPHE DER ELEMENTAREN ATTRAKTION

Aufbau: Komplexität 4 = 1+3+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille) (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand

Reichweite: selbst

Zeichenträger: Ort (Ortssigille) (1)

Zielobjekt: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkung: 3

Basis: Einzelelement (Kernglyphe Einzelelement) (1)

Richtung: Verstärken (Kernglyphe Verstärkung) (1)

Zweck: Verbesserung (Kernglyphe Ziel) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Eigenschaftssteigerung (3)

UNGEGEHENES ZEICHEN

Aufbau: Komplexität 5 = 1+4+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille) (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand

Reichweite: selbst

Zeichenträger: Ort (Ortssigille) (1)

Zielobjekt: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkung: 4

Basis: Wahrnehmung (Kernglyphe Wahrnehmung) (1)

Richtung: Mindern (Kernglyphe Schutz) (1)

Mittel: Illusion (Kernglyphe Phantasmagorie) (2)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Geistillusion (3 = 4-1)

GLYPHE DER ELEMENTAREN BANNUNG

Aufbau: Komplexität 5 = 1+4+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille) (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand

Reichweite: selbst

Wirkung: 4

Basis: Einzelelement (Kernglyphe Einzelelement) (1)

Zweck: Schutz (Kernglyphe Schutz) (1)

Mittel: Veränderung (Kernglyphe Wandlung) (2)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: hohes Ausmaß (5 = 4+1)

ZÄHNE DES FEUERS

Aufbau: Komplexität 6 = 1+5+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Material (Materialsigille) (1)

Zielobjekt: Zone

Reichweite: selbst

Wirkung: 5

Basis: Zielfokus (Kernglyphe Ziel) (2)

Richtung: Mindern (Kernglyphe Bannung) (1)

Zweck: Bewegung (Kernglyphe Weg) (1)

Fokus: Zeichenträger (Materialsigille) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: hohe Schadensstufe (5)

Anmerkung: Die Entwicklung von Materialsigillen stellt eine äußerst schwere Beschreibungsentwicklung dar, die einiges an Forschungsarbeit und Voraussetzungen verlangt.

ZEICHEN DER ZAUBERSCHMIEDE

Aufbau: Komplexität 6 = 1+5+0

Ziel: 1

Zeichenträger: Waffe (Objektsigille)

Zielobjekt: Einzelgegenstand

Reichweite: selbst

Wirkung: 5

Basis: Magische Eigenschaften (Kernglyphe Macht) (1)

Richtung: Verstärken (Kernglyphe Verstärkung) (1)

Zweck: Schwächung (Kernglyphe Bannung) (1)

Fokus: Wahrer Name (Sigille des Wahren Namens) (2)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: Allgemein gilt die Waffe als magische Waffe (3) und gegen den Fokus sogar als verletzend (5)

MARKIERUNG DES TODES

Aufbau: Komplexität 7 = +4+3+0

Ziel: 4

Zielbedingung: Wahrnehmung (Kernglyphe Wahrnehmung) (4)

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille)/Ort (Ortssigille)

Zielobjekt: Personen (freiwillig)

Reichweite: Sicht

Wirkung: 3

Basis: Bewegung (Kernglyphe Bewegung) (1)

Zweck: Verbesserung (Kernglyphe Ziel) (1)

Fokus: Zeichenträger (siehe oben) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Probenerleichterung (3)

FANAL DER HERRSCHAFT

Aufbau: Komplexität 7 = 3+4+0

Ziel: 3

Zeichenträger: Ort (Ortssigille) (3 = 1+2)

Zielobjekt: 4fache Anzahl (Kernglyphe Verstärkung) Personen (unfreiwillig) (+2)

Reichweite: Abstand

Wirkung: 4

Basis: Verstand (Kernglyphe Geist) (1)

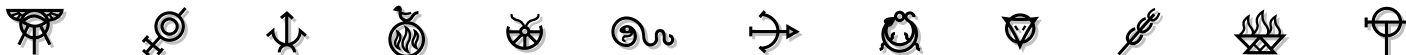
Zweck: Verbesserung (Kernglyphe Macht) (1)

