

GLYPHEN, RUNEN, ZAUBERZEICHEN

ERGÄNZENDES REGELWERK ZUR
ZAUBERZEICHENMAGIE

VERSION 1.0.2

VERFASST VON

BENEDIKT MEGNER

MIT DANK AN

DANIEL LÖCKEMANN

FÜR DIE BEREITSTELLUNG SEINER IDEEN ZUR HJALDINSCHEN RUNENMAGIE

siehe hierzu Memoria Myrana Ausgabe 1/2005

(<http://www.memoria.myrana.de>)



VORWORT

An alle Freunde der Zauberzeichenmagie!

In der DSA4-Regelerweiterung „Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“ (kurz SRD), werden im Kapitel „Magische Symbole und Geheimschriften“ (S. 35 ff.) erstmals die Regeln für die Verzauberung von Zauberzeichen (Glyphen und Runen), vorgestellt. Dieses Kapitel hat schon beim ersten Durchlesen mein Interesse für die Kunst Zauberzeichenmagie geweckt und nach mehrmaligen Studium der entsprechenden Textpassagen, war ich wild entschlossen, dass mein SC-Magier diese Kunst erlernen sollte. Das dort vorgestellte System stellt meiner Ansicht nach eine gelungene Bereicherung der aventurischen Magie dar. Ich fand lediglich, die dort genannten Möglichkeiten sich auf diesem Gebiet weiterzuentwickeln ein wenig begrenzt, weswegen ich mir intensiv Gedanken über Regelergänzungen zu diesem Thema gemacht habe. Das Ergebnis dieser Überlegungen befinden sich nun direkt vor euch.

Als häufiger Besucher des DSA4-Forums (<http://www.forum.dsa4.de>), habe ich auch mit großem Interesse die dortigen Diskussionen zu diesem Thema verfolgt und auch daran teilgenommen. Hierbei sind mir einige Sachen zu diesem Thema aufgefallen, die einer Klärung bedurften. Ein großes Dank gebührt hier auch Frank W. Bartels, der uns regelmäßig mit Rat zur Seite stand und so einiges aufklären konnte. Von ein paar Usern kam dort aber auch die Kritik, dass Zauberzeichen kaum abenteuertauglich sind, was meiner Meinung nach auch nicht ihr einziger Zweck sein sollte, aber auch hierüber und über eine Verbesserung dieser Tatsache habe ich mir dann Gedanken gemacht.

Das nun hier vorliegende Werk ist kein Ersatz für "Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen", sondern lediglich einer Ergänzung, Erklärung und teilweise eine Überarbeitung der dort vorgestellten Regeln. Um dieses Werk hier nutzen zu können ist gute Kenntnis des offiziellen Buches unabdingbar. Des weiteren werden natürlich auch noch die DSA4-Regelboxen „Schwerter und Helden“ sowie „Zauberei und Hexenwerk“ benötigt.

Mein Werk ist nur als ein Vorschlag zu verstehen, der das Spiel mit Zauberzeichen interessanter machen, und bereichern soll. Hierfür habe ich erst mal versucht einige Formulierung, die ich für verwirrend hielt, ein bisschen genauer zu erklären und zusammenzufassen. Des weiteren wurden noch einige neue Regeln hinzugefügt, die eine detailliertere Betrachtung des Vorgangs der Verzauberung von Zauberzeichen ermöglichen. Für fortgeschrittene zauberzeichenkundige SC's bieten sich hier darüber hinaus eine Reihe von neuen Gebieten, die es zu erforschen gilt, und woraus sich interessante Anwendungen ergeben können. Im Anhang befinden sich dann zu guter Letzt, neben einer neuen speziell auf die Erforschung von Zauberzeichen ausgerichteten Profession, auch noch einige neue Arkanoglyphen und auch Runen, die das bestehende Angebot um einige weitere Effekte bereichern.

Für Fragen, Kritik und weiteren Anregungen stehe ich jederzeit zur Verfügung, einfach eine E-Mail schicken (E-Mail: btmegner@web.de).

Ich wünsche allen Interessierten dann noch viel Spaß beim Spiel mit Zauberzeichen.

*Benedikt Megner
Theilheim (bei Würzburg) im März 2005*



INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	2
INHALTSVERZEICHNIS.....	3
BEGRIFFSDEFINITIONEN	4
ERLERN- UND ANWENDBARKEITSBESCHRÄNKUNG.....	4
ZAUBERZEICHEN UND ARTEFAKTKONTROLLE.....	4
WIRKUNGSBEREICH	4
BEIZEICHENENTWICKLUNG	5
BEIZEICHEN.....	5
BEIZEICHENENTWICKLUNG (KL/KL/IN), METATALENT	5
ERSTELLUNG UND AKTIVIERUNG	6
ERSTELLUNG	6
(RE-)AKTIVIERUNG	6
AUSLÖSER	7
WIRKUNGSUNTERDRÜCKUNG	7
ANALYSE VON ZAUBERZEICHEN	8
PROFANES ERKENNEN	8
ANALYSE DER GROBSTRUKTUR.....	8
ENTZAUBERUNG	8
ZAUBERZEICHEN AUF KRAFTLINIEN	9
(RE-)AKTIVIERUNG IN DER GEMEINSCHAFT	9
KRAFTQUELLENGESPEISTE ZAUBERZEICHEN	9
ZAUBERZEICHEN IN DER ZAUBERWERKSTATT	10
VORRAUSSETZUNGEN	10
ENTWICKLUNGSSCHWIERIGKEIT (ES).....	10
SCHRITTWEISE ENTWICKLUNG	10
BEIZEICHENERWEITERUNG	10
TRANSITION	10
NEUENTWICKLUNG.....	11
BEISPIEL.....	11
ANHANG A: NEUE SF'S	12
ANHANG B: NEUE ZAUBERZEICHEN.....	13
NEUE ARKANOGLYPHEN	13
NEUE RUNEN.....	14
ANHANG C: NEUE PROFESSIONEN.....	17
CHAMIB AL'MUDRAMUL DER DRACHENEI-AKADEMIE KHUNCHOM	17
ANHANG D: ERGÄNZUNGEN ZU DEN SRD-ZAUBERZEICHEN	18
BEKANNTE ARKANOGLYPHEN	18
BEKANNTE BANN- UND SCHUTZKREISE.....	19
BEKANNTE Zauberrunen.....	19
IMPRESSUM	20



BEGRIFFSDEFINITIONEN

Der Begriff „Zauberzeichen“ bezeichnet als Überbegriff, sowohl „Glyphen“ (Arkanoglyphen sowie Bann- und Schutzkreise) als auch „Runen“.

Sowohl Glyphenmagie als auch Runenzauberei, haben ihre eigene Ritualkenntnis, auch wenn sie bei Glyphen in einige andere Ritual-

kenntnis-Traditionen (Alchimie, Gildenmagie, Zibillja und Kristallomantie) integriert wurde. Bei Runenzauberei muss die entsprechende Ritualkenntnis separat erworben werden.

Sowohl auf Glyphenmagie, als auch auf Runenzauberei kann man sich bei Magiekunde spezialisieren.

ERLERN- UND ANWENDBARKEITSBESCHRÄNKUNG

Allgemein lassen sich aber nur solche Zauberzeichen erlernen, deren Grundkomplexität maximal dem aktuellen RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei, je nachdem) beträgt. Entsprechendes gilt auch für die Möglichkeit der Erstellung und der Aktivierung in Bezug auf die Gesamtkomplexität, des jeweiligen Zauberzeichens. Es lassen sich also nur solche Zeichen erstellen/aktivieren, deren Gesamtkomplexität maximal dem RkW entspricht.

Zu Spielbeginn lassen sich normalerweise nur solche Zeichen erlernen die in der entsprechenden Tradition eine Verbreitung von 4+ haben

Bei Glyphen gibt es keine repräsentationsbedingte Unterschiede, da durch die Ritualkenntnis (Glyphenmagie) eine gemeinsame Basis besteht. Die Angabe der Verbreitung im SRD gibt lediglich die Bekanntheit der einzelnen Zeichen in der entsprechenden Tradition wieder. Auch eine Zibilla kann theoretisch ohne Probleme das „Singende Zeichen“ erlernen, wenn sie einmal davon erfahren hat und dann einen geeigneten Lehrmeister findet.

Lediglich in der bevorzugten Schrift für die Beizeichen (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5) bestehen Unterschiede in den verschiedenen Traditionen.

ZAUBERZEICHEN UND ARTEFAKTKONTROLLE

Als Ergänzung zur Expertenregel zur Artefaktkontrolle (siehe SRD S. 33) gilt für Zauberzeichen folgendes:

Jedes aktive Zauberzeichen auf einem mitgeführtes Objekt wird wie ein pAsP (wie Elixiere auch) behandelt (nicht-aktive zählen gar nicht). Das Gleiche gilt für mit Zauberzeichen in seiner Wirkungsdauer verlängertes APPLICATUS-Artefakt.

Für ein auf einer Person angebracht Rune gilt das im SRD S. 70 Gesagte.

Bei einem aus einer Kraftquellen gespeisten Zeichen (siehe „Kraftquellengespeiste Zauberzeichen“ S. 9) auf einem Objekt werden die bei der Aktivierung aufgewendeten pAsP ganz normal gezählt. Bei einer Anbringung einer solchen Rune auf einer Zielperson, werden diese pAsP doppelt gezählt. Bei Kraftspeichern kommen natürlich noch dessen pAsP hinzu.

WIRKUNGSBEREICH

Jedes Zauberzeichen braucht ein bestimmtes Zeichen, das den Wirkungsbereich, in dem sich die Wirkung entfaltet, bezeichnet. Welche Wirkungsbereichszeichen bei welchen Zauberzeichen verwendet wird steht im Anhang (siehe hierzu Anhang D S. 8 bzw. Anhang B S. 13).

Objektsigille

Diese Sigille wird benötigt, wenn die Wirkung sich auf ein Objekt beziehen soll. Die Wirkung erstreckt sich dann auf das gesamte Objekt und/oder seinen Inhalt. In diesem Sinne gilt auch ein Raum als Mauerwerk-Objekt. Hierbei muss dann allerdings die Regelung zur Größe des Zeichenträgers (siehe SRD S. 63) beachtet werden.

Ortssigille

Diese Sigille wird benötigt, wenn das Zeichen seine Wirkung auf eine gewisse Zone (abhängig von RkP* oder RkW) um das Zeichen herum entfalten soll. Hierbei muss der Ort beschrieben werden, wodurch es dann allerdings nicht möglich ist, solche Zeichen transportabel zu halten. Zeichen mit Ortssigillen sind ortsfest.

Namenssigillen

Als Wirkungsbereichszeichen eignen sich Namenssigillen nur bei Runen, wofür dann auch eine spezielle Variante (siehe „SF Namenssigillenentwicklung“ S. 5) erforderlich ist. Die Wirkung erstreckt sich dann nur auf das entsprechende Lebewesen.

Orts-Objekt-Sigille

Diese Sigille stellt eine Kombination von Ort- und Objektsigille dar. Hierbei wird durch die Objektsigille das Objekt quasi als transportabler Ort definiert, auf dem dann durch die Ortssigille zurückgegriffen wird, wodurch die Wirkung sich auf eine Zone um das Objekt (abhängig von RkP* oder RkW) entfaltet. Ein solches Beizeichen erhöht die Komplexität des gesamten Zeichens um 1. Die Anwendung dieser Sigille ist nicht bei allen Zauberzeichen möglich (siehe Anhang D S. 8).

Kernglyphe Ursprung

Wird diese Glyphe verwendet, so gilt die Arkanoglyphe (bei Runen ist so ein Zeichen bislang nicht bekannt) selbst als Ursprung der Wirkung.

Bei dieser Verwendung ist sowohl Objekt als auch Ort egal. Als Beispiel mag hier das Leuchtende Zeichen gelten, bei dem das Zeichen leuchtet, das Objekt (oder auch der Ort), auf dem es angebracht wurde ist unerheblich (wird allerdings auch nicht mitverzaubert).

Bei Bann- und Schutzkreisen wird etwas ähnliches durch die Kreise erwirkt, allerdings tritt hierbei durch die Aktivierung eine temporäre (für die Dauer der Aktivierung) Verankerung des Zeichens, und damit auch des Zeichenträgers, am jeweiligen Ort auf.



BEIZEICHENENTWICKLUNG

Ein komplettes Zauberzeichen setzt sich aus mehreren einzelnen Zeichen (bei Glyphen auch Protoglyphen genannt) zusammen. Ein Teil dieser Zeichen sind Basiszeichen (bei Glyphen auch Kernglyphen genannt, bei Runen Symbole von mystischer Bedeutung wie z.B. Pottwal oder Drache), welche die grundsätzliche Zauberwirkung bestimmen. Man kann diese Basiszeichen als Grund-Konstanten oder Kern der Zauberzeichentechnik ansehen. Schon eine Rekonstruktion von momentan noch unbekannten Basiszeichen ist eine äußerst schwierige und zeitraubende Angelegenheit, eine eigenen Neuentwicklung kann mit dem momentanen Verständnis nicht bewerkstelligt werden.

Der andere Teil der benötigten einzelnen Zeichen, aus denen sich das komplette Zauberzeichen zusammensetzt, sind die sogenannten Beizeichen (bei Glyphen auch Nebenglyphe genannt), welche die Umstände der Wirkung bestimmen. Beizeichen und ihre Wirkung sind weites gehend verstanden und sind entweder astrologische oder andere festvorgeschriebene Symbole oder aber Sigillen. Diese Sigillen beschreiben variable Elemente des Zauberzeichens und werden aus einer geeigneten Schrift durch Ligatur gebildet.

Um das komplette Zauberzeichen zu erhalten, müssen die einzelnen Zeichen nach bestimmten Regeln angeordnet werden.

