

GLYPHEN, RUNEN, ZAUBERZEICHEN

ERGÄNZENDES REGELWERK ZUR
ZAUBERZEICHENMAGIE

VERSION 1.1

VERFASST VON

BENEDIKT MEGNER

MIT DANK AN

ENRICO MALZ

FÜR SEINE KONSTRUKTIVE KRITIK UND INTERESSANTEN ANREGUNGEN

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 fest 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.de-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 großer 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.

Die nun hier vorliegende Spielhilfe ist kein Ersatz für "Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen", sondern lediglich eine Ergänzung, Erklärung und teilweise eine Überarbeitung der dort vorgestellten Regeln. Um dieses ergänzende 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.

Meine kleine Spielhilfe ist nur als ein Vorschlag zu verstehen, der das Spiel mit Zauberzeichen interessanter machen und bereichern soll. Hierfür habe ich erst mal versucht einige Formulierungen, 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).

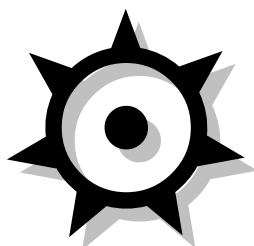
Ich wünsche allen Interessierten dann noch viel Spaß beim Spiel mit Zauberzeichen.

*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
(RE-)AKTIVIERUNG IN DER GEMEINSCHAFT	7
ENTZAUBERUNG	7
STABILITÄT DER GROBSTRUKTUR	7
AUSLÖSER	8
WIRKUNGSUNTERDRÜCKUNG	8
ZAUBERZEICHEN AUF KRAFTLINIEN	8
ANALYSE VON ZAUBERZEICHEN	9
PROFANES ERKENNEN	9
ANALYSE DER GROBSTRUKTUR.....	9
KRAFTQUELLENGESPEISTE ZAUBERZEICHEN	10
ZAUBERZEICHEN IN DER ZAUBERWERKSTATT	10
VORRAUSETZUNGEN	10
ENTWICKLUNGSSCHWIERIGKEIT (ES).....	11
SCHRITTWEISE ENTWICKLUNG	11
BEIZEICHENERWEITERUNG	11
TRANSITION	11
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 Glyphenmagie in einige andere Ritualkenntnis-Traditionen (Alchimie, Gildenmagie, Zibillja und

Kristallomantie) integriert wurde (sie wird hier allerdings erst durch die SF *Zauberzeichen* aktiv). Bei Runenzauberei muss die entsprechende Ritualkenntnis immer separat erworben werden (durch die SF *Runenkunde*).

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

ERLERN- UND ANWENDBARKEITSBESCHRÄNKUNG

Allgemein lassen sich 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 Zibillja 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 mitgeführten Objekt wird wie ein pAsP (wie Elixiere auch) behandelt (nicht-aktive zählen gar nicht). Das Gleiche gilt für ein, mit „Satinavs Siegel“ in seiner Wirkungsdauer verlängertes, APPLICATUS-Artefakt. Für eine auf einer Person angebrachten Rune gilt das im SRD S. 70 Gesagte.

Bei einem aus einer Kraftquelle gespeisten Zauberzeichen (siehe „Kraftquellengespeiste Zauberzeichen“ S. 10) auf einem mitgeführten Objekt werden die bei der Aktivierung aufgewendeten pAsP ganz normal gezählt. Bei einer Anbringung einer kraftquellengespeisten Rune auf einer Zielperson, werden diese pAsP doppelt wertet. Bei Kraftspeicher-Objekten kommen natürlich noch dessen pAsP (aus der Kraftspeichererstellung) hinzu.

WIRKUNGSBEREICH

Jedes Zauberzeichen braucht ein bestimmtes Zeichen, das den Wirkungsbereich, in dem sich die Wirkung entfaltet, bezeichnet. Welches Wirkungsbereichszeichen bei welchen Zauberzeichen verwendet wird steht bei den einzelnen Zauberzeichen im Anhang (siehe hierzu Anhang B S. 13 bzw. Anhang D S. 18).

Objektsigille

Diese Sigille wird benötigt, wenn sich die Wirkung 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 sich die Wirkung auf eine gewisse Zone (abhängig von RkP* oder RkW) um das Zauberzeichen 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 Orts- 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 Zauberzeichens um 1. Die Anwendung dieser Sigille ist nur bei wenigen Zauberzeichen möglich (siehe Anhang B S. 13 und Anhang D S. 18).

Kernglyphe Ursprung

Wird diese Kernglyphe verwendet, so gilt die gesamte Glyphe (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 nur das Zauberzeichen an sich 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 (einfacher Kreis bei Bannkreisen und Doppelkreis bei Schutzkreisen) erwirkt, allerdings tritt hierbei durch die Aktivierung eine temporäre (solange es aktiv ist) Verankerung des Zeichens, und damit auch des Zeichenträgers, am jeweiligen Ort auf (das Zeichen lässt sich während es aktiv ist, nicht vom Ort weg bewegen).



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 fest vorgeschriebene 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 Zauberzeichen 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 Zauberwerkstatt“ S. 10), und momentan Gegenstand diverser Forschungsbemühungen (vor allem in Khunchom, aber auch in Kuslik und Fasar) ist.