Fokus: Nutznießer (Namenssigille) (2)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Probenmodifikation (3 = 4-1)



GLYPHE DES VERFLUCHTEN GOLDES

Aufbau: Komplexität 8 = 5+3+0

Ziel: 5

Zielbedingung: speziell (Kernglyphe Ursprung und Sigillen von ausgewählten Schatzteile) (5)

Zeichenträger: Gegenstand (Objektsigille)/Ort (Ortssigille)

Zielobjekt: Personen (unfreiwillig)

Reichweite: speziell

Wirkung: 3

Basis: Bewegung (Kernglyphe Bewegung) (1)

Richtung: Mindern (Kernglyphe Schutz) (1)

Zweck: Schutz (Kernglyphe Schutz) (1)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Schadenswirkung (3) aufgrund von beschränkten Vitalfähigkeiten

AUGE DER EWIGEN WACHT

Aufbau: Komplexität 9 = 2+7+0

Ziel: 2

Zeichenträger: Toter (Sigille des Toten) (2, speziell)

Zielobjekt: Einzelwesen (freiwillig)

Reichweite: selbst

Wirkung: 7

Basis: Verstand (Kernglyphe Geist) (1)

Richtung: Verstärken (Kernglyphe Bannung) (1)

Zweck: Bewegung (Kernglyphe Bewegung) (1)

Mittel: TGT (Aroqua-Rune der Thargunitoth) (4)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: hohe Manipulation (5 = 7-2)

AUGE DES BASILISKEN

Aufbau: Komplexität 9 = 4+5+0

Ziel: 4

Zielbedingung: Wahrnehmung (Kernglyphe Wahrnehmung) (4 = 4+0)

Zeichenträger: Ort (Ortssigille)

Zielobjekt: Personen (unfreiwillig)

Reichweite: Einschränkung von normalerweise Sicht auf RkW Schritt (+0)

Wirkung: 5

Basis: Erz (Kernglyphe Erz) (1)

Richtung: Verstärken (Kernglyphe Verstärkung) (1)

Zweck: Verwandlung (Kernglyphe Wandlung) (1)

Mittel: Veränderung (Kernglyphe Wandlung) (2)

Zusatzkomponenten: 0

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: hohe Verwandlung (5)

ZUSATZZEICHEN SCHUTZSIEGEL

Aufbau: Komplexität +3 = (1+4+1)/2

Ziel: 1

Zielbedingung: Auslöser (1)

Zeichenträger: anderes Zeichen

Zielobjekt: Auslöseverursacher (unfreiwillig, keine MR)

Reichweite: speziell

Wirkung: 4

Basis: Einzelelement (Kernglyphe Einzelelement) (1)

Zweck: Schutz (Kernglyphe Schutz) (1)

Mittel: Bewegung (Kernglyphe Weg) (2)

Zusatzkomponenten: 1

Auslöser: Beschädigung, Aufschlag 1 (+1)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: einmaliger Effekt mit hohem Ausmaß (5 = 4+1)

BANN- UND SCHUTZKREISE

Diese spezielle Anwendung die Glyphenritualmagie ist aus einer Kombination von Glyphenritualmagie und allgemeinen Bann- und Schutzkreisritualen, wie sie jeder Tradition die sich mit Wesensbeschäftigung beschäftigt offen steht (siehe WdZ-Anmerkungen dazu), entstanden. Durch diese Kombination sind die Bann- und Schutzkreisrituale effektiver geworden und gelten als Teil der Glyphenritualmagie, dennoch ist die Basis dieser Rituale immer noch das ursprüngliche Schutzritual. Der Aufbau von Bann- und Schutzkreisen folgt deswegen einem anderen Aufbau und verwendet nur teilweise Elemente des Glyphenaufbaus.