Heutzutage sind ein paar dieser möglichen Anordnungen bekannt (siehe SRD und Anhang B S. 13). Die Kenntnis dieser Zeichen erlaubt es auch noch einige zusätzliche Beizeichen wirkungsvoll anzubringen. Ein neues Zauberzeichen (also eine neue wirkungsvolle Anordnung von einzelnen Zeichen) zu entwickeln ist ein äußerst komplexer Vorgang, der mit einer Großer Modifikation eines Zauberspruches vergleichbar ist (siehe „Zauberzeichen in der Zauberkunst“ S. 10), und momentan Gegenstand diverser Forschungs-bemühungen (vor allem in Khunchom, aber auch in Kuslik und Fasar) ist.

BEIZEICHEN

Da Beizeichen die Umstände (z.B. das Objekt) des Zauberzeichens beschreiben, und man nicht für alle Umstände die passenden Beizeichen parat haben kann, ist ein Zauberzeichenkundiger des öfteren gezwungen sich diese Beizeichen durch Ligatur selbst zu entwickeln. Dieser Vorgang ist je nach Umstand unterschiedlich schwer. So helfen z. B. gute Kenntnisse des zu Beschreibenden, wohingegen besonders komplexe Sachen nur schwer durch Beizeichen beschrieben werden können.

Die Qualität des so geschaffenen Zeichen wird der Einfachheit halber als ganzzahliger Wert festgelegt, der zwischen 0 und 3 liegen kann. Wobei eine Qualität von 3 einem perfekten Beizeichen zugeordnet wird und eine Qualität von 0 ein gerade noch brauchbares Beizeichen bezeichnet.

Nicht jede Schrift eignet sich gleichermaßen, so dass je nach zugrundeliegender/verwendeter Schrift diese Entwicklung erschwert/erleichtert ist. Außerdem sind natürlich profunde Kenntnisse in dieser Schrift von Nöten.

Ein einmal entwickeltes Beizeichen kann ohne weiteres an andere weitergegeben werden, was vor allem bei halbwegs häufig wiederkehrenden Beizeichen Sinn macht. Man muss deswegen nicht alle Beizeichen selbst entwickeln, z.B. Auslösersigillen sind für viele Auslöser schon entwickelt und in entsprechenden Institutionen erlernbar. Für solche Sachen wie Objekte bleibt einen oft aber keine andere Wahl als die Glyphen selbst zu entwickeln, da es wohl nur selten vorkommt, dass ein und das selbe Objekt noch mal mit einem Zauberzeichen versehen wird.

Der Vorgang dieser Entwicklung wird regeltechnisch durch eine Probe auf das Metatalent Beizeichenentwicklung abgehandelt.

BEIZEICHENENTWICKLUNG (KL/KL/IN), METATALENT

Der Talentwert errechnet sich aus der Formel (TaW der verwendete Schrift + TaW Magiekunde (Glyphenmagie oder Runenzauberei) + RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei))/3. Zum allgemeinen Mechanismus von Metatalenten siehe MFF S 27.

Ein mittels Glyphenmagie entwickelte Beizeichen kann auch nur bei Glyphen verwendet werden. Analoges gilt bei Runenzauberei.

Modifikationen auf die Probe:

- 7 bis +2, je nach Schrift:
Arkanil (-7), Chuchas (-5), Hjaldinga-Runi (-4), Chrmk, Alt-Alaani, Amulashtara, Zhayad (je -3), Ur-Tulamidyra, Drakned-Glyphen (je -2), Drakhard-Zinken (-1), Angram, Asdharia, Tulamidyra (je +/-0), alle anderen +2
bei Runen nur Hjaldinga-Runi oder Arkanil anwendbar, bei Arkanoglyphen alle Schriften außer Hjaldinga-Runi
- 0 bis -5:
je nach Kenntnisse über das Beschriebene (Meisterentscheid: vorhergehende Untersuchungen mittels Hellsichtmagie oder lange Bekanntschaft wirken sich positiv aus)
- + Zuschlag, je nach Art der Glyphe: siehe untenstehende SF's; die SF *Zauberzeichenentwicklung* (siehe S. 12) halbiert diesen Zuschlag

Um überhaupt eine bestimmte Beizeichenart entwickeln zu können, braucht man jeweils eine spezielle SF:

SF Objektsigillenentwicklung

Diese SF ist Teil der SF Zauberzeichen und Runenkunde

Zuschlag auf Probe: +2 bis +5 (je nach Alter, Komplexität, ...)

Dauer: 1 ZE

SF Ortssigillenentwicklung:

Diese SF ist Teil der SF *Zauberzeichen* und *Runenkunde*

Zuschlag auf Probe: +3 bis +4

Dauer der Entwicklung: 1 ZE

SF Namenssigillenentwicklung

Diese SF ist Teil der SF *Zauberzeichen* und *Runenkunde*

Zuschlag auf Probe: +4 bis +7 (Einbinden des wahren Namens erleichtert Probe um 15)

Dauer der Entwicklung: 1 ZE

Variante: lebendes Zielobjekt bei Runen; Diese Variante ist Teil der SF *Runenkunde* und ist auch nur durch diese SF erlernbar.

SF Orts-Objekt-Sigillenentwicklung

Erklärung: siehe „Wirkungsbereich“ (S. 4)

Vorraussetzung: Meta-TaW 9+

Kosten: 100 AP

Zuschlag auf Probe: +7 bis +12

Dauer der Entwicklung: 3 ZE

SF Auslöserentwicklung

Vorraussetzung: Meta-TaW 7+

Kosten: 50 AP

Zuschlag auf Probe: + (3 + Aufschlag für Auslöser, SRD S. 13)

Dauer der Entwicklung: Zuschlag ZE



SF Wirkungsunterdrückung (siehe S. 12)

Erklärung: siehe „Wirkungsunterdrückung“ (S. 7)

Zuschlag auf Probe: + (5 + Aufschlag für Auslöser, SRD S. 13)

Dauer der Entwicklung: Zuschlag ZE;

SF Kraftquellenzeichen (siehe S. 12)

Erklärung: siehe „Kraftquellengespeisende Zaubersymbole“ (S. 9)

Zuschlag auf Probe: + 12 + Zuschlag (je nach Kraftquelle)

Dauer der Entwicklung: 200 ZE;

Spezielle Entwicklungs-SF's

Einige spezielle nur für ausgewählte Zaubersymbole nötige Spezialentwicklung-SF, die jeweils bei den entsprechenden Zaubersymbolen genannt werden (siehe Anhang D S. 18 und auch Anhang B S. 13)

Weitere Entwicklung-SF's

Weitere momentan unbekannte SF's, vermutlich:

- Materialglyphenentwicklung
- Elementarkraftsigillenentwicklung (Elemente, Kraft, Temporal)
- Zeitpunktsigillenentwicklung
- eventuell auch Basiszeichenentwicklung (hätte aber wohl einen anderen Mechanismus), ...)

Ergebnis der Beizeichenentwicklung

Eine misslungene Probe bedeutet, dass es nicht gelingt ein entsprechendes funktionsfähiges Beizeichen zu entwickeln, solange es sich aber nicht um einen Patzer handelt, ist man sich dessen auch bewusst. Bei einem Patzer glaubt man ein perfektes Beizeichen entwickelt zu haben, eine eventuellen Anwendung führt zu einem misslungenen Zaubersymbol dessen Wirkung verfluchten Artefakten (SRD S. 22) oder Zaubersymbolen (MWW S. 15) ähnelt (bei Verwendung von Arkanil treten stärkere Effekte auf).

Eine gelungene Probe bedeutet, dass man ein funktionsfähiges Beizeichen entwickelt hat. Die Qualität der Glyphe (0 - 3) berechnet sich aus den TaP*: sie beträgt je 3 volle TaP* einen Punkt (Max. 3). Eine Beizeichen der Qualität 3 bedeutet ein perfektes Beizeichen und führt zu keinerlei Erschweris auf die Aktivierungs- oder Reaktivierungsprobe (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6). Pro Punkt geringerer Qualität wird eine solche Probe allerdings um eins erschwert.

Für ein und das Selbe können natürlich mehrere verschiedene Sigillen entwickelt werden, die sich in Schrift, Buchstabenauswahl, Qualität und/oder Anordnung unterscheiden können.

Schwierige halbwegs wiederverwendbare Sigillen hoher Qualitäten (vorzugsweise perfekt) sind durchaus wertvoll, ähnlich den wahren Namen von Dämonen.

Um ein Beizeichen zu erlernen, reicht es aber nicht aus, einfach nur das entsprechende Bild vor sich zu haben, es braucht auch Erklärungen der Feinheiten, damit man es richtig verwenden kann.

ERSTELLUNG UND AKTIVIERUNG

Zwischen Erstellen und Aktivieren wird ganz klar getrennt.

ERSTELLUNG

Hierfür ist Kenntnis der richtigen Variante des Zaubersymbols nötig.

Alles Gesagte gilt nur für die Erstellung des Zaubersymbols an sich. Wird der Zeichenträger also schon bei dessen Erstellung mit einem Zaubersymbol versehen, so gilt all das hier Gesagte, als Zusatz zum eigentlichen Vorgang der Objekterstellung.

Die Erstellung wird durch eine modifizierte Probe (siehe Mod. auf die Probe) auf das entsprechende Talent abgehandelt.

Dauer: für jeden Komplexitätspunkt 2 SR (beim einfachen Malen/Zeichnen) bis 4 Stunden (Weben). Diese Zeit kann auch unterbrochen und später fortgesetzt werden. Bei entsprechender Fähigkeit kann man sie verringern (siehe Mod. auf die Probe).

AsP-Kosten: Das Erstellen eines Zaubersymbols ist vergleichbar mit der Niederschrift einer Arkanil-Glyphe und erfordert deswegen auch AsP-Einsatz, für jeden Komplexitätspunkt wird einen AsP benötigt, welche Punkt für Punkt nach den entsprechenden Zeiten (siehe Dauer) fällig werden. Diese AsP schaffen eine magische Grobstruktur innerhalb der Objektmatrix auf die sich der spätere Aktivierer harmonisieren muss.

Bei Erstellung des Zeichens durch Magie ist die Erschaffung der Grobstruktur nicht so einfach, weswegen sich Zaubersymbole so (momentan noch) nicht erstellen lassen.

Diese AsP-Kosten erklären auch, warum selbst deaktivierte Runen auf Menschen zur Artefaktkontrolle gezählt werden und warum ein mittels DESTRUCTIBO entzaubertes Zaubersymbol nicht mehr reaktiviert werden kann (siehe „Entzauberung“ S. 8).

Modifikationen auf die Erstellungs-Probe

- + Gesamt-Komplexität des Zaubersymbols
- +3 je Halbierung der Dauer für die Erstellung
- +4 je Halbierung der Größe (siehe SRD S. 63)
- +/- X, je nach Arbeitsgerät (siehe MFF S. 33)
- -5, wenn man den kompletten Zeichenträger selbst erstellt hat

Verwendung der TaP* aus der Erstellung

- je 2 verwendete TaP* können die aktivierende Ritualkenntnisproben um einen Punkt erleichtern (siehe (Re-)Aktivierung)
- je 1 verwendeter TaP* kann die künstlerische Qualität um eins erhöhen (als Spezialfall, kann die künstlerische Qualität dazu benutzt werden das Zeichen zu Verbergen (siehe SRD S. 63 und „Profanes Erkennen“ S. 8))

(RE-)AKTIVIERUNG

Hierfür ist zumindest die Kenntnis einer Variante des Zaubersymbols nötig (zu Varianten siehe „Zaubersymbole in der Zauberkunst“ siehe S. 10).

Regeltechnisch wird kein Unterschied zwischen einer ersten Aktivierung und einer weiteren Reaktivierung gemacht.

Für eine solche (Re-)Aktivierung muss man sich auf die Grobstruktur harmonisieren (siehe „Erstellung“), was nur bei ausreichender Kenntnis dieser Grobstruktur möglich ist. Diese Kenntnis hat erst mal nur der Erschaffer, aber auch Andere können sich dies durch entsprechende Analysen, oder Hilfe des Erschaffers wenigstens halbwegs ermöglichen (siehe „Erkennen der Grobstruktur“ S. 8).

Bei Runen ist neben der immer nötigen Ritualkenntnisprobe zusätzlich noch eine Singenprobe nötig, die um die halbe Komplexität erschwert ist. Die TaP* dieser Singenprobe können eingesetzt werden um sich die folgende Ritualkenntnisprobe zu erleichtern (siehe unten: Mod. auf die Ritualkenntnis-Probe). Für eine erfolgreiche Aktivierung müssen beide Proben gelingen. Missling auch nur eine der beiden, so gilt die Aktivierung als misslungen, mit den weiter unten genannten Folgen.

Die Ritualkenntnisprobe wird auf die im SRD S. 62 genannten Eigenschaften geprüft.

Dauer: Komplexität*6 SR (am Stück zu absolvieren). Diese Zeit kann verringert werden (siehe unten: Mod. auf die Probe).

AsP-Kosten: AsP in Höhe der doppelte Gesamtkomplexität (Blutmagie und Verbotene Pforten möglich); bei passend gewählten magischen Affinitäten der Materialien Reduzierung um bis zu 25%



Modifikationen auf die Ritualkenntnis-Probe

- + 3 je Halbierung der Dauer für die Aktivierung
- + 4 je Halbierung der Größe
- - 1 je 3 TaP* aus der Singenprobe bei Runen
- - 1 je 2 verwendete TaP* aus der Erstellungsprobe (siehe "Erstellung")
- + (3 - Qualität der Beizeichen) je Beizeichen (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5)
- je nach Kenntnis der Grobstruktur:
für den Erschaffer des Zaubers Zeichens: +/- 0
andere : + (3+) (siehe „Erkennen der Grobstruktur“ S. 8)
- + 5, wenn nur eine Variante des Zaubers Zeichens bekannt ist

Bei einer misslungenen Aktivierung (Runen: inkl. Singen), werden die vollen Kosten fällig (wie bei allen Ritualen). Ansonsten gilt das, im SRD auf S. 62, für misslungene Aktivierungen Gesagte.

Variante: Schnellaktivierung

Für Kenner der SF *Schnellaktivierung* (siehe S. 12) gibt es eine weitere Möglichkeit die Aktivierung durchzuführen.