BEIZEICHEN

Da Beizeichen die Umstände (z.B. den Zeichenträger) 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. Die Skala hierfür reicht von 0 bis 3. 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 (erfordert das Bild des Beizeichen und Erklärungen der Zusammenhänge), 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 entwickeltes Beizeichen kann auch nur bei Glyphen verwendet werden. Analoges gilt auch für Runenzauberei und den hier benötigten Beizeichen.

Modifikationen auf die Probe:

- -7 bis +2, je nach Schrift:
Arkanil (-7), Chuchas (-5), Hjalldinga-Runi (-4), Chrmk, Alt-Alaani, Amulashtara, Zhayad (je -3), Ur-Tulamidy, Drakned-Glyphen (je -2), Drakhard-Zinken (-1), Angram, Asdharia, Tulamidy (je +/-0), alle anderen +2
bei Runen nur Hjalldinga-Runi oder Arkanil verwendbar, bei Glyphen alle Schriften außer Hjalldinga-Runi möglich
- 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 Glyphen: siehe untenstehende SF's; die SF *Zauberzeichenentwicklung* (siehe Anhang A 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 auch nur durch diese SF erlernbar. Sie ist nur bei Runenzauberei verwendbar.

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. 8)

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

Dauer der Entwicklung: Zuschlag ZE;

SF Kraftquellenzeichen (siehe S. 12)

Erklärung: siehe „Kraftquellengespeiste Zaubersymbole“ (S. 10)

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
- Elementarkraftsigillentwicklung (Elemente, Kraft, Temporal)
- Zeitpunktsigillentwicklung
- eventuell auch Basiszeichenentwicklung (hätte aber wohl einen anderen Mechanismus)
- ...

Ergebnis der Beizeichenentwicklung

Eine misslungene Probe bedeutet, dass es nicht gelungen ist 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 Zauberpätzern (MWW S. 15) ähnelt (bei Verwendung von Arkanil treten deutlich 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 Erschwernis auf die (re-)aktivierende Ritualkenntnisprobe (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6). Pro Punkt geringerer Qualität wird diese 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. Erst wird ein Zeichen erstellt, eventuell schon bei der Erstellung des kompletten Zeichenträger, und dann wird es, irgendwann später, muss also nicht direkt im Anschluss geschehen, aktiviert.

Eine eventuell später folgende Reaktivierung unterscheidet sich in keinsten Weise von der ersten Aktivierung. Regeltechnisch wird also kein Unterschied zwischen einer ersten Aktivierung und einer weiteren Reaktivierung gemacht.

ERSTELLUNG

Hierfür ist auf jeden Fall Kenntnis der richtigen Variante des Zaubersymbols nötig (zu Varianten siehe „Zaubersymbole in der Zauberkunst“ S. 10).

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

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

Dauer: für jeden Komplexitätspunkt 1 SR (Malen/Zeichen) bis 4 Stunden (Weben). Diese Zeit kann auch unterbrochen und später fortgesetzt werden. Bei entsprechender Fähigkeit kann man versuchen sie zu verringern (pro Halbierung + 3 auf die Talent-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 ein AsP benötigt. Diese AsP werden jeweils nach den entsprechenden Zeiten für einen Komplexitätspunkt (siehe Dauer) fällig. Hierdurch wird eine magische Grobstruktur innerhalb der Objektmatrix geschaffen, auf die sich der spätere Aktivierer dann harmonisieren muss. Diese magische Grobstruktur erklärt auch, warum selbst deaktivierte Runen auf Menschen zur Artefaktkontrolle gezählt werden.

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

Eine Zerstörung der Grobstruktur (z.B. durch einen DESTRUCTIO (siehe „Entzauberung“ S. 7) oder Instabilitäten (siehe „Stabilität der Grobstruktur“ S. 7)) hat zur Folge, dass das Zaubersymbol nicht mehr reaktiviert werden kann.

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) und sonstigen Umständen (Meisterentscheid)
- - 3, wenn man den kompletten Zeichenträger selbst erstellt hat
- - 5, wenn die Erstellung des Zaubersymbols zusammen mit der Erstellung des kompletten Zeichenträger erfolgt

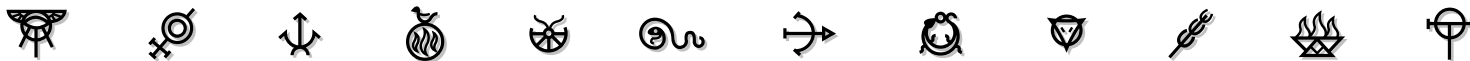
Verwendung der TaP* aus der Erstellung

- je 2 verwendete TaP* können die aktivierende Ritualkenntnisproben um einen Punkt erleichtern (siehe „Modifikationen auf die Ritualkenntnisprobe“)
- 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. 9))
- bei Kenntnis der SF *Stabile Grobstruktur* (siehe Anhang A S. 12) können je 2 TaP* verwendet werden, um Stabilitäts-Prüfwurfe (siehe „Stabilität der Grobstruktur“ S. 7) bei diesem Zeichen um einen Punkt zu modifizieren (wird auf den Wurf addiert). Dies ist allerdings nur bis zu maximal Komplexität/2 Punkten möglich.

(RE-)AKTIVIERUNG

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

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 helfende Erklärungen wenigstens halbwegs ermöglichen (siehe „Analyse der Grobstruktur“ S. 9).