Als Zeichenträger verwenden Bann- und Schutzkreise eine spezielle Form des Ortes, bei dem jedoch keine Ortsbeschreibung benötigt wird, vielmehr dienen hier die Kreise als Zeichenträgerkomponente. Auch ohne Ortsbeschreibung ist auch hier das Zeichen über die Dauer der Aktivierung fest am Ort verankert. Nach Ende der Wirkungsdauer kann der Zeichenträger aber wieder transportiert und gegebenenfalls an einem anderen Ort reaktiviert werden.

Zielobjekt ist hier immer eine eingeschränkte Gruppe von Wesen, welche durch freie Komponenten noch weiter eingeschränkt werden kann. Im Gegensatz zu den anderen Zauberzeichen sind solche weitergehenden Einschränkungen der Zielgruppe auch in jedweder Form immer als freie Komponente noch möglich. Bei Bannkreisen gibt es zudem die Einschränkung auf Einzelwesen, wohingegen Schutzkreise gegen alle Wesen der Zielgruppe wirken. Reichweite beträgt Abstand. Nähert sich bei Bannkreisen z.B. das erste Wesen dieser Reichweite dann wird es gezwungen sich in das innere des Kreises zu begeben und kann diesen nicht mehr verlassen.

Bann- und Schutzkreise verwenden einen Fokus Zeichenträger, welcher sich hier als Ort des Zeichen ergibt. Das bedeutet hier soviel, wie dass die betroffenen Wesen entweder in den durch das Zeichen definierten Ort gefangen (Bannkreise) werden oder diesen nicht betreten (Schutzkreise) können. Die benötigte Wirkungskomplexität ergibt sich aus der Art der Wesenheit die betroffen sein soll. Als Basis wird jeweils eine spezielle Komponente verwendet, welche die Wesensgruppe repräsentiert und somit neben der Wirkung auch das Zielobjekt festlegt. Diese Basiskomponenten tragen je nach Art unterschiedlich zur Komplexität bei. Ergänzt wird die Wirkung dann noch durch eine Richtungskomponente. Hier gibt es dann entweder Mindern/Bannung (Bannkreis) oder Mindern/Schutz (Schutzkreis). Andere Komponenten zur Wirkungsfestlegung gibt es nur selten, allenfalls noch Mittel Verstand oder Magische Eigenschaften oder Zweck Schutz, Schwächung oder Bewegung.

Auch Bann- und Schutzkreise können jeweils noch durch freie Zusatzkomponenten für Glyphen ergänzt werden. Satinavs Siegel, Schutzsiegel oder Auslöser und diese eventuell noch mit individuelle Einzelwesen welche von der Wirkungsauslösung herausgenommen werden, sind hier wie üblich möglich.

BEKANNTE RUNEN AUS SRD

Siehe SRD 70-73. Alle Runen aus SRD haben fest die Zusatzkomponente zur Wirkungsdauerverlängerung eingebaut.

RAUSCHRUNE

Aufbau: Komplexität 4 = 1+1+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen (1 = 1+0)

Zielobjekt: Einschränkung auf Rauschmittel (+0)

Reichweite: selbst (Innenraum)

Wirkung: 1

Basis: Humus (1)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: geringe Humusmanipulation (1)



FRIEDENSRUNE

Aufbau: Komplexität 5 = 1+2+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand (1)

Zielobjekt: Personen (freiwillig)

Reichweite: selbst (Innenraum)

Zeichenträger: Ort (1)

Zielobjekt: Personen (freiwillig)

Reichweite: Abstand

Wirkung: 2

Basis: Harmonie (1)

Richtung: Verstärken (1)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittelgeringe geistige Beeinflussung (2)

FINSTERRUNE

Aufbau: Komplexität 5 = 1+2+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand/-wesen (freiwillig)

Reichweite: selbst

Wirkung: 2

Basis: Wahrnehmung (1)

Fokus: Zeichenträger (anderer Zeichenträger mit Finsterrune) (1)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Probenenerleichterung (3 = 2+1)