Hierbei wird in relativ kürzer Dauer ein nur kurz wirkendes Zaubers Zeichen aktiviert, was allerdings auch nur geringere Kosten verlangt.

Diese Variante wird vor allem bei Bann- und Schutzkreisen auf entsprechend transportablen Teppichen verwendet.

Dauer: Komplexität*2 Aktionen. Diese Zeit kann ebenfalls noch verringert werden.

AsP-Kosten: anstatt der doppelten Gesamtkomplexität nur die einfache Gesamtkomplexität in AsP (sonst bleibt alles unverändert).

Zusätzliche Modifikation auf die Probe: +5 (bei Runen auch auf die Singenprobe)

Veränderte Wirkungsdauer: RkP* SR

AUSLÖSER

Bei vielen Zaubers Zeichen (genauer siehe Anhang D S. 18 und auch Anhang B S. 13) ist es möglich sie mit einem speziellen Auslösemechanismus zu versehen (so dass die Wirkung des Zaubers Zeichens bis zum Eintritt einer bestimmten Bedingung unterdrückt wird, was allerdings die Wirkungsdauer nicht verlängert). Hierfür muss als zusätzliches Beizeichen eine Auslösersigille angebracht werden. Bei einigen Zaubers Zeichen muss sogar so ein Auslösemechanismus hinzugefügt werden (z. B. „Singendes Zeichen“). Genauer siehe SRD S. 62.

Als Standardauslöser gilt einfache Berührung, die Kenntnis des entsprechenden Beizeichen ist Teil der SF *Zaubers Zeichen* und *Runekunde*. Für jede anderen Auslösebedingung, benötigt man aber ein separates Beizeichen, welches normalerweise erst entwickelt werden muss (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5).

Um so ein Beizeichen anzubringen, muss allerdings erst mal das Zaubers Zeichen die Möglichkeit dafür bieten.

Die Verwendung einer solchen Auslösersigille beeinflusst allerdings die Komplexität und die Zuschläge auf die aktivierende Ritua-

alkennntnisprobe (siehe SRD S. 62). Der Standardauslöser führt zu keinerlei Modifikation.

Als Zusatz ist es bei jedem Auslöserzeichen möglich bestimmte durch Namenssigillen vermerkte Personen (wodurch sich die Komplexität des Zeichens um eins pro Person erhöht) als mögliche Verursacher des Auslösers auszuschließen, ähnlich der Ausnahme einer bestimmten Person von der Wirkung (siehe SRD S. 62). Wenn es sich bei beiden Ausnahmen um die gleiche Person handelt ist dennoch zweimal eine entsprechende (unterschiedliche, und damit separat zu entwickelnde) Namenssigille anzubringen.

Bei der Verwendung eines Auslösers ist es möglich mehrere Wirkungs Ladungen (eignet sich eigentlich nur bei Zaubers Zeichen mit augenblicklichen Effekten, wie dem „Singenden Zeichen“) in einem „Magazin“ anzubringen, so dass bei wiederholten Eintreten der Auslösebedingung es mehrmals möglich ist, den Effekt hervorzurufen. Jede zusätzliche Ladung erhöht allerdings die Komplexität um eins (siehe SRD S. 62).

WIRKUNGSUNTERDRÜCKUNG

Vor kurzen wurde in Khunchom eine Möglichkeit entwickelt, Zaubers Zeichen so zu modifizieren, dass es möglich ist, ein aktives Zaubers Zeichen durch eine spezielle Auslöserbedingung in seiner Wirkung wieder zu unterdrücken. Die hierfür nötige Modifikation haben die Khunchomer bislang allerdings nur beim „Leuchtenden Zeichen“ erfolgreich durchgeführt. In dieser modifizierten Variante ist es nun möglich durch die zusätzliche Anbringung einer speziellen Auslösersigille, die Wirkung durch das Eintreten dieser Auslöserbedingung zu unterdrücken. Die Einbindung dieser Möglichkeit erschwert die Aktivierungsprobe um 3 + den speziellen Auslöse-Wert (siehe SRD S. 13) für die Auslösebedingung der Unterdrückung. Die Komplexität erhöht sich dadurch um 1 + halben Auslöse-Wert.

Die Wirkung wird durch diesen Vorgang nicht aufgehoben, sondern lediglich unterdrückt, ähnlich dem Zustand, in dem sich ein Zaubers Zeichen befinden, wenn es mit einer normalen Auslösebedingung versehen wurde, welche die Wirkung bis zum Eintreten dieser bestimmten Bedingung unterdrückt (siehe „Auslöser“ S. 7). Bei gleichzeitiger Verwendung von normalen Auslöser und Wirkungsunterdrückung, kann somit die Wirkung beliebig oft an und abgeschaltet werden. Beim leuchtenden Zeichen z.B. einmal klatschen Licht an, zweimal klatschen Licht wieder aus.

Für beide Mechanismen (aktivierender und unterdrückender Auslöser), können Personen ausgenommen werden, für die der Auslösungsmechanismus nicht gilt. Wenn es sich bei beiden Mechanismen um die gleichen Personen handelt, dann kann man das in einem machen. Jede ausgenommene Person erfordert eine Namenssigille und erhöht dadurch die Komplexität um 1. Es ist auch möglich Personen nur für eine der beiden möglichen Mechanismen auszunehmen. Des weiteren ist natürlich ebenfalls noch möglich Personen von der eigentlichen Wirkung auszunehmen (falls das Zaubers Zeichen diese Möglichkeit bietet, siehe Anhang D S. 18 und Anhang B S. 13), dies erfordert allerdings immer extra Namenssigillen.

Die oben genannten Modifikation ist eine Arbeit der Zaubers Werkstatt (siehe „Bezeichnenerweiterung“ S. 10). Nur bei solchen modifizierten Zaubers Zeichen ist es möglich eine Wirkungsunterdrückung einzufügen. Das entsprechende Beizeichen muss, wie bei den normalen Auslösers (siehe „Auslöser S. 7“), für jede Auslösebedingung entwickelt werden (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5) und unterscheidet sich von den Beizeichen des normalen Auslösers. Für diese Entwicklung ist Kenntnis SF *Wirkungsunterdrückung* nötig (siehe Anhang A S. 12), welche aber wie gesagt nur in Khunchom bekannt ist.



ANALYSE VON ZAUBERZEICHEN

PROFANES ERKENNEN

Um ein Zauberzeichen zu entdecken, wenn man direkt vor ihm steht, ist normalerweise keine Probe nötig. Wenn der Ersteller des Zauberzeichens allerdings das Zauberzeichen durch umgebende Ornamentik vor flüchtigen Blicken verborgen hat (siehe „Erstellung“ S. 6), dann ist zum Erkennen eine Sinnesschärfeprobe nötig. Die Probenerschwernis ist in diesem Fall, für einen glyphen- oder runenkundigen Betrachter genauso hoch wie die dafür eingesetzten TaP* aus der Erstellung, für einen in Zauberzeichen Nichtbewanderten, beträgt die Probenerschwernis sogar das Doppelte. Wenn sich das Zeichen an schlecht einzusehenden Orten befindet, ist die Sinnesschärfeprobe zusätzlich (nach Meisterentscheid) zu erschweren. Wenn ein aktives Zauberzeichen mittels Hellsichtsmagie (oder äquivalenten Fähigkeiten, z. B. ODEM) betrachtet und erkannt wird, ist natürlich auch bei einem verborgenen Zeichen keine Sinnesschärfeprobe nötig, allerdings kann die dazu nötig Probe durch z. B. einem SCHLEIER erschwert werden.

Zum Einordnen der Wirkung eines erkannten Zeichens, ist dann eine Magiekundeprobe (Glyphenmagie oder Runenzauberei, je nach dem) nötig, die um die doppelte Komplexität des kompletten Zauberzeichens erschwert ist (einfache Komplexität, für Kenner der passenden Ritualkenntnis). Bei einer Untersuchung eines aktiven (bei inaktiven ist so etwas nicht möglich) Zauberzeichens mittels ANALYS oder verwandter Fähigkeiten (Proben hierzu um Komplexität erschwert) ist die Magiekundeprobe um die ZfP* erleichtert. Die TaP* bestimmen dann das Ausmaß der bekannten Einzelheiten, wobei bei TaP* in Höhe der Komplexität bedeuten, dass die Wirkung des Grund-Zauberzeichens (ohne eventuelle zusätzliche Beizeichen) komplett erkannt wurde. Bei aktiver Kenntnis des Zauberzeichens, sind für hierfür nur 0 TaP* nötig. Außerdem hat man hierdurch auch die Arten aller verwendeten Beizeichen identifiziert.

Nur bei einem kompletten Erkennen, kann man sich daran machen die verwendeten (noch unbekannten) Beizeichen genauer zu analysieren (ist das verwendete Beizeichen schon vorher in genau dieser Form bekannt, ist selbstverständlich keine weitere Analyse für diese Zeichen nötig). Die noch übrigen TaP* der obigen Magiekundeprobe können eingesetzt werden um diese Analyse zu erleichtern. Um ein einzelnes Beizeichen zu analysieren, ist eine Probe auf das Metatalent Beizeichenentwicklung (siehe S. 5; natürlich nur mit entsprechender Schrift- und Ritualkenntnis möglich) nötig, die auch entsprechend modifiziert wird. Die TaP* der Magiekundeprobe können hierbei frei als Probenerleichterung auf die einzelnen Proben für die Beizeichenerkennung verteilt werden. Ohne Kenntnis der entsprechenden Entwicklungs-SF ist diese Probe allerdings um 7 erschwert. Die TaP* aus dieser Probe werden wie gehabt in eine Qualität (hier Erkennungsqualität genannt) umgerechnet, wobei allerdings höchstens eine Qualität erreicht werden kann, mit der auch das Beizeichen entwickelt wurde. Je nach Qualität und TaP* erhält man nun Auskunft über das Beschriebene. In Zukunft ist einem dieses Beizeichen dann auch in Höhe der Erkennungsqualität bekannt und kann entsprechend verwendet werden.

ENTZAUBERUNG

Die im SRD auf Seite 63 genannten Regeln gelten für aktivierte Zauberzeichen (bei in ihrer Wirkung unterdrückte Zeichen ein Zuschlag gemäß SRD S. 63). Bei nicht-aktivierten Zauberzeichen, ist eine Entzauberung mittels merkmalspezifischer Antimagie nicht möglich, eine DESTRUCTIBO gegen die Grobstruktur aber sehr wohl. Hierfür wird die Probe nicht zusätzlich erschwert, und es sind

ANALYSE DER GROBSTRUKTUR

Es ist außerdem möglich die magische Grobstruktur eines (inaktiven) Zauberzeichens zu analysieren (bei aktiven Zauberzeichen ist die Grobstruktur durch das magische Muster des aktiven Zeichens zu gut versteckt), so dass man in der Lage ist, mit dieser zu harmonisieren, wenn die anderen Voraussetzungen fürs (Re-)Aktivieren stimmen (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6).

Hierzu ist es erst einmal nötig, dass die Wirkung komplett entschlüsselt wurde (siehe oben „Profanes Erkennen“), sowohl die Wirkung des Grundzauberzeichens muss vollständig bekannt sein, als auch die Wirkung aller verwendeter Beizeichen in maximal möglicher Qualität (Qualität der verwendeten Beizeichen). Außerdem muss man zumindest Kenntnis einer Variante des verwendeten Zauberzeichens besitzen (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6).

Ist dies der Fall, dann kann man sich mittels ANALYS oder vergleichbarer Fähigkeiten an die Analyse machen. Die hierfür nötigen Proben sind allerdings um die dreifache Komplexität erschwert, jedoch können (wie bekannt) vorhergehende ODEM Untersuchungen (siehe hierzu ANALYS im LC) angerechnet werden, des weiteren erleichtert gute Kenntnis der Arbeiten des Erschaffers diese Probe um bis zu 7 (bei einem langjähriges Schüler-Lehrer Verhältnis). Hierbei ist selbstverständlich auch ein Ansammeln von ZfP* möglich. Die so (während einer ANALYS-Sitzung) erreichten ZfP* begrenzen die, für die nun folgende Magiekundeprobe (Arkano-glyphen oder Runenzauberei, Spezialisierung nötig) zur Verfügung stehenden TaP auf eben diese ZfP*.

Diese Magiekundeprobe ist um die Komplexität erschwert (eine gute Kenntnis der Arbeit des Erschaffers wirkt sich wieder mit bis zu 7 Punkten Erleichterung aus). Ist nur eine Variante des Zauberzeichens (nicht die richtige) bekannt, wird die Probe zusätzlich um 5 erschwert. Wenn diese Probe gelingt, kann man in Zukunft dieses Zauberzeichen (re-)aktivieren, allerdings nur mit einer Erschwernis auf die Ritualkenntnisprobe in Höhe der Komplexität plus zusätzlich 3 Punkten. Diese Erschwernis, kann für je 2 übrige TaP* dieser Magiekundeprobe um eins verringert werden. Ebenfalls verringert sie sich bei jedem erfolgreichen (Re-)Aktivieren um 1, allerdings jeweils nur bis zu einer minimalen Erschwernis von 3.

Ebenfalls ist es möglich, dass der Erschaffer des Zeichens einem die Feinheiten seines Werkes erklärt. Diese Verfahren ist weites gehend analog zum obigen Vorgehen, nur dass der ANALYS, durch eine um die Komplexität erschwerte Lehrenprobe (wie beim „gegenseitigen Lernen“ modifiziert (siehe MFF S. 48), bei langjährigen Schüler-Lehrer-Verhältnis außerdem wieder um bis zu 7 erleichtert) des Erschaffers ersetzt wird. Bei einer schriftlichen fixierten Erklärung sind zudem erklärende Zeichnungen nötig, was durch eine Malen/Zeichen-Probe geschieht, die ebenfalls um die Komplexität erschwert ist. Die ZfP* des ANALYS werden hier dann durch das Minimum der TaP* (aus der Lehren und der Malen/Zeichen-Probe) ersetzt.