Bei Runen ist, neben der Ritualkenntnisprobe, zusätzlich noch eine, um die halbe Komplexität erschwerte, Singenprobe nötig. Je 3 TaP* hieraus bringen dann einen Bonuspunkt für die Ritualkenntnisprobe. Die nötige Ritualkenntnisprobe wird auf die im SRD S. 62 genannten Eigenschaften geprüft.

Dauer: Komplexität*6 SR (am Stück zu absolvieren). Diese Zeit kann verringert werden (pro Halbierung + 3 auf die Rk-Probe).

Bei Anwendung der SF *Stabile Grobstruktur* (siehe Anhang A S. 12), wird diese Zeit verdoppelt und lässt sich dann auch nicht weiter verringern (Auswirkungen: siehe „Stabilität der Grobstruktur“ S. 7).

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 (siehe SRD S. 63)
- - 1 je 3 volle TaP* aus der Singenprobe bei Runen
- - 1 je 2 hierfür verwendete TaP* aus der Erstellungsprobe (siehe „Erstellung“)
- + (3 - Qualität der Beizeichen) für jedes Beizeichen (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5)
- je nach Kenntnis der Grobstruktur:
für den Erschaffer des Zaubers Zeichens: +/- 0
andere: + (3+) (siehe „Analyse der Grobstruktur“ S. 9)
- + 5, wenn nur eine Variante des Zaubers Zeichens bekannt ist
- + X, bei Spezialfällen, z.B. bei Anbringung eines Auslösermechanismus (siehe „Auslöser“ S. 8)

Bei einer misslungenen Aktivierung (bei Runen gilt die Aktivierung als misslungen, wenn eine der beiden Proben (Singen- und Ritualkenntnisprobe) misslingt) werden die vollen AsP-Kosten fällig. Hierbei wird auch sofort ein Stabilitäts-Prüfwurf fällig (siehe „Stabilität der Grobstruktur“ S. 7), bei dem sogar ein Punkt vom Wurf subtrahiert werden muss, und selbstverständlich auch keine RkP* verwendet werden können um den Wurf zu modifizieren.

Ansonsten gilt das, im SRD auf S. 62 Gesagte, auch bezüglich möglicher Patzer.

Variante: Schnellaktivierung

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

Hierbei wird in relativ kurzer Zeit ein auch nur kurz wirkendes Zaubers Zeichen aktiviert. Allerdings besteht hierdurch eine erhöhte Gefahr, dass die Grobstruktur instabil wird (siehe „Stabilität der Grobstruktur“ S. 7). Es wird nach einer Schnellaktivierung anstatt auf die halbe Komplexität auf die komplette Komplexität geprüft.

Diese Variante wird vor allem bei Bann- und Schutzkreisen auf entsprechend transportablen Objekten (z.B. Teppichen) verwendet.

Dauer: Komplexität*2 Aktionen. Diese Zeit kann ebenfalls noch verringert werden. Eine Anwendung der SF *Stabile Grobstruktur* (siehe Anhang A S. 12) ist hierbei nicht möglich.

AsP-Kosten: unverändert (siehe oben)

Zusätzliche Modifikation auf die Rk-Probe: + 7 (bei Runen auch auf die Singenprobe)

Veränderte Wirkungsdauer: RkP* SR (unabhängig von der normal geltenden Wirkungsdauer)

(RE-)AKTIVIERUNG IN DER GEMEINSCHAFT

Es ist möglich ein Zaubers Zeichen durch einen UNITATIO-Bund zu (re-)aktivieren. Hierzu muss auf jeden Fall der Bundführer in der Lage sein das entsprechende Zaubers Zeichen 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.

ENTZAUBERUNG

Die im SRD auf Seite 63 genannten Regeln gelten für aktive Zaubers Zeichen (bei in ihrer Wirkung unterdrückte Zeichen gilt ein Zuschlag gemäß SRD S. 63).

Bei nicht-aktiven Zaubers Zeichen, ist eine Entzauberung mittels merkmalspezifischer Antimagie nicht möglich, ein DESTRUCTIBO gegen die Grobstruktur aber sehr wohl. Hierfür wird die Probe

nicht zusätzlich erschwert und es sind AsP in halber Höhe der in der Grobstruktur steckenden AsP nötig, also Komplexität/2 (siehe „Erstellung“ S. 6), allerdings keine pAsP.

Ein mittels DESTRUCTIBO entzaubertes Zaubers Zeichen, egal ob es inaktiv oder aktiv war, verliert seine magische Grobstruktur und ist deswegen nicht mehr reaktivierbar.

STABILITÄT DER GROBSTRUKTUR

Die Grobstruktur eines Zaubers Zeichens kann auch instabil werden, dies geschieht vor allem nach unsauberen Aktivierungen.

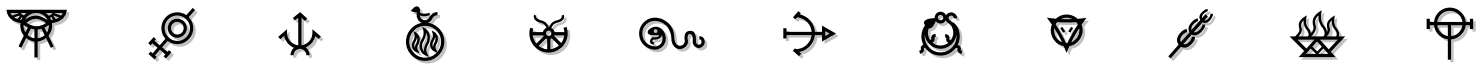
Um dies zu überprüfen, wird ein modifizierter (siehe unten) Stabilitäts-Prüfwurf, mit einem W20 abgelegt. Wird hierbei ein Wert kleiner oder gleich der halben Komplexität erreicht (nach Schnellaktivierung: volle Komplexität), so wurde die Grobstruktur beschädigt und verflüchtigt sich, so dass das Zaubers Zeichen nicht mehr reaktivierbar ist. Es bleibt dann lediglich eine rein profanes, womöglich aber recht schön oder beeindruckend anzusehendes, Zaubers Zeichen übrig.