WOGENSCHWÜRME

Aufbau: Komplexität 6 = 1+3+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand/-wesen (freiwillig)

Reichweite: selbst

Wirkung: 3

Basis: Bewegung (1)

Mittel: Wasser (2)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Probenenerleichterung (3)

FELSENSRUNE

Aufbau: Komplexität 6 = 1+3+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand/-wesen (freiwillig)

Reichweite: selbst

Wirkung: 3

Basis: Erz (1)

Richtung: Verstärken (1)

Zweck: Schutz (1)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Eigenschaftssteigerung (3)

SCHICKSALSRUNE

Aufbau: Komplexität 7 = (1+5+3)/2+2

Ziel: 1

Zielbedingung: Auslöser (1)

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen

Zielobjekt: Auslöseverursacher (freiwillig)

Reichweite: speziell

Wirkung: 5

Basis: Zeit (3)

Richtung: Verschieben (1)

Zweck: Schutz (1)

Zusatzkomponenten: 2+3

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Auslöser: ganz speziell, Aufschlag 5 (+3)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: einmalige mittlere Manipulation (3 = 5-2)

PFEILRUNE

Aufbau: Komplexität 7 = 1+4+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand/-wesen (freiwillig)

Reichweite: selbst

Wirkung: 4

Basis: Wahrnehmung (1)

Richtung: Mindern (1)

Mittel: Luft (2)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere Probenerschwernis (3 = 4-1)

WAFFENSCHWÜRME

Aufbau: Komplexität 8 = 1+5+2

Ziel: 1

Zeichenträger: Waffe/Wesen (1)

Zielobjekt: Einzelgegenstand/-wesen (freiwillig)

Reichweite: selbst

Wirkung: 5

Basis: Magie (2)

Richtung: Verstärken (1)

Fokus: Wahrer Name (2)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: Allgemein gilt die Waffe als magische Waffe (3) und gegen den Fokus sogar als verletzend (5)

DRACHENRUNE

Aufbau: Komplexität 8 = 2+4+2

Ziel: 2

Zeichenträger: Gegenstand/Wesen (2)

Zielobjekt: Einschränkung auf Seeungeheuer (unfreiwillig)

Reichweite: Berührung

Wirkung: 4

Basis: Bewegung (1)

Richtung: Mindern (1)

Zweck: Schutz (1)

Fokus: Zeichenträger (1)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: hohe körperliche Beeinträchtigung (5 = 4+1)



FURCHTRUNE

Aufbau: Komplexität 9 = 4+3+2

Ziel: 4

Zielbedingung: Wahrnehmung (4)

Zeichenträger: Gegenstand/Ort/Wesen

Zielobjekt: Wesen (unfreiwillig)

Reichweite: Sicht

Wirkung: 3

Basis: Harmonie (1)

Richtung: Mindern (1)

Fokus: Zeichenträger (1)

Zusatzkomponenten: 2

Wirkungsdauerverlängerung: bis nächste Sonnenwende (+2)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: mittlere geistige Beeinflussung (3)

BLUTRUNE

Aufbau: Komplexität +3 = (0+5+0)/2

Ziel: 0

Zeichenträger: anderes Zeichen (0)

Zielobjekt: Zeichen

Reichweite: selbst

Wirkung: 5

Basis: Magie (2)

Zweck: Verbesserung (1)

Fokus: Nutznießer (2)

Zusatzkomponenten: 0

Auslöser: spezieller bei Runen bevorzugter Auslöser (+0)

Effekt, Merkmal, Lernkosten, Verbreitung: siehe SRD

Ausmaß: einmalige mittlere Astralmanipulation (3 = 5-2)

ZEICHENENTWICKLUNG

Als Ergänzung zu der im SRD kurz angedeuteten aufwändigen Entwicklung für neue Zeichenformen wird hier nun als optionaler Regelvorschlag eine neue Möglichkeit vorgestellt die etwas schneller funktioniert dafür aber ein paar Voraussetzungen verlangt.