AsP in halber Höhe der in der Grobstruktur steckenden AsP nötig, also Komplexität/2 (siehe „Erstellen“ S. 6), allerdings keine pAsP. Ein mittels DESTRUCTIBO entzaubertes Zauberzeichen, egal ob es aktiv oder nicht-aktiv war, verliert seine Grobstruktur und ist deswegen nicht mehr reaktivierbar.



ZAUBERZEICHEN AUF KRAFTLINIEN

Werden Zauberzeichen auf Kraftlinien (siehe MWW 95 ff.) angebracht, so können diese Zauberzeichen zusätzliche Kraft aus der Kraftlinie ziehen.

Dies ist allerdings nur bei ortsfesten Zauberzeichen möglich, die eine, entsprechend zu entwickelnde, Ortssigille enthalten. Diese nötige Beizeichenentwicklung ist aufgrund der Präsenz der Kraftlinie zusätzliche um ein Viertel der LS/KS erschwert. Hierfür und für die (Re-)Aktivierung benötigt man allerdings Kenntnis der SF Kraftlinienmagie I (Kraftlinienmagie II).

Wenn die Affinität der Linie zu den Merkmalen passt und die Einstimmung gelingt (siehe MWW S. 98), dann wird sowohl die Reichweite als auch die Wirkungsdauer mit der halben (bzw. vollen) LS/KS multipliziert. Eine (Re-)Aktivierung kostet dann auch nur 75% (bzw. 50%) der normal anfallenden Kosten.

Bei nicht affinen Zauberzeichen verringert sich als einziger Effekt die Kosten um 1 (bzw. 2) AsP.

Die Regelung zur Kritischen Essenz gilt natürlich ebenfalls, wie im MWW aus S. 98 angegeben.

(RE-)AKTIVIERUNG IN DER GEMEINSCHAFT

Es ist möglich ein Zauberzeichen durch einen UNITATIO-Bund zu (re-)aktivieren. Hierzu muss auf jeden Fall der Bundführer in der Lage sein das entsprechende Zauberzeichen zu (re-)aktivieren (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6). Jeder der anderen Bundmitglieder, der dazu ebenfalls in der Lage ist, kann den Bundführer dabei unterstüt-

zen. Das regeltechnische Vorgehen ist äquivalent zum Vorgehen bei normalen Zaubern im UNITATIO-Bund (siehe UNITATIO im LC), es ist ebenfalls möglich die SF *Zauber vereinigen* zu nutzen, womit aber nur die Hälfte der RkP* oder des RkW eingebracht werden können.

KRAFTQUELLENGESPEISTE ZAUBERZEICHEN

Bei entsprechende Kenntnissen (SF *Kraftquellenzeichen*, siehe hierzu S. 12) ist es möglich ein Zauberzeichen so zu modifizieren, dass es, bei ausreichend zur Verfügung stehender astraler Kraftzufuhr, dauernd aktiv bleibt. Es benötigt hierzu Kontakt zu einer Kraftquelle (z.B. Kraftspeicher), dessen astrale Kraft das Zauberzeichen dauernd durchströmen muss. Die benötigte durchströmende Kraft muss genauso groß wie die AsP-Kosten bei der Aktivierung sein, also üblicherweise in Höhe der doppelten Komplexität (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6).

Hiervon werden allerdings ständig AsP verbraucht. Über einem Zeitraum, der einer normalen Wirkungsdauer entspricht, werden so AsP in Höhe der normale (Re-)Aktivierungskosten (normalerweise also doppelte Komplexität) verbraucht. Regeltechnisch wird ein AsP nach dem anderen fällig. Der Zeitpunkt wann der jeweilige AsP anfällt, berechnet sich indem man die normale Wirkungsdauer durch die Anzahl der benötigten AsP teilt und dem sich dann ergebende Zeitraum mit der jeweiligen Nummer des AsP multipliziert. Das Ergebnis wird dann noch auf den Sonnenaufgang des entsprechenden Tages gerundet, an dem dann der AsP regeltechnisch vom Vorrat abgezogen wird (Bei einer Wirkungsdauer bis zu einem bestimmten Ereignis (z.B. Sonnenwende), wird als Wirkungsdauer der Abstand vom letzten dieser Ereignis bis zum nächsten betrachtet, die AsP, die hierbei vor der Aktivierung fällig gewesen wären, werden auch nicht mehr verbraucht). Ist zu so einem Zeitpunkt die in der Kraftquelle gespeicherte AsP geringer als die nötige AsP, mit dem das Zeichen ständig durchflossen werden muss, so verringern sich die RkP* (irreparabel) um eben diesen fehlenden Betrag. Wenn die RkP* auf 0 sinken, verliert das Zeichen seine Wirkung und muss neu reaktiviert werden, um wieder Wirkung zu zeigen.

Um die Kraftquellenspeisung zu ermöglichen wird ein spezielles Beizeichen benötigt, das je nach Kraftquelle entwickelt werden muss. Des weiteren ist es aber auch noch nötig das Zauberzeichen so zu modifizieren, dass dieses Beizeichen überhaupt angebracht werden kann. Hierfür ist allerdings eine spezielle Beizeichenerweiterung (siehe S. 10) nötig. Das entsprechende Beizeichen wird hierbei allerdings immer zu einem nötigen Beizeichen, und es ist auch nur dieses speziell entwickelte Beizeichen möglich, nicht die ganze Gruppe von Kraftquellenzeichen.

Die Komplexität eines Zauberzeichens, erhöht sich durch die Anbringung eines solchen Beizeichens um 5 und auch die Aktivierungsprobe wird zusätzlich 5 erschwert. Bei der Aktivierung

rungsprobe wird zusätzlich 5 erschwert. Bei der Aktivierung fallen die doppelten der sonst üblichen Kosten an (also normalerweise vierfache Komplexität), ein Zehntel hiervon sogar als pAsP. Das Zauberzeichen erhält zusätzlich die Merkmale Temporal, Kraft und Metamagie, und kann durch entsprechende Antimagie auch entzaubert werden.

Als aventurisches Beispiel für so ein kraftquellengespeistes Zauberzeichen kann der „Stein von Prem“ gelten (siehe hierzu UdW S. 185). Bei dem als Kraftquelle ein durch eine (mittlerweile verschobene) Kraftlinie gespeiste Kraftspeicher dient. Dieses Zeichen hat aber mittlerweile seine Wirkung verloren und muss erst neu reaktiviert werden, was aber erst mal die Kenntnis des entsprechenden Zauberzeichens erfordert (eine Variante reicht, erschwert dann aber entsprechende Proben), dann muss die magische Grobstruktur der Rune analysiert werden und schon kann es los gehen. Man muss dann allerdings noch für einen dauerhaften Kraftnachschub zu dem Kraftspeicher sorgen.

Kraftquellenunterschiede

Um eine Kraftlinie als Kraftquelle zu benutzen, benötigt man eine LS/KS in Höhe von einem Drittel der Grund-Komplexität des Zauberzeichens, außerdem ist die Kenntnis der SF *Kraftlinienmagie II* nötig, sowohl für die Entwicklung des Beizeichens, als auch für die (Re-)Aktivierung. Des weiteren gilt in diesem Fall das bei „Zauberzeichen auf Kraftlinien“ gesagte (siehe S. 9), also sowohl die Vorteile, als auch die Risiken. Der Zuschlag auf die Kraftquellenzeichenentwicklungsprobe (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5) beträgt LS/KS.

Bei einem Kraftspeicher (siehe SRD S. 26 - 27), beträgt der Zuschlag auf die Entwicklungsprobe genauso viel wie pAsP im Kraftspeicher gespeichert sind. Das Zauberzeichen muss sich hierfür in dauernden direkten Kontakt zu dem Kraftspeicher befinden.

Bei Runen ist es ebenfalls möglich, bei einem lebenden Zielobjekt, dieses als Kraftquelle zu nutzen. Dies ist natürlich in erster Linie bei Zauberkundigen und dessen AsP-Vorrat als Kraftquelle möglich, aber in Kombination mit der Blutrunen auch durch den LE-Vorrat (LE:AsP = 1:1). Allerdings besteht hierbei immer die Gefahr, dass der Vorrat zu gering wird und sich deswegen die RkP* verringern.

Bei anderen Kraftquellen ist alles Meisterentscheid.



ZAUBERZEICHEN IN DER ZAUBERWERKSTATT

Zum Prinzip der Zauberkunst siehe MWW S. 138. Es gilt vor allem, dass der Meister bei allem Entwicklungen stets das letzte Wort hat.

Es gibt drei mögliche Arten der Zaubersymbolentwicklung, die erste erlaubt es die Bezeichenauswahl, welche an das Zaubersymbol angebracht werden könne zu erweitern. Die zweite ist eine Transition eines schon bekannten Zaubersymbols durch einen Bezeichenaustausch. Diese beiden Modifikationen schaffen Varianten des Grundzaubersymbols. Für Varianten gilt: ist schon eine Variante bekannt, dann kostet das Erlernen jeder weiteren Variante nur die Hälfte der sonst üblichen Kosten, außerdem kann man bei Kenntnis einer Variante auch die anderen unbekannten Variante (allerdings mit Erschwernissen) (re-)aktivieren (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6) oder analysieren (siehe „Erkennen der Grobstruktur“ S. 8).

Die dritte und schwerste Möglichkeit behandelt die komplette Neuerschaffung eines Zaubersymbols aus schon bekannten Basiszeichen.

VORRAUSSETZUNGEN

Als Voraussetzung wird ein jeweils gewisser RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei, je nachdem), Magiekunde-TAW und ein Schriftkundewert (SkW) erfordert.

Der Schriftkundewert ergibt sich aus einem modifizierte TaW einer passend Schrift wie folgt:

Schriftkundewert (SkW): Eine der folgenden Schriften muss gewählt werden, der SkW ergibt sich dann aus dem Schrift-TAW:

- Arkanil (Runen oder Glyphen): SkW = TaW
- Hjaldira-Runi (Runen); SkW = TaW - 2
- Chuchas (Glyphen): SkW = TaW - 2
- als Alternative können bei Glyphen auch 2 Schriften aus folgender Liste (Chrmk, Alt-Alaani, Amulashtra, Zhayad, Ur-Tulamida) gewählt werden, wobei sich der Schriftkundewert aus dem geringeren TaW - 2 ergibt.

Vorraussetzungen im einzelnen:

- allgemein:
 - passende Spezialisierung Magiekunde
 - Kenntnis aller verwendeter fester Zeichen
 - für die Verwendung von variablen Bezeichen (z.B. Objektsigille) ist Kenntnis der entsprechenden Entwicklungs-SF (siehe S. 5) nötig
- für Bezeichenerweiterung: RkW 11+, SkW 9+, Magiekunde-TAW 9+
- für Transition: RkW 13+, SkW 11+, Magiekunde-TAW 12+
- für Neuentwicklung: RkW 15+, SkW 13+, Magiekunde-TAW 15+

ENTWICKLUNGSSCHWIERIGKEIT (ES)

- allgemein: + (2*Grund-Komplexität)
- Transition: +5 (+10 bei ganzer Gruppe)
- Neuentwicklung: +15
- Bezeichenart:
 - Objektsigille (+1), Ortssigille (+2), Namenssigille (+2), Auslösersigille (+2), Wirkungsunterdrückungszeichen (+4), Orts-Objekt-Sigille (+4), Kraftquellenzeichen (+5), wirkungsrelevante Bezeichen (z.B. Elementzeichen, Materialzeichen, oder spezielle (je nach Zaubersymbolen) Bezeichen, die für die grundsätzliche Wirkung mitverantwortlich sind) (+7)
- Bedingungen: +10 bis -2 (siehe MWW S. 139)
- Merkmalskenntnis Metamagie: -1
- SF *Zaubersymbolentwicklung* (siehe S. 12): halber Zuschlag

SCHRITTWEISE ENTWICKLUNG

Es sind Proben auf RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) (KL/IN/FF), SkW (KL/IN/FF) und Magiekunde (Glyphenmagie oder Runenzauberei) (KL/KL/IN) nötig, die alle um ES/2 erschwert werden.

Je Schritt müssen nun ES RkP* und TaP* (in jedem Talent) angesammelt werden, wozu jedem Monat in jedem Talent eine Probe erlaubt ist. Genauer steht im MWW S. 139 bis 140.

Bei der Bezeichenerweiterung sind ES/4 Schritte nötig, bei der Transition und der Neuentwicklung ES/2 Schritte.

BEZEICHENERWEITERUNG

Hierdurch ist es möglich, die Bezeichenliste welche bei Zaubersymbolen verwendet werden (siehe Anhang D S. 18 oder Anhang B S. 13) um weitere noch nicht mögliche Bezeichen zu erweitern.

Als erste Möglichkeit kann so die Auswahlmöglichkeiten für das Wirkungsbereichszeichen (siehe „Wirkungsbereich“ S. 4) erweitert werden, also wenn eine Objektsigille erfordert wird, dies auf die Auswahl Objektsigille/Ortssigille zu erweitern.

Zweitens kann so auch ein zusätzlich mögliches oder auch nötiges Bezeichen hinzugefügt werden, welches aber die eigentliche Wirkung nicht verändert (ein Hinzufügen eines wirkungsrelevanten Bezeichens, wie z.B. eines Elementzeichens ist eine Neuentwicklung, siehe dort). So kann z.B. die Möglichkeit für einem Auslöser entwickelt werden, so dies noch nicht möglich war. Dieser Auslöser kann dann entweder ein fester sein, wozu die nötige spezielle Sigille für diesen bestimmten Auslöser bekannt sein muss, oder aber man ermöglicht es einen variablen Auslöser anzubringen (das Normale) wozu man die Kenntnis der SF *Auslösersigillenentwicklung* (siehe S. 5) benötigt. Bei anderen Bezeichengruppen gilt natürlich Analoges (Ausnahme: Kraftquellenzeichen, hier ist es einerseits nur möglich ein bestimmtes Bezeichen hinzuzufügen, also nicht die ganze variable Gruppe, und des weiteren ist dieses Bezeichen dann immer nötig, es kann nicht als zusätzlich möglich gewählt werden).