So ein Stabilitäts-Prüfwurf ist immer nach dem Ende einer Wirkung fällig, aber auch direkt nach einer misslungenen Aktivierung.

Bei Patzern kommt es, neben den sonstigen Auswirkungen, sowieso zum vollständigen Zerstören der Grobstruktur (ohne Prüfwurf).

Modifikationen auf den Stabilitäts-Prüfwurf

- + 1 je 2 hierfür verwendeter TaP* aus der Erstellungsprobe (siehe „Erstellung“ S. 6); maximal Komplexität/2 Punkte
- nach Ende einer Wirkung: + 1 je 2 (noch übrige) RkP* (womöglich durch physische Gewalt (siehe SRD S. 63), Liturgien oder Magie verringert); bei einer Aktivierung durch die SF *Stabile Grobstruktur* (siehe Anhang A S. 12) gilt sogar: + 1 für jeden (noch übrigen) RkP*
- - 2 je RkP*-Verlust durch physische Gewalteinwirkung während der Wirkungsdauer (siehe SRD S. 63)
- nach misslungener (Re-)Aktivierung: - 2; bei Aktivierung durch SF *Stabile Grobstruktur* (siehe Anhang A S. 12): - 1



AUSLÖSER

Bei vielen Zauberzeichen ist es möglich sie mit einem speziellen Auslösemechanismus zu versehen (siehe Anhang D S. 18 und auch Anhang B S. 13), so dass die Wirkung des Zauberzeichens bis zum Eintritt einer bestimmten Bedingung unterdrückt wird (es ist aber dennoch aktiv; das Ende der Wirkung wird also nicht verschoben). Hierfür muss als zusätzliches Beizeichen eine Auslösersigille angebracht werden. Bei einigen Zauberzeichen ist es sogar zwingend nötig, dass so ein Auslösemechanismus hinzugefügt werden (z.B. „Singendes Zeichen“, genaueres siehe wieder Anhang D S. 18 und Anhang B S. 13).

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

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

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 Wirkungsanfälligkeit durch das Zauberzeichen (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 Wirkungsladungen (eignet sich eigentlich nur bei Zauberzeichen 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 im Magazin erhöht allerdings die Komplexität um eins (siehe SRD S. 62).

WIRKUNGSUNTERDRÜCKUNG

Vor kurzen wurde in Khunchom eine Möglichkeit entwickelt, Zauberzeichen so zu modifizieren, dass es möglich ist, ein aktives, wirkendes Zauberzeichen, 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 wieder 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.

Das (aktive) Zauberzeichen wird durch diesen Vorgang nicht deaktiviert, sondern lediglich in seiner Wirkung unterdrückt, ähnlich dem Zustand, in dem sich ein Zauberzeichen befinden, wenn es mit einer normalen Auslösebedingung, welche die Wirkung bis zum Eintreten dieser bestimmten Bedingung unterdrückt (siehe „Auslöser“ S. 8), versehen wurde. Bei gleichzeitiger Verwendung von normalen Auslöser und Wirkungsunterdrückung kann somit die Wirkung eines aktiven Zauberzeichens beliebig oft an und abgeschaltet werden. Beim leuchtenden Zeichen z.B. einmal klatschen Licht an, zweimal klatschen Licht wieder aus, usw..

Für beide Mechanismen (entfaltender und unterdrückender Auslöser), können Personen ausgenommen werden, auf die der Auslösemechanismus dann nicht reagiert. 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 es natürlich ebenfalls noch möglich, Personen von der eigentlichen Wirkung des Zauberzeichens zu befreien (falls das Zauberzeichen 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 Zauberwerkstatt (siehe „Beizeichenerweiterung“ S. 11). Nur bei solchen modifizierten Zauberzeichen ist es möglich eine Wirkungsunterdrückung einzufügen. Das entsprechende Beizeichen muss, wie bei den normalen Auslösern (siehe „Auslöser“ S. 8), 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 momentan nur in Khunchom bekannt ist. Diese SF ist aber nur für die Entwicklung nötig. Für die Anwendung reicht es aus, ein erlerntes Beizeichen an die erlernte modifizierte Variante anzubringen, hierfür ist die SF nicht nötig.

ZAUBERZEICHEN AUF KRAFTLINIEN

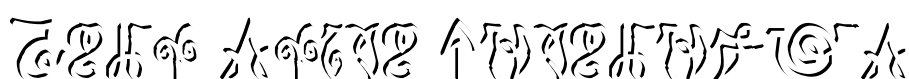
Werden Zauberzeichen auf Kraftlinien (siehe MWW 95 ff.) angebracht, so können diese Zauberzeichen zusätzliche Kraft aus der Kraftlinie ziehen.