Als Folge der Anwendung dieses Regelvorschlages sollten vermehrt neue Zauberzeichen auftreten können.

Grundlage dieser Herangehensweise zur Zeichenentwicklung ist natürlich das Aufbausystem für Zauberzeichen.

VORAUSSETZUNGEN

Als Grundvoraussetzung hierfür gilt die Sonderfertigkeit *Zeichenentwicklung*. Zusätzlich zu dieser Sonderfertigkeit muss man aber noch alle festen *Komponenten* der Zeichenform beherrschen.

ZEICHENENTWICKLUNG (ZHV)

Der Zauberer hat gelernt nach einer schnelleren Methode eigene Zeichen zu entwickeln.

Voraussetzungen: KL 14, IN 14, mindestens eine Zeichenmagie
Ritualkenntnis 10, Magiekunde 10

Lernen: 200 AP

KOMPONENTEN (ZHV)

Kosten: Beitrag zur Komplexität mal 25 AP (Ausnahmen siehe gleich)

Voraussetzungen: Zeichenentwicklung

Wenn es sich um Beschreibungen handelt, dann erlernt man hierdurch die Möglichkeit einen Platzhalter für eine entsprechende Beschreibungart hinzufügen zu können.

Diese Sonderfertigkeiten für die Komponenten sind wie die Komponenten selbst repräsentationsabhängig.

FUNKTIONSKOMPONENTEN

Alle Basis-, Richtung-, Zweck- und Mittelkomponenten, dazu auch noch die 2 Komponenten für die Fokusfunktion.

ZEICHENTRÄGER

Zeichenträgerkomponenten können in verschiedenen Stufen, je nach Zielkomplexität, erlernt werden. Eine höhere Stufe enthält auch alle einfacheren und kostet beim Erlernen wenn man schon Vorkenntnisse einer einfacheren Stufe hat entsprechend weniger.

Kosten: Zeichenträger Zeichen selbst auf Stufe 0 kostet 10 AP. Dies gilt auch für den Zusatzzeichen-Zeichenträger (nicht identisch mit Zeichenträger Zeichen selbst).

ZIELBEDINGUNGEN

Zielbedingungskomponenten können vom Zeichenträger unabhängig erlernt werden.

Für eine Anwendung bei einem Zeichenträger benötigt man dann aber noch die Kenntnis dieses Zeichenträgers auf entsprechender Stufe oder sogar höher, falls noch zusätzliche Modifikationen der Zieldefinition durchgeführt werden..

ZUSATZKOMPONENTEN

Auslöser, Ausnahme von Individuen, sowie die Zusatzkomponenten zur Wirkungsdauermodifikation, soweit bekannt, kosten nichts und sind schon Teil der Ritualkenntnis.

Zusatzzeichen werden als Zeichenform erlernt.

ENTWICKLUNGSFortsCHRITT

Um den Entwicklungsfortschritt zu überprüfen kann man nun nach je 50 Zeiteinheiten einen Verzauberungsvorgang auf das neue Zeichen und eine Magiekundeprobe durchführen um jeweils Punkte anzusammeln. Beide Proben (Ritualkenntnis- und Magiekundeprobe) sind zusätzlich zu allen anderen Erschwernissen noch jeweils um 3 plus die feste Komplexität zusätzlich erschwert. Darüber hinaus sind diese Proben noch nach durchschnittlichen Rahmenbedingungen (ruhiger Ort, Arbeitsumstände, Arbeitsmaterialien) modifiziert (Vorschläge siehe MyMa Seite 108). Für die Verzauberung ist jedoch wie üblich auch noch eine vorübergehende normale Erstellungsprobe, hier auf Malen/Zeichnen, nötig. Die Verzauberung kostet außerdem die entsprechende Anzahl an AsP.

Bei Gelingen beider Proben werden die TaP* und RkP* der beiden Proben notiert. Misslingt nur eine Probe, so war der vergangene Zeitabschnitt vergebens. Ein Patzer reduziert das Punktekonto wieder auf Null.