Die ES ergibt sich aus doppelter Komplexität plus Zuschlag je nach Bezeichenart.

Die AP-Kosten für die Entwicklung betragen Komplexität mal 15 AP. Ein hierdurch entwickeltes Zaubersymbol gilt als Variante des Grundzaubersymbols (siehe oben).

TRANSITION

Hierbei wird eines der benötigten Bezeichen durch ein anderes der selben Gruppe, oder eben die variable Gruppe selbst ersetzt.

Bei Austausch eines wirkungsrelevanten Bezeichens verändert sich dann auch die Wirkung entsprechend (ähnlich der Metaphorischen Transition bei Zaubern), in wie weit das allerdings überhaupt möglich, ist Meisterentscheid.

Die ES ergibt sich aus der doppelten Komplexität, plus Zuschlag je nach Bezeichenart, plus 5 bei einem festen neuen Zeichen, oder plus 10 bei einem variablen neuem Zeichen (aus der entsprechenden Gruppe).

Die AP-Kosten für dies Entwicklung betragen Komplexität mal 25 AP. Ein durch Transition entwickelten Zaubersymbols gilt als Variante des Grundzaubersymbols (siehe oben).



NEUENTWICKLUNG

Eine komplette Neuentwicklung eines Zauberzeichens aus einzelnen Basis- und Beizeichen, gehört mit zu dem schwersten, was es auf diesem Gebiet gibt.

Hierbei ist gute Absprache mit dem Meister nötig. Man kann sich grob an den bisher bekannten Zauberzeichen orientieren.

Als Richtlinien für die benötigten Zeichen, für die Grundform, des neuen Zeichens mag gelten:

- mindestens 2 Basiszeichen, eventuell auch einzelne feste Beizeichen (z.B. Elementzeichen)
- Wirkungsbereichzeichen (in der Grundform bei Glyphen: nur eine Auswahlmöglichkeit, also entweder Objekt-, oder Ortssigille, bei Runen gibt es in der Grundform die Auswahlmöglichkeit Objektsigille/Namenssigillenvariante)

Weitere mögliche Beizeichen sind in der Grundform nicht enthalten, und, müssen separat hinzugefügt werden.

Die ES ergibt sich aus der doppelten Komplexität plus einen für die Neuentwicklung geltenden Zuschlag von 15.

Bei einer gleich bei der Neuentwicklung vorgenommen Beizeichen-erweiterung der Grundform wird die ES dann noch um den durch die Beizeichenart bestimmten Wert erhöht.

Die AP-Kosten für die Neuentwicklung betragen Komplexität mal 25 AP. Auch eine andere Person die dieses Zeichen erlernen will muss hierfür diese Menge an AP Anzahl aufwenden.

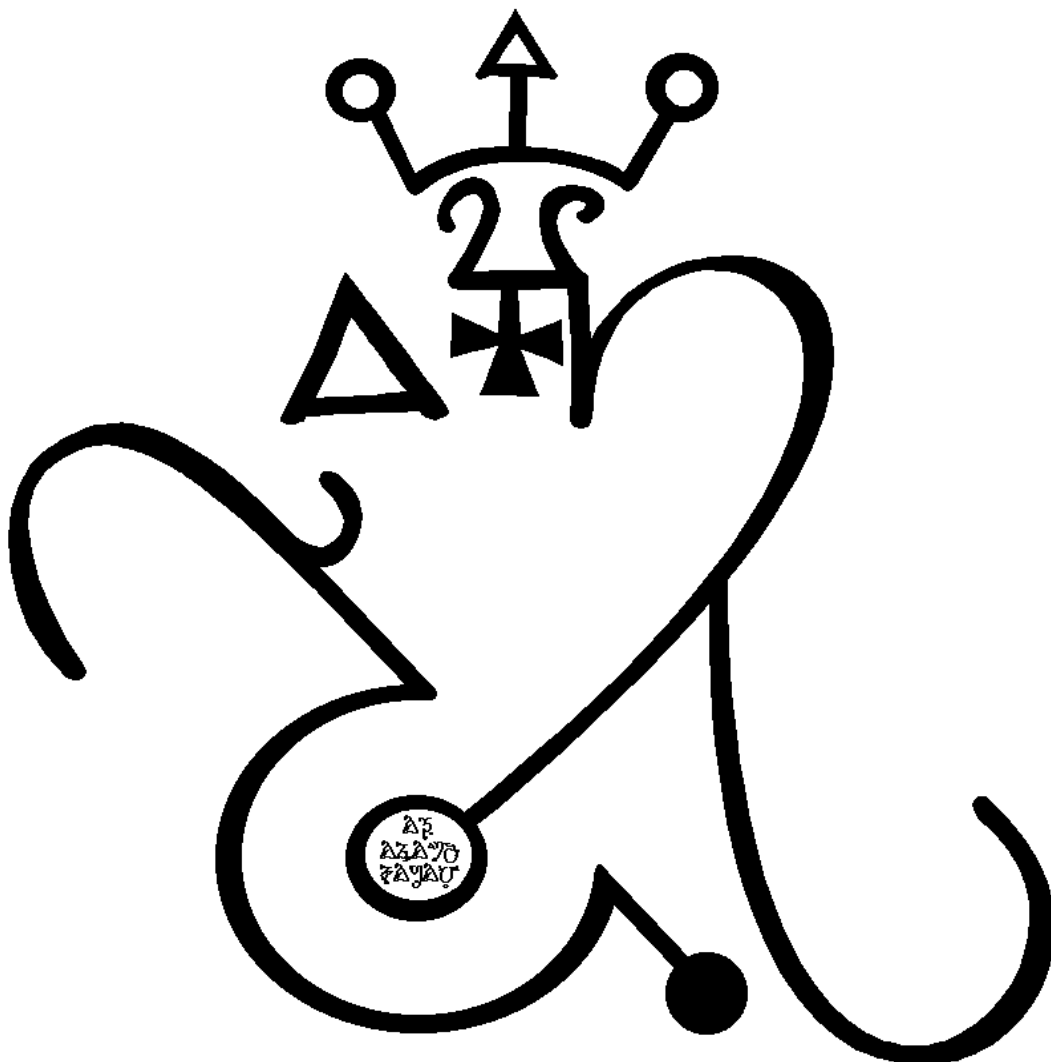
BEISPIEL

*Es soll eine Arkanoglyphe entwickelt werden, welche die Struktur von Objekten herabsetzt (Strukturpunkte halbieren während der Wirkungsdauer, BF + 2, RS - 1). Der Meister hat die benötigten Kernglyphen festgelegt: Ziel, Bannung, hinzu kommt die feste Beizeichen für Erz (aus dem Ziel des Zeichens werden die erzenen Eigenschaften gebannt). Als Wirkungsbereichzeichen legt der Meister natürlich die Objektsigille fest. Die Komplexität soll nach Meinung des Meisters 4 betragen. Damit ergäbe sich bei guten Bedingungen (+/- 0) für die ES $2*4 + 15 = 23$.*

Will der Spieler allerdings das Wirkungsbereichzeichen auf Objektsigille/Ortssigille (die Strukturpunkte aller Objekte in einer Zone von RkP Schritt um die das Zauberzeichen herum werden um 25% gesenkt, bei Waffen BF + 1) erweitert haben, so erhöht sich die ES um 2 auf 25. Will der Spieler auch noch die Möglichkeit haben eine Auslösersigille anzubringen, so erhöht sich die ES um weitere 2 Punkte auf 27. Es wären in jedem Fall 100 AP fällig (auch ein Erlernen dieser Glyphe von Anderen kostet 100 AP).*

*Der Spieler kann aber auch versuchen erst nur das Minimum zu entwickeln (ES 23 und 100 AP), und die Änderungen der Beizeichen später durchführen. Diese Änderung ergäbe eine ES von $2*4 + 2 + 2 = 12$, wenn er es in einem Rutsch machen will (noch mal 60 AP).*

*Will er auch diese Änderung noch einzeln durchführen, so hätte er 2 Entwicklungen ($2*60$ AP) nötig, die jeweils eine ES von $2*4 + 2 = 10$ haben (ein Erlernen dieser Glyphe von Anderen kostet in jedem Stadium ebenfalls 100 AP, sofern es neu ist, wenn man es schon nach der ersten Entwicklung lernt, und dann die Varianten später hinzulernt, so kosten die neuen Varianten je 50 AP).*





ANHANG A: NEUE SF'S

SF Glyphenkunde (ZHV)

Effekt: Diese SF stellt in gewissen Sinne eine Erweiterung der SF *Zauberzeichen* dar. Für Kenner der SF *Zauberzeichen* wirkt sie wie eine Spezialisierung auf Ritualkenntnis (Glyphenmagie). Und erhöht demnach den RkW für die Anwendung bei Arkanoglyphen und Bann- und Schutzkreisen um 2. Die Kosten für das Erlernen betragen in diesem Fall 100 AP (wie eine 1. Spezialisierung in einem E Talent), und hat als zusätzliche Voraussetzung einen entsprechenden Ritualkenntniswert von 7+.

Die SF *Glyphenkunde* kann allerdings, im Gegensatz zur SF *Zauberzeichen*, auch ohne Kenntnis einer entsprechenden Ritualkenntnis erlernt werden, in diesem Fall wird durch den Erwerb dieser SF die spezielle Ritualkenntnis (Glyphenmagie) auf einem Startwert von 3 aktiviert (steigerbar nach E). Wird die SF *Glyphenkunde* auf diese Art erlernt, dann enthält sie die Effekte der SF *Zauberzeichen* und kostet 300 AP.

Hintergrund und Verbreitung: Die Ritualkenntnis (Glyphenmagie) ist die eigentlich nötige Kenntnis zum Verzaubern von Arkanoglyphen und Bann- und Schutzkreisen. Ein paar Traditionen (die 4 bekannten) haben diese Kenntnis allerdings in ihre Ritualkenntnisse integriert, welchen es somit möglich ist mit ihrer Ritualkenntnis Glyphen zu verzaubern, wozu sie allerdings noch die SF *Zauberzeichen* benötigen.

Durch den Erwerb der SF *Glyphenkunde* ist es ihnen nun möglich, sich ganz auf diesen Teil zu spezialisieren und ihn auch als separate Ritualkenntnis weiterzugeben.

Ein Kristallomant mit Ritualkenntnis (Kristallomantie) und der SF *Glyphenkunde* kann somit einem beliebigen anderen Zauberkundigen, ohne entsprechende Ritualkenntnis, diese SF erlernen und diesem auch noch die Ritualkenntnis (Glyphenmagie) bis zu einem Wert von seinem RkW + 2 (Spezialisierung) beibringen, so er dies will. Einem Gildenmagier ohne jede SF zu Glyphenmagie kann er, solange dessen RkW noch unter 7 ist, nur die SF *Zauberzeichen* beibringen, ist dessen RkW mindestens 7, so kann er diesen auch die SF *Glyphenkunde* beibringen, allerdings kann er ihm nicht helfen den allgemeinen RkW zu verbessern.

Diese SF wurde gerade an der Khunchomer Akademie entwickelt, ist darüber hinaus aber schon lange unter Kristallomanten bekannt, die sie auch an ausgewählte andere echsische Zauberkundige weitergaben. Die Khunchomer Akademie hat eine spezielle Fakultät eingerichtet, die Glyphenmaler ausbildet (siehe Anhang C S. 17), und wird diese SF wohl gegen gutes Geld auch an andere (z.B. Scharlatane) weitergeben.

Vorraussetzungen: KL, IN, FF je 12+; Magiekunde 5+; passende Schrift (Arkanil, Chuchas, Chrmk, Alt-Alaani, Amulashttra, Zhayad, Ur-Tulamidya, Drakned-Glyphen, Drakhard-Zinken) 7+; (eventuell RkW von 7+, siehe oben)

Kosten: 300 bzw. 100 AP (siehe oben)

SF Schnellaktivierung

Effekt: Diese SF erlaubt es eine schon erstelltes Zauberzeichen in wenigen Aktionen zu aktivieren. Die Dauer der Aktivierung beträgt dann anstatt Komplexität Stunden nur noch 2 * Komplexität Aktionen. Die Wirkungsdauer sinkt auf RkP* SR. Die (Re-)Aktivierungskosten betragen Komplexität AsP. Für diese Anwendung wird die Ritualkenntnisprobe (bei Runen auch Singen) allerdings zusätzlich um 5 erschwert. (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6).

Hintergrund und Verbreitung: Diese SF muss für Glyphen oder Runen jeweils extra erlernt werden. Sie ist sowohl bei den Glyphenkundigen (Ach 2, Zib 1, Mag 2) als auch bei Runenkundigen (Run 1) nur wenig verbreitet.

Vorraussetzungen: KL, IN, FF je 14+; entsprechender RkW 12+

Kosten: 200 AP

SF Kraftquellenzeichen

Effekt: Diese SF ermöglicht das Entwickeln eines, für eine spezielle Kraftquelle passende Bezeichens, welches ermöglicht ein Zauberzeichen an die Kraftquelle anzuschließen, so dass es seine Kraft hieraus beziehen kann. Dieses Bezeichen muss für jede Kraftquelle separat entwickelt werden. Um es allerdings anbringen zu können, muss das Zauberzeichen eine entsprechende Möglichkeit für dieses Bezeichen besitzen, was bei den momentan bekannten Zauberzeichen nicht der Fall ist. Deswegen ist normalerweise eine entsprechende Bezeichenerweiterung (siehe hierzu S. 10) in der Zauberwerkstatt nötig, wenn man dieses Bezeichen anbringen will.

Hintergrund und Verbreitung: Diese SF ist nahezu unbekannt (Ach 2), war aber früher, teilweise sowohl unter Glyphenkundigen, als auch Runenkundigen bekannt und kann eventuell aus alten Aufzeichnungen rekonstruiert werden.