Dies ist allerdings nur bei ortsfesten Zauberzeichen möglich, die eine, entsprechend zu entwickelnde, Ortssigille enthalten. Die nötige Beizeichenentwicklung (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5) ist aufgrund der Präsenz der Kraftlinie zusätzliche um die Hälfte der LS/KS erschwert. Hierfür, und für die (Re-)Aktivierung, benötigt man allerdings Kenntnis der SF *Kraftlinienmagie I* (natürlich geht auch *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% bei SF *Kraftlinienmagie II*) der normal anfallenden Kosten.

Bei nicht affinen Zauberzeichen verringern sich als einziger Effekt die Kosten um 1 (bzw. 2 bei SF *Kraftlinienmagie II*) AsP.

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





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 erschwerte Sinnesschärfeprobe nötig. Die Probenerschwernis für diese Sinnesschärfeprobe 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 einsehenden Orten befindet, ist die Sinnesschärfeprobe zusätzlich (nach Meisterentscheid) zu erschweren, falls es überhaupt möglich ist das Zauberzeichen zu erkennen.

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 Zauberzeichens, 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 hierbei erreichten ZfP* erleichtert.

Die TaP* der Magiekundeprobe bestimmen dann das Ausmaß der erkannten Einzelheiten, wobei TaP* in Höhe der Komplexität bedeuten, dass die Wirkung des Grundzauberzeichens (ohne eventuelle zusätzliche Beizeichen) komplett erkannt wurde. Bei aktiver Kenntnis des Zauberzeichens, sind hierfür nur 0 TaP* nötig.

Außerdem hat man durch ein komplettes Erkennen der Wirkung des Grundzauberzeichens auch die Arten aller verwendeten Beizeichen identifiziert, also z.B. eine Objektsigille als solche erkannt.

Nur bei so 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 (nach dem eventuellen Abzug von Komplexität TaP*, für das Erkennen des Grundzauberzeichens) 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 übrigen 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, aber immerhin noch möglich. 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 jeweilige 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.

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 (zu Varianten siehe „Zauberzeichen in der Zauberwerkstatt“ S. 10).

Ist dies der Fall, dann kann man sich mittels ANALYS oder vergleichbarer Fähigkeiten an die Analyse machen. Die hierfür nötigen Proben sind 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 (z.B. 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 (Glyphenmagie oder Runenzauberei) zur Verfügung stehenden TaP*.

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 einen Punkt 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 ein Kenner der Grobstruktur einem die Feinheiten des Werkes erklärt. Diese Verfahren ist weitestgehend analog zum obigen Vorgehen, nur dass der ANALYS, durch eine um die Komplexität (+ doppelte Aktivierungerschwernis des Lehrers aufgrund seiner Kenntnis der Grobstruktur) erschwerte Lehrenprobe (wie beim „gegenseitigen Lernen“ modifiziert (siehe MFF S. 48), bei langjährigen Schüler-Lehrer-Verhältnis außerdem wieder um bis zu 7 erleichtert) des Lehrers ersetzt wird. Bei einer schriftlichen fixierten Erklärung sind zudem erklärende Zeichnungen nötig, was durch eine Malen/Zeichen-Probe geschieht, die um den gleichen Betrag wie die Lehren-Probe erschwert ist. Die ZfP* des ANALYS werden hier dann durch das Minimum der TaP* (aus der Lehren und der Malen/Zeichnen-Probe) ersetzt.





KRAFTQUELLENGESPEISTE ZAUBERZEICHEN

Bei entsprechende Kenntnissen (SF *Kraftquellenzeichen*, siehe Anhang A 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 sein, wie die AsP-Kosten bei der Aktivierung, also üblicherweise in Höhe der doppelten Komplexität (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6).

Von diesen AsP wird ständig ein Teil verbraucht. Über einem Zeitraum, der einer normalen Wirkungsdauer entspricht, werden so AsP in Höhe der normale (Re-)Aktivierungskosten (normalerweise also wieder 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 der AsP dann regeltechnisch vom Vorrat abgezogen wird (Bei einer Wirkungsdauer bis zu einem bestimmten Ereignis (z.B. Sonnenwende), wird als Wirkungsdauer der Abstand vom letzten dieser Ereignisse bis zum nächsten betrachtet, die AsP, die hierbei vor der Aktivierung fällig gewesen wären, werden nicht mehr verbraucht). Sind zu so einem Zeitpunkt, die in der Kraftquelle gespeicherten AsP, geringer als die nötigen AsP, mit dem das Zeichen ständig durchflossen werden muss, so verringern sich die RkP* um eben diesen fehlenden Betrag (irreparabel). 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 speziell entwickelt werden muss (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5).

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. 11) nötig. Das entsprechende Beizeichen wird hierbei immer zu einem nötigen Beizeichen, und es ist auch nur dieses speziell entwickelte Beizeichen möglich, nicht die ganze Gruppe von möglichen Kraftquellenzeichen (etwas Anderes ist hierbei ausnahmsweise nicht möglich). Im Endeffekt heißt das nun, dass man jedes Mal, wenn man ein kraftquellengespeistes Zauberzeichen erschaffen will, zuerst des spezielle Beizeichen entwickeln und damit dann die nötige Variante in der Zauberwerkstatt erschaffen muss. Die Komplexität der Kraftquellen-Variante des Zauberzei-

chens erhöht sich um 5. Außerdem kommen noch die Merkmale Temporal, Kraft und Metamagie hinzu, so dass das aktive kraftquellengespeiste Zauberzeichen auch durch die entsprechenden Antimagiesprüche deaktivierbar ist.