Zur Erstellung der Zeichenform müssen nun Punkte in einer Höhe von fester Komplexität mal 10 angesammelt werden.

Als feste Komplexität gilt hier der Wert, welcher sich aus den festen Komponenten der Zeichenform ergibt. Bei einmaligen Effekten wird hierfür noch nicht halbiert.

AP-Kosten

Um die Zeichenform zu fixieren muss der Entwickler je festen Komplexitätspunkt 15 AP ausgeben. Bei einmaligen Effekten wird hierfür ebenfalls noch nicht halbiert, sondern die volle Komplexität heran gezogen

Wollen dann andere diese Zeichenform erlernen so kostet dies ihnen sogar 25 AP je volle Komplexität.

Die Zeichenformen in SRD sind diesbezüglich teilweise optimiert.



MÖGLICHKEITEN

KOMPLETTE NEUENTWICKLUNG

Soll eine komplett neue Zeichenform entwickelt werden müssen als Voraussetzung alle Komponenten beherrscht werden.

VERÄNDERN

Man kann auch ausgehend von einer schon bekannten Zeichenform nur einzelne Komponenten leicht abändern. Dies geht jedoch nur wenn so ein Austausch auch passend ist (Spielleiterentscheid). Vor allem tritt dies im Zielbereich auf, wo häufig die Zeichenträger ausgetauscht werden und evtl. kann man auch die Elemente oder dämonische Komponenten untereinander austauschen.

Hierfür benötigt man nur das Ausgangszeichen und dann die Kenntnis der neuen Komponenten. Es müssen dann nur soviel Komplexitätspunkte mal 10 angesammelt werden wie geändert wurde (bei unterschiedlichen Komplexitäten gilt die höhere).

ZUSAMMENFASSEN

Im gleichen Rahmen in dem man Zeichenformen verändern kann kann man solche veränderten Zeichenformen auch zusammenfassen und so die Möglichkeit zur freien Auswahl der betroffenen Komponenten liefern. Dies wird ebenfalls vor allem bei den Zeichenträgern oder auch oft bei den Elementen angewandt.

Wird dies gemacht wird für die anzusammelnden Punkte je zusammengefasster Änderung eine um 1 erhöhte Komplexität, ausgehend von der höchsten Komplexität (diese legt auch die Komplexität der neuen Zeichenform fest) angenommen.

Neuentwicklung, Verändern und Zusammenfassen sind nicht kombinierbar und müssen in einzelnen Schritten durchgeführt werden

BEISPIEL

Bsp: Glyphe der elementaren Attraktion

Diese Glyphe stellt eine Zusammenfassung von mehreren veränderten Glyphen dar. Als ersten entwickeln wir deswegen erstmal eine Grundversion die dann abgeändert werden kann und dann zusammengefasst wird.

1. Schritt: Entwicklung einer Glyphe der Erzattraktion mit Zeichenträger Gegenstand (Komplexität 4): Voraussetzung hierfür ist neben der SF Zeichenentwicklung auch die Kenntnis der Komponenten Zeichenträger Gegenstand auf Stufe 1, Basis Erz, Richtung Verstärken und Zweck Verbesserung (kosten alle 25 AP). Nach je 50 Zeiteinheiten der Entwicklung kann man nun Proben auf Magiekunde und eine Verzauberung (Erstellung mit Malen/Zeichnen) des neuen Zeichens durchführen. Hierbei gilt eine zusätzliche Erschwernis von 7 auf die Magiekunde- und die Ritualkenntnisprobe. Außerdem kostet dies noch 12 AsP. Die RkP* und TaP* werden dann notiert und angesammelt. Es gilt nun je 40 Punkte anzusammeln. Ist dies geschehen, müssen 60 AP aufgewendet werden um die Zeichenform zu fixieren. Wollen andere diese neu entwickelte Zeichenform erlernen müssten sie sogar 100 AP aufwenden.