Vorraussetzung: Magiekunde (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 17+; passende Schrift (Arkanil, Chuchas, Hjaldinga-Runi, Chrmk, Alt-Alaani, Amulashttra, Zhayad oder Ur-Tulamidya) 12+; RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 15+

Kosten: 400 AP

SF Wirkungsunterdrückung

Effekt: Diese SF ist Voraussetzung um Zauberzeichen so zu modifizieren (siehe „Bezeichenerweiterung“ S. 10), dass man eine variable Unterdrückungssigille einbinden kann, des weiteren ist diese SF nötig um die Unterdrückungssigille entwickeln zu können (siehe „Wirkungsunterdrückung“ S. 7).

Hintergrund und Verbreitung: Diese SF ist momentan nur in Khunchom bekannt, die sich dieses Wissen gut bezahlen lassen.

Vorraussetzung: Magiekunde (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 12+; passende Schrift (Arkanil, Chuchas, Hjaldinga-Runi, Chrmk, Alt-Alaani, Amulashttra, Zhayad oder Ur-Tulamidya) 10+; RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 12+

Kosten: 200 AP

SF Zauberzeichenentwicklung

Effekt: Diese SF erlaubt ein tieferes Verständnis von der Anordnung und dem daraus bedingten Zusammenspiel von einzelnen Zeichen.

Mit dieser SF können sowohl die Zuschläge bei Arbeiten in der Zauberwerkstatt (siehe „Entwicklungsschwierigkeit“ S. 10), als auch der Zuschlag, der sich bei der Bezeichenentwicklung aufgrund der Bezeichenart (siehe „Bezeichenentwicklung“ S. 10) ergibt, halbiert werden. Auch bei einer eventuellen Rekonstruktion von Zauberzeichen werden bei Kenntnis dieser SF sämtliche Probenzuschläge halbiert.

Vorraussetzung: KL, IN je 16+; SkW (siehe S. 10) 14+; Magiekunde 15+; Spezialisierung Magiekunde auf Glyphenmagie oder Runenzauberei; RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 15+

Verbreitung: sehr selten, aber es gibt einige sehr wenige Kristallomanten und Magier, die sie beherrschen

Kosten: 300 AP



ANHANG B: NEUE ZAUBERZEICHEN

NEUE ARKANOGLYPHEN

Madas Auge

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: *Kernglyphen und andere benötigte Zeichen:* Wahrnehmung, Ziel, Phantasmagorie, Kraft (Z); *Wirkungsbereichszeichen:* Objektsigille/Ortssigille; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Wirkung: Dieses Zeichen wirkt ähnlich dem Knochenkeulenritual. Ein mit dem Zeichen versehenes Objekt (Objektsigille) kann magische Präsenzen aufspüren, dazu muss man nur das Untersuchungsobjekt berühren, wenn ein W20 Wurf auf den Magiegespürwert des Zeichens (entspricht RkP*) gelingt, so leuchtet das Zeichen auf (Leuchttstärke abhängig von der magischen Präsenz, wie beim ODEM).

Bei Verwendung der Ortssigille, gilt eine Zone von RkW Schritt als Untersuchungszone, die Leuchtkraft reagiert auf alle in dieser Zone befindlichen magischen Präsenzen, sofern die Probe auf den Magiegespürwert gelingt (für jedes Objekt in der Zone, bei jedem Eindringen nötig).

Merkmale: Hellsicht, Kraft

Verbreitung: Zib 3

Anmerkungen: Zibiljas sind damit die einzigen, welche die ansonsten unbekannte Protoglyphe für Kraft kennen.

Variante des Schutzsiegels

Lernkosten: ist im Schutzsiegel enthalten (siehe SRD S. 67)

Komplexität: 5

Komponenten: *Kernglyphen und andere benötigte Zeichen:* siehe SRD, Auslöser; *Wirkungsbereichszeichen:* Ursprung; *mögliche Beizeichen:* Satinavs Siegel

Wirkung: In dieser Variante, wird das Schutzsiegel allein angebracht mit der Kernglyphe Ursprung versehen und ein Auslöser hinzugefügt (zumindest Standardauslöser). Wird dieses Zeichen ausgelöst, was (normalerweise) einmal möglich ist, erleidet der Verursacher (sofern er sich näher als RkW Schritt am Zeichen befindet) den im SRD genannten Schaden.

Merkmale: siehe SRD

Verbreitung: siehe SRD

Genesungsglyphe

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: *Kernglyphen und andere benötigte Zeichen:* Wandlung, Verstärkung, Humus (Z); *Wirkungsbereichszeichen:* Ortssigille/Ursprung; *mögliche Beizeichen:* Satinavs Siegel, Schutzsiegel; Auslöser (bei Ortssigille möglich, bei Ursprung nötig)

Wirkung: Bei der Verwendung mit der Ortssigille erhält jeder innerhalb der Reichweite (RkW Schritt) pro Ruhephase zusätzlich LeP in Höhe von $1 + \text{RkP}^*/10$.

Bei der Verwendung der Ursprung-Glyphe, kann (normalerweise) einmal innerhalb der Wirkungsdauer die Wirkung ausgelöst werden, bei der die auslösende Person (darf sich nicht weiter als RkW Schritt vom Zeichen entfernt befinden) schlagartig $5 + \text{RkP}^*/2$ LeP regeneriert.

Man kann nur einmal am Tag von einer solchen Glyphe profitieren.

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Alc 2, Zib 2

Zeichen des Stillstands

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: *Kernglyphen und andere benötigte Zeichen:* Bannung, Bewegung, Eis (Z); *Wirkungsbereichszeichen:* Ortssigille/Orts-Objekt-Sigille; *mögliche Beizeichen:* Namenssigille bei Wirkungs Ausnahme (bezieht sich auf Personen und alles am Körper getragener Gegenstände), Objektsigille bei Wirkungs Ausnahme von einzelnen Objekten (pro Objekt: Komplexität +1), Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Wirkung: In einer Zone um das Zeichen herum (Ortssigille: RkP* Schritt, Orts-Objekt-Sigille: RkP*/2 Schritt) wird jede Bewegung verlangsamt. Die Geschwindigkeit aller physischer Bewegungsabläufe wird halbiert (GS, INI, AT, PA, TP werden halbiert). Dies gilt auch für von außen eindringende Objekte. Denken oder auch Zaubern ohne Gesten ist davon nicht betroffen.

Merkmale: Elementar (Eis), Umwelt

Verbreitung: Ach 2

Anmerkung: Dieses Arkanoglyphe hat einen dem Zauber STILLSTAND ähnliche Wirkung, und ist wie dieser unter Kristallomanten bekannt.

Hypnotisches Zeichen

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: *Kernglyphen:* Wahrnehmung, Geist, Bannung; *Wirkungsbereichszeichen:* Ursprung; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Namenssigille bei Wirkungs Ausnahme, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Wirkung: Dieses Zeichen übt auf jedem, der es ausreichend gut sehen kann (Meisterentscheid), und falls dessen MR kleiner als die RkP* des Zeichens ist, eine hypnotische Wirkung aus. Diese hypnotische Wirkung bewirkt, dass sich das Opfer nur noch auf das Zeichen konzentriert und nur noch versucht, einen möglichst guten Blick auf das Zeichen zu erhalten. Es kümmert sich nicht mehr um seine sonstige Umwelt und nimmt diese auch nicht mehr wahr.

Sobald das Opfer allerdings Schaden in irgend einer Form erleidet, lässt die hypnotische Wirkung kurzzeitig nach, kann allerdings bei neuerlichem Blick auf das Zeichen wieder auftreten. Nach einer SR (und ab dann jede SR) hat ein Opfer allerdings die Möglichkeit, durch eine gelungene KL-Probe, welche um RkP*/3 erschwert ist, seinem Blick vom Zeichen abzuwenden. Durch jeden wie auch immer hervorgerufenen Abbruch des Blickkontaktes endet die Wirkung, kann aber erneut auftreten.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Ach 3, Mag 1

Anmerkungen: Dieses Zeichen weist Ähnlichkeiten zum Zauber VIPERNBLICK auf und ist wie dieser unter Kristallomanten verbreitet. Es ist vor kurzem auch einen Magier der Al'Achami Akademie gelungen, diese Zeichen zu rekonstruieren.



Zeichen des Handwerks

Lernkosten: 150 AP (enthält auch SF *Talentsigillenentwicklung*)

Komplexität: 7 + Aktivierungsfaktor des Talents

Komponenten: *Kernglyphen und andere benötigte Zeichen:* Verstärkung, Ziel, Weg, dazu die Nebenglyphe für das profitierende Talent (siehe unten); *Wirkungsbereichszeichen:* Objektsigille/ Orts-sigille; *mögliche Beizeichen:* Satinavs Siegel, Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Schutzsigel

Wirkung: Ein mit diesem Zeichen (Objektsigille) versehenen Werkzeug (welches natürlich für die Talentanwendung passend sein muss), erleichtert entsprechende Talentproben um $RkP^*/2$. In einem mit diesem Zeichen gekennzeichneten Ort (Ortssigille) erleichtert im Umkreis von RkW Schritt die entsprechenden Proben um $1 + RkP^*/5$. Bei AT oder ähnlichen Proben (einzelner W20-Wurf), die sich aus dem entsprechenden Talent ableiten beträgt der Bonus nur die Hälfte.

Merkmale: Eigenschaften

Verbreitung: Alc 2

Anmerkungen: Diese Zeichen ist vor einigen hundert Jahren von einem unabhängigen Alchimisten entwickelt worden, welcher es allerdings nur an ausgewählte Schüler weitergab die sich dazu verpflichten mussten es geheim zuhalten. Daran hat sich bis heute nichts geändert, so dass es immer noch nur wenige Eingeweihte gibt. Dieser kleine elitäre Kreis führte allerdings dazu, dass heute nur noch das (allerdings unter allem Anwendern perfekt bekannte) Beizeichen für das Alchimie-Talent (natürliches Hauptanwendungsgebiet unter Alchimisten) bekannt ist, die Beizeichen für einige andere Talente wurden zwar ebenfalls, im Laufe der Zeit das ein oder andere Mal entwickelt (was nicht gerade einfach ist, siehe dazu unten SF *Talentsigillenentwicklung*), gerieten aber wieder in Vergessenheit (oder verstauben jetzt in irgendwelchen alten Aufzeichnungen).

Die Erleichterungen von mehreren „Zeichen des Handwerks“ sind nicht kumulativ, es gilt jeweils nur der beste Bonus.

Variante: Es existiert eine kleine Version diese Zauberszeichen das Zeichen „**Kleines Zeichen des Handwerks**“ (siehe unten), die ein Teil des Grundzeichens ist.

Variante des „Zeichen des Handwerks“

Kleines Zeichen des Handwerks

Lernkosten: 0 AP (Teil des „Zeichen des Handwerks“, nicht separat erlernbar)

Komplexität: 4 + Aktivierungsfaktor des Talents

Komponenten: *Kernglyphen und andere benötigte Zeichen:* Verstärkung, Ziel, Weg, dazu die Nebenglyphe für das profitierende Talent (siehe „Zeichen des Handwerks“); *Wirkungsbereichszeichen:* Objektsigille; *mögliche Beizeichen:* keine

Wirkung: Ein mit diesem Zeichen versehenes (passendes) Werkzeug erleichtert entsprechende Talentproben um 2 Punkte (bzw. einem Punkt bei einzelnen abgeleiteten W20-Proben).

Merkmale: Eigenschaften

Verbreitung: Alc 2

Anmerkungen: Entgegen der Expertenregel zur Größe der Zeichen (SRD S. 63) hat dieses Zauberszeichens in dieser Variante immer eine kreisförmige Form von 2 Finger Durchmesser (unabhängig von der Komplexität).

Bezüglich der Wirkungskumulation gilt die gleiche Regelung wie beim normalen „Zeichen des Handwerks“ (siehe dort).

Spezielle Entwicklungs-SF für das „Zeichen des Handwerks“:

SF Talentsigillenentwicklung

Diese SF ist Teil des „Zeichen des Handwerks“, kann aber auch separat erlernt werden, allerdings ist kein anderer Anwendungsbereich für so ein Zeichen bekannt. Es gibt auch Niemanden, der diese SF ohne Kenntnis des Zauberszeichens beherrscht.

Vorraussetzung: Meta-TAW (Beizeichenentwicklung) 10+; bei separatem Erlernen gilt dies fürs Erlernen, beim Erlernen durch „Zeichen des Handwerks“ als Vorraussetzung fürs Anwenden

Kosten: 100 AP bzw. automatisch durch „Zeichen des Handwerks“

Zuschlag auf Probe: $10 + 2 * \text{Aktivierungsfaktor des Talents}$

Dauer: Zuschlag * 5 ZE

NEUE RUNEN

Läuferrune

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 5

Komponenten: grüne Sonne mit schnell auslaufenden Walknoten; *Wirkungsbereichszeichen:* Objektsigille/Namenssigillenvariante; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Blutrune

Wirkung: Die Geschwindigkeit eines mit dieser Rune versehenen Lebewesen erhöht sich für je 3 RkP^* um 1 Spann/s. Der Ausdauerverlust bei Laufanstrengungen wird halbiert, so dass man doppelt so lange die entsprechenden Geschwindigkeiten halten kann. Auf Objekten, welche der Fortbewegung dienen (Fahrzeuge aller Art) angebracht, erhöht sich deren Geschwindigkeit um $RkP^* \%$.

Außerdem sind durch diese Runen alle Proben, die einer Geschwindigkeitserhöhung (des entsprechend gekennzeichneten Ziels) dienen um $RkP^*/3$ erleichtert, also z.B. Athletik, Reiten, Fahrzeuglenken, Seefahrt, Boote fahren (sofern es sich bei diesen Proben um die Überprüfung der Geschwindigkeit handelt).

Merkmale: Objekt/Eigenschaft

Verbreitung: Run 3

Anmerkung: Wird auf einigen Runenschiffen verwendet.