Die Ritualkenntnisprobe der Aktivierung (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6) eines solchen kraftquellengespeistes Zauberzeichen wird zusätzlich um 5 erschwert. Bei einer solchen Aktivierung fallen außerdem die doppelten der sonst üblichen AsP-Kosten an (also normalerweise vierfache Komplexität), ein Zehntel hiervon sogar als pAsP.

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 gespeister, Kraftspeicher diente. Dieses Zeichen hat aber mittlerweile seine Wirkung verloren und muss erst neu reaktiviert werden. Hierzu ist aber erst mal die Kenntnis des entsprechenden Zauberzeichen nötig (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 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. 8), also sowohl die Vorteile, als auch die Risiken. Der Zuschlag auf die Kraftquellenbeizeichenentwicklungsprobe (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, bei einem lebenden Zielobjekt, ebenfalls möglich dieses als Kraftquelle zu nutzen. Dies ist natürlich in erster Linie bei Zauberkundigen und dessen AE als Kraftquelle möglich, aber in Kombination mit der Blutrune auch durch die LE (LE:AsP = 1:1). Allerdings besteht hierbei immer die Gefahr, dass der Vorrat zu gering wird und sich deswegen die RkP* verringern.

Bei allen anderen Kraftquellen ist alles Meisterentscheid.

ZAUBERZEICHEN IN DER ZAUBERWERKSTATT

Zum Prinzip der Zauberwerkstatt 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 Zauberzeichenentwicklung, die erste erlaubt es die Beizeichenauswahl, welche an das Zauberzeichen angebracht werden können zu erweitern.

Die zweite ist eine Transition eines schon bekannten Zauberzeichens durch einen Beizeichenaustausch.

Diese beiden Modifikationen schaffen Varianten des Grundzauberzeichens. 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 Varianten (allerdings mit Erschwerenissen) (re-)aktivieren (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6) oder in ihrer Grobstruktur analysieren (siehe „Analyse der Grobstruktur“ S. 9).

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

VORRAUSSETZUNGEN

Als Voraussetzung wird jeweils ein 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, Amulashtira, Zhayad, Ur-Tulamidyra) gewählt werden, wobei sich der Schriftkundewert aus dem geringeren TaW - 2 ergibt.



Vorraussetzungen im einzelnen:

- allgemein:
 - passende Spezialisierung auf Magiekunde
 - Kenntnis aller verwendeter fester Zeichen
 - für die Verwendung von variablen Beizeichen (z.B. Objektsigille) ist Kenntnis der entsprechenden Entwicklungs-SF (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5) nötig
- für Beizeichenerweiterung:
 - 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
- je nach Beizeichenart:
 - Objektsigille (+1), Ortssigille (+2), Namenssigille (+2), Auslösersigille (+2), Wirkungsunterdrückungszeichen (+4), Orts-Objekt-Sigille (+4), Kraftquellenzeichen (+5), wirkungsrelevante Beizeichen (z.B. Elementzeichen, Materialzeichen, oder spezielle (je nach Zaubersymbolen) Beizeichen, die für die grundsätzliche Wirkung mitverantwortlich sind) (+7)
- Bedingungen: +10 bis -2 (siehe MWW S. 139)
- Merkmalskenntnis Metamagie: -1
- SF *Zauberzeichenentwicklung* (siehe Anhang A 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 Beizeichenerweiterung sind ES/4 Schritte nötig, bei der Transition und der Neuentwicklung ES/2 Schritte.

BEIZEICHENERWEITERUNG

Hierdurch ist es möglich, die Beizeichenliste, welche bei Zaubersymbolen verwendet werden (siehe Anhang D S. 18 oder Anhang B S. 13) um weitere noch nicht mögliche Beizeichen 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 Beizeichen hinzugefügt werden, welches aber die eigentliche Wirkung nicht verändert (ein Hinzufügen eines wirkungsrelevanten Beizeichens, 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 Beizeichengruppen gilt dann Entsprechendes (Ausnahme: Kraftquellenzeichen, genauer siehe „kraftquellengespeiste Zaubersymbolen“ S. 10).

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

Eine Beizeichenerweiterung kostet Grund-Komplexität mal 15 AP.

TRANSITION

Hierbei wird eines der benötigten festen Beizeichen durch ein anderes (bekanntes) der selben Gruppe, oder eben durch die variable Gruppe selbst (Entwicklungs-SF nötig) ersetzt.

Bei Austausch eines wirkungsrelevanten Beizeichens 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 Beizeichenart, plus 5 bei einem festen neuen Zeichen, oder plus 10 bei einem variablen neuem Zeichen (aus der entsprechenden Gruppe).

Die Entwicklung einer Transition kostet Komplexität mal 25 AP.

NEUENTWICKLUNG

Eine komplette Neuentwicklung eines Zaubersymbols 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 und den bisher bekannten Zaubersymbolen orientieren.

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

- mindestens 2 Basiszeichen, eventuell zusätzlich auch einzelne feste wirkungsrelevante Beizeichen (z.B. Elementzeichen)
- Wirkungsbereichszeichen (in der Grundform bei Glyphen: nur eine Auswahlmöglichkeit, also entweder Objekt-, oder Orts-sigille, 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 hierbei aus der doppelten Komplexität plus einen für die Neuentwicklung geltenden Zuschlag von 15.