2. Schritt: Als nächstes entwickeln wir über Verändern hieraus die anderen elementaren Versionen (das sind 5 einzelnen Schritte): Voraussetzung hierfür ist nun neben der oben entwickelten Glyphe auch noch die Kenntnis der anderen 5 elementaren Basiskomponenten. Der Anteil der veränderte Komplexität beträgt je 1 von 4, das heißt wir müssen diesmal, bei gleichen Proben nur je 10 Punkte ansammeln. Die Fixierung kostet jedoch wieder je Zeichenform 60 AP und für Andere kostet das Erlernen jeder Zeichenform 100 AP.

3. Schritt: Zusammenfassen der 6 elementaren Versionen: Hierzu wird dann bei wieder gleichen Proben das Ansammeln von 100 Punkte benötigt. AP-Kosten sind wieder 60 bzw. 100 AP.

weitere Schritte: Jetzt müsste man hier noch den Zeichenträger verändern und wieder zusammenfassen.



ΑΠΗΛΑΓ

ÜBERSICHT ZUR ZIELDEFINITION

ZEICHENTRÄGERMÖGLICHKEITEN

Zeichenträger	Zielobjekt	Reichweite	Komplexität
Zeichen selbst (nur G)	Zone der Zeichenlinien	selbst	0
Ort	Zone	Berührung	1
	Wesen/Gegenstände	Abstand	1
Wesen (nur R)/Gegenstand	Einzelwesen/-gegenstand	selbst	1
	Wesen/Gegenstände	Berührung	2
	Wesen/Gegenstände	Abstand	3
	Zone	Berührung	3
nur Gegenstand	Innenzone/Gegenstände/Wesen	selbst (Innenraum)	1
bei Zusatzzeichen	anderes Zeichen	selbst	0
mit Zielbedingung	speziell	speziell	speziell

BEISPIELHAFTE ZIELBEDINGUNGEN

Zielbedingung	Zielobjekt	Reichweite	Mögliche Zeichenträger	Komplexität
Wahrnehmung	Wesen	Sicht	alle	4
Auslöser*	Auslöseverursacher	je nach Auslöser	alle	1
Weitere bei diversen Zauberzeichen (siehe Zeichenbeispiele)				

*nur bei einmaligen Effekten möglich

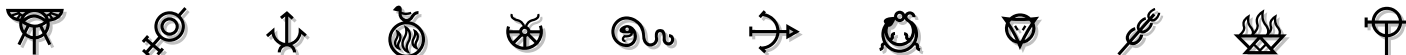
GRUNDPARAMETER

Ansatzpunkt	Parameter	Normaler Zeichenträger	Großer Zeichenträger (siehe SRD)
Zielobjekt Zone/Rw Abstand	Abstand	RkW Schritt	RkW/2 mal Ausdehnungslänge des Zeichenträgers
Zielobjekt Wesen/Gegenstände	Anzahl	RkW	RkW mal Anzahl der Zeichen oder
	Maximalgewicht	125 Stein	entsprechend dem Ausmaß des Zeichenträgers

MODIFIKATIONEN

Ansatzpunkt	Modifikation	Komplexität
Parameter Abstand/Anzahl/Maximalgewicht	kleiner/weniger	+0
	je Verdopplung*	+1
Zone	Komplexe Form (innerhalb Ausdehnung)	+1
Wesen/Gegenstände	Typ-Einschränkung	+0 bis +1
	Spezieller Vertreter (Beschreibung)	+1

*bei Glyphen kommt hierfür evtl. die Kernglyphe Verstärkung hinzu



ÜBERSICHT ZUR WIRKUNGSFESTLEGUNG

AUSMAß DER WIRKUNG

Stufe	Komplexität	Probenmod.	TP, KK, ...	LE, ...
gering	1	2	1	10%
mittel	3	RkP*/2	RkP*/4	1,5/0,75
hoch	5	RkP*	RkP*/2	2/0,5

Verwandlung (bei Personenverwandlungen kommt oft noch ein weiterer Aufschlag auf die Wirkungskomplexität hinzu):

gering: leichtes Verbiegen

mittel: teilweise Änderung

hoch: komplette Änderung

Geistige Beeinflussung:

gering: leichte Manipulationen z.B. Müdigkeit

mittel: Manipulation von Teilbereichen des Bewusstseins

hoch: komplette Übernahme der Kontrolle

Vor-/Nachteile ver-/abschaffen:

Das Ausmaß entspricht direkt den GP-Punkten. Oft jedoch wieder zusätzliche erhöhte Wirkungskomplexität nötig.