Netzmacherrune

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 5

Komponenten: filigraner Walknoten mit grünen Pottwal; *Wirkungsbereichszeichen:* Objektsigille/Namenssigillenvariante; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Blutrune

Wirkung: Diese Rune erleichtert Proben auf Fingerfertigkeit um $1 + RkP^*/5$ (Bei Proben auf abgeleiteten Werte, wie Fernkampfbasisswert, wird die Probe nur um die Hälfte erleichtert).

Dies gilt sowohl bei einem Umgang mit einem entsprechen gekennzeichneten Objekt, als auch für allem Proben einer mit dieser Rune versehenen Person.

Es ist nicht möglich mehrmals von einer solchen Wirkung (auch Kombination mit anderen FF steigernden Zaubereffekten ist nicht möglich) zu profitieren, es gilt dann jeweils nur der beste Wert.

Merkmale: Eigenschaft

Verbreitung: Run 4

Anmerkung: Der Name bezieht sich auf die Tätigkeit ein Netz für die Fischerei zu knüpfen, wobei hohe Fingerfertigkeit benötigt wird.



Trotzrunen

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: rotes Triskal, mit orangegelber Sonne und grüner Drache; *Wirkungsbereichzeichen:* Objektsigille/Namenssigillenvariante; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Blutrunen

Wirkung: Diese Zeichen stärkt den Widerstand gegen magische Angriffe.

Bei Personen erhöht sich die MR um $1 + \text{RkP}^*/10$, bei Objekten wird jede Zauberhandlung gegen diese Objekt um $1 + \text{RkP}^*/5$ erschwert.

Merkmale: Antimagie, Objekt/Eigenschaft

Verbreitung: Run 3

Anmerkung: Ist das Zeichen deaktiviert hat es auf angreifende Zauber keinen Einfluss, und auch einem späteren Aktivieren wird deren Wirkung nicht verschlechtert. Eine allerdings dann angreifende Antimagie ist sehr wohl erschwert. Dieser Effekt wird vor allem bei Objekten ausgenutzt um ihre magische Wirkung zu schützen.

Rune der Regeneration

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: violette Sonne und grüner Pottwal in einfachen Walknoten; *Wirkungsbereichzeichen:* Objektsigille/Namenssigillenvariante; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Blutrunen

Wirkung: Diese Rune verleiht dem damit gekennzeichneten Ziel eine gewisse Fähigkeit sich selbst zu regenerieren.

Bei Lebewesen erhöht sich hierdurch die nächtliche Regeneration (AE und LE) um 2.

Bei Objekten werden so pro Tag $\text{RkP}^* \%$ der Grundstrukturpunkte repariert. Nach jeweils 7 Tagen, verbessert/senkt sich auch ein eventuell erhöhter Strukturwert wieder um eins. Bei Waffen oder Schilden, repariert sich der BF nach je 3 Tagen um einen Punkt. Bei beschädigten RS werden 7 Tage benötigt um den RS wieder um eins zu erhöhen.

Es handelt sich in allen Fällen nur um Regeneration bis maximal zum ursprünglichen Zustand, keinesfalls darüber hinaus.

Merkmale: Objekt/(Eigenschaft, Heilung)

Verbreitung: Run 1

Anmerkung: Relativ unbekannte Rune, die von einem unabhängigen Runenschnitzer wiederentdeckt wurde, und die dieser bislang nur an seine besten Schüler weitergab. Bislang hat das Runajasko noch keine Kenntnis von dieser Rune.

Zeichen der Waberlohe (Logiruna)

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 7

Komponenten: gelber Pottwal umgeben von blauen Mondsichel in roten Flammenornamenten; *Wirkungsbereichzeichen:* Objektsigille/Namenssigillenvariante; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Blutrunen

Wirkung: Objekte oder Personen, die mit dieser Rune versehen wurden, sind vor Feuer und Hitze geschützt. Normales Feuer richtet nur ein Viertel des üblichen Schadens an, magisch-elementares Feuer immerhin den halben. Die Entzündlichkeit brennbarer Objekt wie Holz ist stark eingeschränkt.

Merkmale: Elementar (Feuer), Objekt/Eigenschaft

Verbreitung: Run 2

Anmerkung: Die Entwicklung (Rekonstruktion) dieses Zeichens ist noch relativ neu, es wird aber angestrebt sie weiter zu verbreiten, da ihr Nutzen beim Einsatz auf Schiffen (dem Schutz vor Brandöl) enorm ist.

Schutzrunen allgemein

(z.B. Drachenrunen siehe SRD S. 72)

Lernkosten: 150 AP (für die erste Variante, weitere kosten 75 AP)

Komplexität: 8

Komponenten: ähnlich wie bei der Drachenrunen angegeben (siehe SRD S. 72); *weitere nötige Beizeichen:* festes Zeichen für die Kategorie, vor der geschützt werden soll; *Wirkungsbereichzeichen:* Objektsigille/Namenssigillenvariante (bei einigen Varianten auch Ortssigille möglich); *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Blutrunen

Wirkung: Als Beispiel siehe Drachenrunen (SRD S. 72), bei der als Kategorie, vor der geschützt werden soll, Seeungeheuer bezeichnet sind.

Bei anderen Kategorien, für die betroffenen Wesenheiten, ist die Wirkung die Selbe.

Bei einigen Varianten ist es auch möglich eine Ortssigille als Wirkungsbereichzeichen anzubringen, wodurch es einem entsprechend betroffenen Wesenheit nur unter Anstrengungen (führt zu AT/PA Abzüge wie im SRD angegeben) möglich ist, eine Zone von RkW Schritt um das Zeichen herum zu betreten. Außerdem ist hierfür, und alle 10 KR in der es sich innerhalb aufhält, eine MR-Probe + $\text{RkP}^*/3$ nötig, die bei Misslingen dazu führt, dass sich das Wesen angsterfüllt zurückzieht und frühestens nach einer SR einen neuen Versuch startet.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: je nach Variante, siehe Anmerkungen

Anmerkung: Das Zeichen für die Kategorie, vor der geschützt werden soll, ist nicht variabel. Es existieren nur Varianten mit verschiedenen festen Zeichen. Diese Varianten müssen separat erlernt werden (nach den Regel für Varianten, siehe "Zauberzeichen in der Zauberwerkstatt" S. 10). Da auch keine SF zur Entwicklung dieser Zeichen bekannt ist, ist dies auch durch die Zauberwerkstatt nicht zu beheben, man kann lediglich durch eine Transition eine neue Variante schaffen, dafür muss aber erst mal das entsprechende neue Zeichen bekannt sein (was aber wegen der fehlenden SF nicht entwickelt werden kann, somit bleibt einem nur die Möglichkeit auf schon bekannte zurückzugreifen, oder diese gegebenenfalls rekonstruieren).

Momentan sind die Varianten für Seeungeheuer (Drachenrunen, siehe SRD S. 72), Dämonen aus Charyphoroths Domäne (Run 2), Vinskrapr (Run 1, Ortssigille möglich) und Geister (Run 2, Ortssigille möglich) bekannt. An weiteren Beizeichen sind noch die für Nagrach-Dämonen und für normale Elementare bekannt, an den entsprechenden Varianten wird noch gearbeitet.

In früherer Zeit gab es wohl auch noch die entsprechenden Beizeichen für die anderen Domänen und auch für Landungeheuer.





Große Zauberrune (Elderruna)

Lernkosten: 200 AP

Komplexität: 9 + Stufe des Merkmals

Komponenten: grünes Triskal, mit weißer Sonne und gelben Pottwal; *weitere nötige Beizeichen:* ein für das Merkmal passendes Beizeichen (siehe unten); *Wirkungsbereichzeichen:* Objektsigille/Ortssigille/Namenssigillenvariante; *mögliche Beizeichen:* Auslöser, Blutrunne, Namenssigille bei Wirkungsausnahme

Wirkung: Diese Rune erleichtert das wirken von, dem Merkmal entsprechenden, magischen Handlungen (sowohl Zaubersprüche, als auch Rituale). Um diesen Effekt zu nutzen muss man sich allerdings erst auf die Wirkung einstimmen (IN + 3), was 3 Aktionen in Anspruch nimmt, und bei Misslingen ein weiteres Einstimmen an diesem Tag um 3 erschwert (mehrere Fehlversuche kumulieren sich auf).

Bei der Ortssigille sind im Umkreis von RkW/2 Schritt die entsprechenden Handlungen um $1 + \text{RkP}*/10$ erleichtert.

Bei einem Objekt, erhält man bei Kontakt (über die komplette Dauer der Handlung) mit diesem Objekts einen Bonus von $1 + \text{RkP}*/5$. Den gleichen Bonus gibt es für ein entsprechend gezeichneten Lebewesen.

Merkmale: Metamagie, Objekt/Umwelt/Eigenschaft

Verbreitung: Run 1

Anmerkung: Momentan ist nur das Beizeichen für Umwelt bekannt. Für die Entwicklung der Beizeichen für die anderen Merkmale ist die SF *Merkmalszeichenentwicklung* (siehe unten) nötig, dieser Vorgang ist allerdings nicht ganz einfach. Es ist aber auch gut möglich, dass das ein oder andere dieser Beizeichen sich aus alten Aufzeichnungen rekonstruieren lässt.

spezielle Entwicklungs-SF für die „Große Zauberrune“:

SF Merkmalszeichenentwicklung

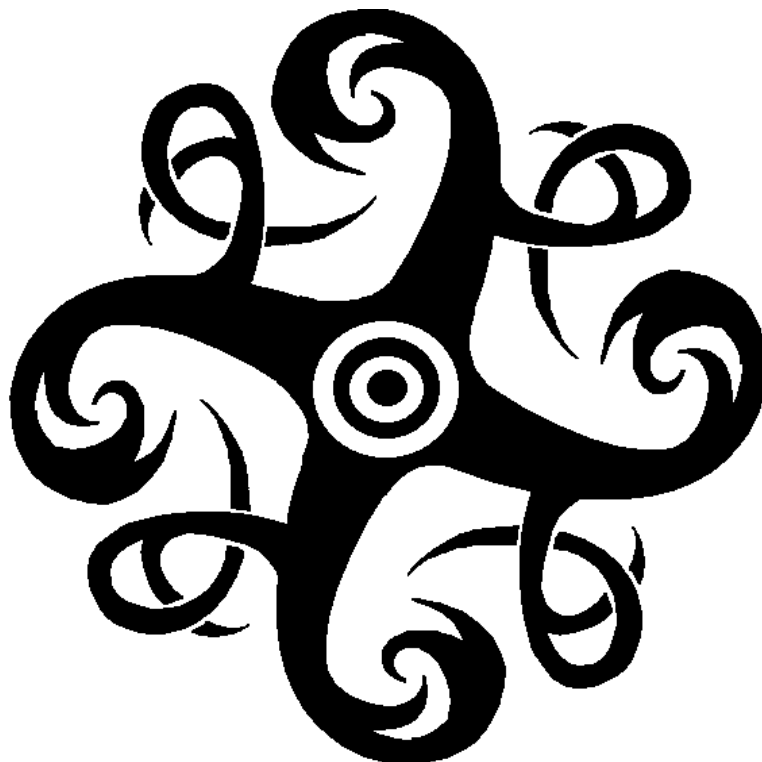
Diese SF ist Teil der „Großen Zauberrune“, kann aber auch separat erlernt werden, allerdings ist kein anderer Anwendungsbereich für so ein Zeichen bekannt. Es gibt auch Niemanden, der diese SF ohne Kenntnis des Zaubers Zeichens beherrscht.

Vorraussetzung: Meta-TAW (Beizeichenentwicklung) 12+; bei separatem Erlernen gilt dies fürs Erlernen, beim Erlernen durch „Große Zauberrune“ als Vorraussetzung fürs Anwenden

Kosten: 100 AP bzw. automatisch durch „Große Zauberrune“

Zuschlag auf Probe: $12 + 3 * \text{Stufe des Merkmals}$

Dauer: Zuschlag * 10 ZE





ANHANG C: NEUE PROFESSIONEN

CHAMIB AL'MUDRAMUL DER DRACHENEI-AKADEMIE KHUNCHOM

Die Khunchomer Drachenei-Akademie gilt seit der Wiederentdeckung der Arkanoglyphen, im Laufe der Bestrebungen Bastrabuns Bann zu rekonstruieren, als eine der führenden gildenmagischen Einrichtungen auf dem Gebiet der Glyphenmagie. Die dortigen Magier und Alchimisten haben in den folgenden Jahren gewissenhaft auf diesen Gebiet weitergeforscht und konnten auch schon einige Erfolge verzeichnen. Einer dieser Erfolge war die Extraktion der Ritualfertigkeiten für die Zaubersymbole aus den gildenmagischen und alchemistischen Ritualwissen (SF *Glyphenkunde* (siehe S. 12)). Nach diesem Erfolg beschloss man eine weitere Fakultät einzurichten, die sich nur der Erforschung der Glyphenmagie widmen sollten. An dieser Fakultät sollten geeignete Zöglinge mit gering ausgeprägten magischen Fähigkeiten in die Kunst der Glyphenmagie eingewiesen werden. Die hier ausgebildeten Schüler gelten auf ihrem Gebiet unbestritten als Meister ihres Faches, denen als Nachweis für ihre Ausbildung und Mitgliedschaft in der Grauen Gilde, sogar ein variertes Akademiesiegel in die Handfläche appliziert wird. Die Schüler sind angehalten nach ihrer Ausbildung weiter die Geheimnisse der Arkanoglyphen erforschen und ihre Erkenntnisse der Akademie zugute kommen lassen. Viele bleiben in den Studierstuben und forschen in alten Aufzeichnungen aus der Zeit der Mudramulim, oder experimentieren herum, aber einige suchen auch in ganz Aventurien nach alten vergessenen Zaubersymbolen und versuchen diesen ihre Geheimnisse zu entlocken. Weitere Informationen zur Drachenei-Akademie, die sinngemäß auch auf die Chamib al'Mudramul anzuwenden sind, finden sie auf Seite 101 f. im AZ.