Bei einer, gleich bei der Neuentwicklung vorgenommen, Beizeichenerweiterung 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 neue Zaubersymbol erlernen will muss hierfür diese Menge an AP aufwenden.

BEISPIEL

*Es soll eine Arkanoglyphe entwickelt werden, welche die Struktur von Objekten herabsetzt (Strukturpunkte halbieren während Wirkungsdauer, BF + 2, RS - 1). Der Meister hat die benötigten Kernglyphen festgelegt: Ziel, Bannung, hinzu kommt das feste (wirkungsrelevante) Beizeichen für Erz (aus dem Ziel des Zeichens werden die erzenen Eigenschaften gebannt). Als Wirkungsbereichszeichen 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 Wirkungsbereichszeichen auf Objektsigille/Ortssigille (die Strukturpunkte aller Objekte in einer Zone von RkP Schritt um die das Zaubersymbol 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 sie neu ist. Wenn man sie 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 Glyphen um 2. Die Kosten für das Erlernen betragen in diesem Fall 100 AP (wie eine erste 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 Glyphen. 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 auf diesen Teil zu spezialisieren und diesen dann auch als separate Ritualkenntnis (Glyphenmagie) weiterzugeben.

Ein Kristallomant z.B., 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 zur 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 dessen 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. befreundete Scharlatane) weitergeben.

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

Kosten: 300 bzw. 100 AP (siehe oben)

SF Wirkungsunterdrückung

Effekt: Diese SF ist Voraussetzung um Zauberzeichen so zu modifizieren (siehe „Beizeichenenerweiterung“ S. 11), dass man eine variable Unterdrückungssigille einbinden kann. Des Weiteren ist diese SF nötig um spezielle Unterdrückungssigillen entwickeln zu können (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5). Zu den Auswirkungen siehe „Wirkungsunterdrückung“ (S. 8).

Hintergrund und Verbreitung: Diese SF ist momentan nur in Khunchom bekannt. Sie wird nur in Ausnahmefällen an Außenstehende weitergegeben, welche der Akademie, neben den horrenden Lehrkosten auch noch einen besonderen Dienst (meist mit Bezug zur Zauberzeichenforschung) erweisen müssen.

Voraussetzungen: Magiekunde (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 12+; passende Schrift (Arkanil, Chuchas, Hjaldira-Runi, Chrmk, Alt-Alaani, Amulashtira, Zhayad oder Ur-Tulamidy) 10+; RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 12+

Kosten: 200 AP

SF Schnellaktivierung

Effekt: Diese SF erlaubt es, ein schon erstelltes Zauberzeichen in wenigen Aktionen (Komplexität*2 Aktionen) zu aktivieren. Die Wirkungsdauer beträgt dann allerdings nur noch RkP* SR. Diese Anwendung ist aber nicht ganz einfach (Genauerer hierzu siehe „Variante: Schnellaktivierung“ S. 7).

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.

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

Kosten: 200 AP

SF Kraftquellenzeichen

Effekt: Diese SF ermöglicht das Entwickeln eines, für eine spezielle Kraftquelle passenden Beizeichens (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5), welches dann erlaubt ein Zauberzeichen an die Kraftquelle anzuschließen, so dass es seine Kraft hieraus beziehen kann (siehe „Kraftquellengespeiste Zauberzeichen“ S. 10). Dieses Beizeichen muss für jede Kraftquelle separat entwickelt werden. Nach der Entwicklung des Beizeichens muss man noch eine spezielle Kraftquellen-Variante des Zauberzeichens entwickeln (siehe „Zauberzeichen in der Zauberwerkstatt“ S. 10) um es dann wie gewollt verwenden zu können.

Hintergrund und Verbreitung: Diese SF ist nahezu unbekannt (Ach 1), war aber früher, teilweise sowohl unter Glyphenkundigen, als auch Runenkundigen bekannt und kann eventuell aus alten Aufzeichnungen rekonstruiert werden.

Voraussetzung: Magiekunde (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 17+; passende Schrift (Arkanil, Chuchas, Hjaldira-Runi, Chrmk, Alt-Alaani, Amulashtira, Zhayad oder Ur-Tulamidy) 12+; RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 15+

Kosten: 400 AP

SF Zauberzeichenentwicklung

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

Mit dieser SF können sowohl die Zuschläge in der Zauberwerkstatt (siehe „Entwicklungsschwierigkeit“ S. 11), als auch der Zuschlag, der sich bei der Beizeichenentwicklung aufgrund der Beizeichenart (siehe „Beizeichenentwicklung“ S. 5) ergibt, halbiert werden. Auch bei einer Rekonstruktion von Zauberzeichen werden durch dieser SF sämtliche Probenzuschläge halbiert.

Voraussetzung: KL, IN je 16+; SkW (siehe S. 10) 13+; Magiekunde 15+; Spezialisierung Magiekunde auf Glyphenmagie oder Runenzauberei; RkW (Glyphenmagie oder Runenzauberei) 15+

Verbreitung: heutzutage unbekannt, aber eventuell rekonstruierbar

Kosten: 300 AP

SF Stabile Grobstruktur

Effekt: Diese SF erlaubt es Zauberzeichen so zu erstellen (siehe „Erstellung“ S. 6), dass deren Grobstruktur stabiler ist.