EINMALIGE EFFEKTE

- kurzfristiger einmaliger Effekt der während der Wirkungsdauer ausgelöst werden kann
- feste Zusatzkomponente Auslöser benötigt (siehe unten), hierfür gibt es 2 Möglichkeiten:
 - fester spezieller Auslöser: feste Komplexität wird um entsprechenden Beitrag erhöht und es kommt bei der Verzauberung zu keiner zusätzlichen Erschwernis
 - Platzhalter für beliebigen Auslöser: feste Komplexität +0, der Auslöser bei der Anwendung wie üblich (siehe unten)
- feste Komplexität aus Zieldefinition, Wirkungsfestlegung und Auslöser wird halbiert
- Oft im Magazin mit mehreren Ladungen: +1 je Ladung
- Zielbedingung Auslöser möglich (siehe oben)
- bei Runen spezieller fester Auslöser mit Sonderstellung: Benetzung mit frischem Blut → Aufschlag 0

WIRKUNGSKOMPONENTEN

GLYPHENMAGIE

Glyphen-Basis: Einzelelement (je 1), Wahrnehmung (1), Bewegung (1), Magische Eigenschaften (1), Illusion (1), Veränderung (1), Zielfokus (2), Verstand (1)

Glyphen-Richtung: Verstärken (1), Mindern (1), Verschieben (1)

Glyphen-Zweck: Schutz (1), Schwächung (1), Verwandlung (1), Verbesserung (1), Bewegung (1), Verständigung (1)

Glyphen-Mittel: Elemente (2), Wahrnehmung (2), Bewegung (2), Magische Eigenschaften (2), Illusion (2), Veränderung (2), Verstand (2), Domäne (je 4)

Glyphen-Fokus: Zeichenträger (1), beliebig (2)

RUNENMAGIE

Runen-Basis: Einzelelement (je 1), Wahrnehmung (1), Bewegung (1), Harmonie (1), Zeit (3), Magie (2)

Runen-Richtung: Verstärken (1), Mindern (1), Verschieben (1)

Runen-Zweck: Schutz (1), Schwächung (1), Verwandlung (1), Verbesserung (1), Bewegung (1), Verständigung (1)

Runen-Mittel: Elemente (2), Wahrnehmung (2), Bewegung (2), Harmonie (2), Zeit (4), Magie (3), Domäne (je 4)

Runen-Fokus: Zeichenträger (1), beliebig (2)

ÜBERSICHT ZU DEN ZUSATZKOMPONENTEN

WIRKUNGSDAUERERHÖHUNG

- Glyphen: Satinavs Siegel, als freie Komponente möglich, je Zeitkategorie Komplexität +1
- Runen (bis zur nächsten Sonnenwende): nur fest, Komplexität +2
- evtl. durch Zusatzzeichen

AUSLÖSER

normal freie Komponente, bei einmaligen Effekten als feste Komponente

- Komplexität: + halber Aufschlag
- Verzauberungsprobe: + Aufschlag (nur bei variabler Auslösebeschreibung)

ZUSATZZEICHEN

je nach Zusatzzeichen, freie Komponente

AUSNAHME VON INDIVIDUEN

Zielobjekt oder Auslöseverursacher, freie Komponente, Komplexität je +1



IMPRESSUM

Dieses Dokument wurde von Benedikt Megner (E-Mail: muhadib@o2online.de) erstellt.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügung stellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf es jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren.

© 2010 by Benedikt Megner