Ausrichtung: stark vom Phexglauben beeinflusste Magierakademie der grauen Gilde, die sich für ihre Dienstleistungen gut bezahlen lässt

Größe: sehr groß (die Akademie)/ sehr klein (die Fakultät)

Beziehungen: sehr groß (insbesondere zum Großfürsten, in Händlerkreisen, nach Aranien und zur Gilde)

Ressourcen: sehr groß bis immens (vor allem was magische Artefakte angeht)

Chamib al'Mudramul der Drachenei-Akademie zu Khunchom (13 GP)

Vorraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 13, FF 13, SO mindestens 6

Modifikationen: -3 AsP, MR +1, SO +1

Automatische Vorteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), zwei Meisterhandwerke (Malen/Zeichnen und ein weiteres Handwerkstalent (das bei den Handwerks-Talenten für +6 gewählt)), zwei Übernatürliche Begabungen (ODEM und UNITATIO), Viertelzauberer

Automatische Nachteile: Goldgier 7, Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Drachenei-Akademie), Vorurteile gegen echtsische Wesen 5

Kampf: Säbel +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Natur: —

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Kryptographie +2, Magiekunde +6, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legende +2, Sprachenkunde +3, Sternkunde +5

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidya +2, zweite Lehrsprache Garethi, Sprachen kennen Ur-Tulamidya +6, Sprachen kennen Bosparano +4, L/S Amulashtra +10, L/S Kusliker Zeichen +6, L/S Tulamidya +8, L/S Ur-Tulamidya +7

Handwerk: Alchimie +4, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +7; ein Talent aus folgender Liste +6: Feinmechanik, Schneidern, Steinmetz, Webkunst, oder Holzbearbeitung (bei Holzbearbeitung ein anderes Talent dieser Liste +2, anstatt des obigen +2 für Holzbearbeitung)

Sonderfertigkeiten: Glyphenkunde (enthält Objekt-, Orts- und Namenssigillenentwicklung), Ritualkenntnis (Glyphenmagie) +4 (mit dem +3 aus der Aktivierung dann +7), Talentspezialisierung Malen/Zeichnen (Glyphen), dazu folgende Arkanoglyphen: Leuchtendes Zeichen (Khunchomer Variante), Glyphe der Elementaren Attraktion

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Krafkliniemaie I, Talentspezialisierung Magiekunde (Glyphenmagie), Auslösersigillenentwicklung, Wirkungsunterdrückung, Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen, Glyphe der elementaren Bannung, Hermetisches Siegel, Singendes Zeichen

Erlernbare Glyphen zu Spielbeginn: alle mit Mag 4+ oder Alc 4+

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Gebildet, Gutes Gedächtnis, weitere Meisterhandwerke (noch 3 möglich), weitere Übernatürliche Begabungen (3 weitere möglich, aus unten stehender Liste), Verbindungen; Neugier, Prinzipientreue, Sucht, Stubenhocker, Vorurteile

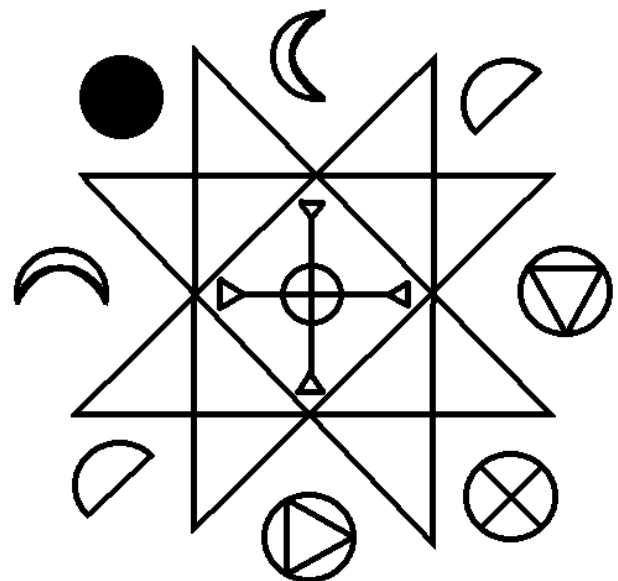
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund; Aberglaube, Arkanophobie, Astraler Block, Ungebildet, Unstet

Weitere mögliche Übernatürliche Begabungen: ADLER-AUGE, ANALYS, APPLICATUS, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, BALSAM, FLIM FLAM, FORAMEN, MANIFESTO, MEMORANS, MOTORICUS, SCHLEIER

Ausrüstung: Tulamidische Reisekleidung, Khunchomer, Umhängetasche, Schreibzeug, Malutensilien

Besonderer Besitz: hochwertiges Arbeitsgerät (entweder Pinselsoriment oder passend zum 2. (gewählten) Handwerkstalent)

Besonderheiten: Mitglied in der Grauen Gilde





ANHANG D: ERGÄNZUNGEN ZU DEN SRD-ZAUBERZEICHEN

Erläuterungen

Es werden nur Änderungen zum SRD genannt.

Wirkungsbereichzeichen: siehe „Wirkungsbereich“ (S. 4), einer dieser Glyphen muss angebracht sein

andere nötige Beizeichen: Liste der benötigten Beizeichen (Optionen durch .../... getrennt)

mögliche Beizeichen: Liste der möglichen zusätzlichen Beizeichen (Optionen durch .../... getrennt)

Zu den Beizeichen siehe „Beizeichenentwicklung“ (S. 5). Einige für das Zeichen nötige Beizeichen werden mit Erlernen des Zeichen perfekt (Qualität 3) erlernt (durch (Z) gekennzeichnet), sofern sie nicht ohnehin schon bekannt sind.

veränderte Wirkung: falls sich die Wirkung im Vergleich zum SRD ändert steht das hier

veränderte Zeichenform: normalerweise gilt der Vorschlag aus dem SRD, Änderungen werden hier erwähnt.

BEKANNTE ARKANOGLYPHEN

Leuchtendes Zeichen

Wirkungsbereichzeichen: Kernglyphe Ursprung

andere nötige Beizeichen: keine

mögliche Beizeichen: Auslöser, (Wirkungsunterdrückung, nur bei Khunchomer Variante, siehe „Wirkungsunterdrückung“ (S. 7)), Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Singendes Zeichen

Wirkungsbereichzeichen: Kernglyphe Ursprung

nötige Beizeichen: Auslöser

mögliche Beizeichen: Glyphe fürs Rufen (SF fürs Entwickeln durch Erlernen des Zeichens; Zuschlag +/-0; Dauer: 1 ZE), Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Siegel der Seelenruhe

Wirkungsbereichzeichen: Ortssigille/Objektsigille

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Bei Ortssigille: Wirkungsbereich Zone von RkW/2 Schritt Radius; bei Objektsigille: Wirkungsbereich der Inhalt des Objekts (z.B. Raum, aber auch Schlafsack möglich)

Hermetisches Siegel

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Die Wirkung erstreckt sich auf den Inhalt des Objekts (Tasche, Truhe, Raum, ...), wird das Objekt bei aktiven Zeichen geöffnet, so verliert das Zeichen seine Wirkung und bedarf einer neuen Aktivierung.

Glyphe der elementaren Attraktion

Wirkungsbereichzeichen: Ortssigille/Objektsigille

andere nötige Beizeichen: eines der 6 Elementsymbole (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Ortssigille: Wirkungsbereich Zone von RkP* Schritt Radius, schwächere Wirkung; Objektsigille: stärkere Wirkung allerdings nur auf das Objekt beschränkt

Ungesehenes Zeichen

Wirkungsbereichzeichen: Ortssigille/Objektsigille

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Ortssigille: alles im Bereich von RkP* Schritt um die Glyphe wird nur wenig beachtet; Objektsigille: Wirkung auf das Objekt beschränkt

Glyphe der elementaren Bannung

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille

andere nötige Beizeichen: eines der 6 Elementsymbole (Z); womöglich auch Kraft oder Zeit

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Zähne des Feuers

Wirkungsbereichzeichen: Materialglyphe des Untergrunds

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Zeichenform: keine Vergrößerung möglich, ansonsten SRD

Zeichen der Zauberschmiede

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille

andere nötige Beizeichen: Namenssigille mit Wahrer Name

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Zeichenform: normalerweise ein 2 Finger breiter Ring mit einem Durchmesser von 2 Finger pro Gesamtkomplexität (6+); man kann als Alternative den Ring in ein 2 Finger breites Band einer Länge von 6,5 Finger pro Gesamtkomplexität aufspalten, was die Aktivierungsprobe allerdings um 2 erschwert; des weiteren kann man das Zeichen auch in 2 Teile aufteilen, wobei jedes dann nur entweder den halben Durchmesser oder bei einem Band die halbe Länge hat, dies erschwert die Aktivierungsprobe allerdings wieder um 2.

Bei einer Halbierung der Größe, kann entweder die Breite des Bandes oder des Ringes halbiert werden (nur einmal möglich), oder der Durchmesser bzw. die Bandlänge halbiert werden (mehrmals möglich).

Markierung des Todes

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Fanal der Herrschaft

Wirkungsbereichzeichen: Ortssigille/Objektsigille/Orts-Objekt-Sigille

andere nötige Beizeichen: Namenssigille des Nutznießers

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Objektsigille: Wirkung auf Personen mit Kontakt zum Objekt (z.B. innerhalb eines entsprechend gekennzeichneten Raums); Ortssigille: die Wirkung entfaltet sich auf Personen in einem Bereich von RkW Schritt Radius um das Zeichen herum; Orts-Objekt-Sigille (z. B. Thronmantel): Wirkung auf Personen innerhalb eines Radius von RkP*/2 Schritt um das Objekt



Glyphe des verfluchten Goldes

Wirkungsbereichzeichen: Ortssigille/Objektsigille

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Ortssigille: geschützte Wirkung auf Objekte innerhalb von RkW/2 Schritt Radius um das Zeichen herum; Objektsigille: Wirkung schützt Inhalt des Objekts (z.B. Raum oder Truhe)

Auge der Ewigen Wacht

Wirkungsbereichzeichen: Totensigille (ähnlich der Objektsigille)

andere nötige Beizeichen: Aroqa-Rune (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Zeichenform: Eine Kreisförmiges Zeichen mit einem Durchmesser von Gesamtkomplexität Halbfinger; kann selbstverständlich noch halbiert werden

Auge des Basilisken

Wirkungsbereichzeichen: Ortssigille

andere nötige Beizeichen: Erz (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Satinavs Siegel, Schutzsiegel

veränderte Wirkung: Nach dem Blickkontakt vergeht die entsprechende Zeit, ohne dass man etwas davon ahnt. Die Verwandlung geschieht dann augenblicklich. Eine Wirkung endet nach einem Verlassen der Reichweite, wenn man schon verwandelt war, vergehen bis zur Rückverwandlung allerdings erst noch 2 W6 KR.

Satinavs Siegel

Ist selbst ein spezielles Beizeichen.

Schutzsiegel

Ist normalerweise selbst ein Beizeichen, kann aber auch als eigenständige Arkanoglyphe eingesetzt werden (siehe Anhang B S. 13).

BEKANNTE BANN- UND SCHUTZKREISE

Bann- und Schutzkreis gegen Geisterwesen

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille bei Untergruppeneinschränkung, Namenssigille mit Wahrer Name, Schutzsiegel

Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille bei Untergruppeneinschränkung, Namenssigille mit Wahrer Name, Schutzsiegel

Bann- und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille bei Untergruppeneinschränkung, Namenssigille mit Wahrer Name, Schutzsiegel

Bann- und Schutzkreis gegen Elementare

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille bei Untergruppeneinschränkung, Schutzsiegel

Schutzkreis gegen Traumgänger

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille bei Einschränkung auf einzelne Person (auch mehrfach möglich), Schutzsiegel

Schutzkreis gegen Ungeziefer

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille für spezielle Ungezieferart, Schutzsiegel

Schutzkreis gegen Reptilien

nötige Beizeichen: siehe SRD, alle (Z)

mögliche Beizeichen: Auslöser, Satinavs Siegel, Namenssigille für spezielle Reptilienart, Schutzsiegel

BEKANNTE ZAUBERRUNEN

Rauschrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Blutrune

Friedensrunen

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Ortssigille/Namenssigillenvariante

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme, Blutrune

veränderte Wirkung: Wirkung auf: Objekt: Inhalt; Ort: Zone von RkW Schritt Radius; Person: nur die Person

Ottarune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille fürs Schiff, Namenssigille des Ottajaskos, Namenssigillenvariante beim einzelnen Mitglied

mögliche Beizeichen: Blutrune

Finsterrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante

mögliche Beizeichen: Auslöser, Blutrune

Wogensturmrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante

mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungsausnahme für die Anwendung auf Schiffen, Blutrune



Felsenrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante
mögliche Beizeichen: Auslöser, Blutrune

Schicksalsrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante
mögliche Beizeichen: Namenssigille bei Wirkungs Ausnahme für die Anwendung bei Objekten, Blutrune

Pfeilrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante
mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungs Ausnahme, Blutrune

Waffenrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante
andere nötige Beizeichen: Namenssigille mit Wahrer Name
mögliche Beizeichen: Auslöser, Blutrune
veränderte Zeichenform: analog zur Arkanoglyphe „Zeichen der Zauberschmiede“, siehe dort

Drachenrune

Siehe hierzu auch Schutzrunen: Anhang B S. 15
Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante
mögliche Beizeichen: Auslöser, Blutrune, Namenssigille bei Wirkungs Ausnahme

Furchtrune

Wirkungsbereichzeichen: Objektsigille/Namenssigillenvariante
mögliche Beizeichen: Auslöser, Namenssigille bei Wirkungs Ausnahme, Blutrune

Blutrune

Ist selbst ein spezielles Beizeichen.
Wirkungsbereichzeichen: Namenssigille (anders als die Namenssigillenvariante für die eigentliche Rune)
mögliche Beizeichen: keine
veränderte Wirkung: Es sind genauso viel LeP fällig wie auch eine normale Aktivierung an AsP kostet. Bei einer solchen Reaktivierung ist es nicht nötig zu singen.



IMPRESSUM

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

„Das Schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

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

© 2005 by Benedikt Megner