Andererseits kann man hierdurch, bei einer (Re-)Aktivierung (siehe „(Re-)Aktivierung“ S. 6), auch versuchen vorsichtiger vorzugehen (doppelte Dauer, nicht kombinierbar mit einer eventuellen Verkürzungen), wodurch sich der Stabilitäts-Prüfwurf besser modifizieren lässt (siehe „Stabilität der Grobstruktur“ S. 7).

Hintergrund und Verbreitung: einst unter wenigen Mudramulim bekannt, heute aber vergessen

Voraussetzungen: KL, IN, FF je 14+

Kosten: 150 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 GESPÜR DER KEULE. Ein mit dem Zeichen versehenes Objekt (Objektsigille) kann magische Präsenzen aufspüren, dazu muss man nur das Untersuchungsobjekt berühren. Wenn dann ein W20 Wurf auf den Magiegespürwert des Zeichens (entspricht RkP*) gelingt, so leuchtet das Zeichen auf (Leuchstärke 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 und 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

Anmerkung: häufig im Magazin angebracht

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 regeneriert jeder innerhalb der Reichweite (RkW Schritt) pro Regenerationsphase 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

Anmerkung: bei Verwendung der Ursprung-Glyphe häufig im Magazin angebracht

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 alle direkt am Körper getragener Gegenstände), Objektsigille bei Wirkungs Ausnahme von einzelnen Objekte (pro Objekt: Komplexität +1), Satinavs Siegel, Schutzsiegel

Wirkung: In einer Zone um das Zeichen herum (Ortssigille: RkP* Schritt, Orts-Objekt-Sigille: $\text{RkP}^*/2$ 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 eine, dem Zauber STILLSTAND ähnliche Wirkung, und ist wie dieser unter einigen 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 dann 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 ein Opfer Schaden in irgend eine Form erleidet, lässt die hypnotische Wirkung für diese Person kurzzeitig nach. Nach einer SR (und ab dann jede SR) hat ein Opfer die Möglichkeit, durch eine gelungene KL-Probe, welche um $\text{RkP}^*/3$ erschwert ist, seinem Blick vom Zeichen abzuwenden. Durch jeden wie auch immer hervorgerufenen Abbruch des Blickkontaktes endet die Wirkung, kann aber bei neuerlichem Blickkontakt erneut auftreten.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Ach 2, Mag 1

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





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 (s.u.); *Wirkungsbereichszeichen:* Objektsigille/Ortssigille; *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, bei Verwendung, 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 jeweils nur die Hälfte.

Merkmale: Eigenschaften

Verbreitung: Alc 2

Anmerkungen: Dieses 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 dieses Zauberszeichens, das Zeichen „**Kleines Zeichen des Handwerks**“ (siehe gleich), welches 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:* 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 dieses 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 * 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 volle RkP* um 1 Spann/s. Der Ausdauerverlust bei Laufanstrengungen wird halbiert, so das 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 Fernkampfbasiswert, 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 zu profitieren (auch Kombination mit anderen FF steigernden Zaubereffekten ist nicht möglich). 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, Blutrune

Wirkung: Diese Zeichen stärkt den Widerstand gegen magische Angriffsversuche.

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 inaktiv, hat es auf angreifende Zauber natürlich keinen Einfluss, und auch bei 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, Blutrune

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 Grund-Strukturpunkte 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 oder BE wieder um eins zu regenerieren.

Es handelt sich in allen Fällen nur um Regenration 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, Blutrune

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 Objekte, wie z.B. Holzkonstruktionen, 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 Nutzens beim Einsatz auf Schiffen (dem Schutz vor Brandöl) enorm ist.

Schutzrunen-Varianten allgemein

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

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

Komplexität: 8

Komponenten: ähnlich wie bei der Drachenrune 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, Blutrune

Wirkung: Als Beispiel siehe Drachenrune (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 prinzipiell die Selbe.

Bei einigen Varianten ist es auch möglich eine Ortssigille als Wirkungsbereichzeichen anzubringen, wodurch es einer 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 Annäherungsversuch startet.

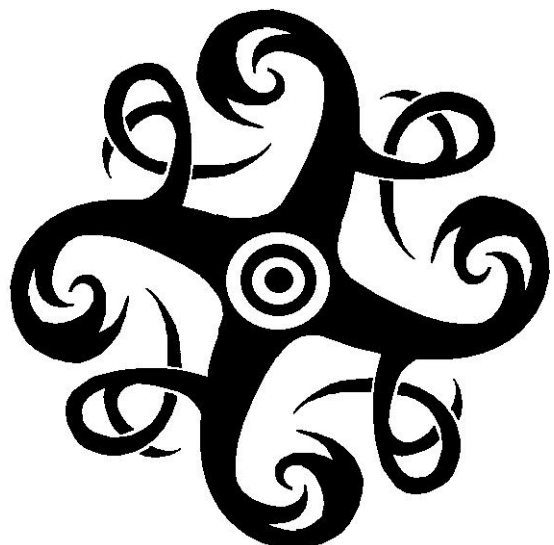
Merkmale: Einfluss

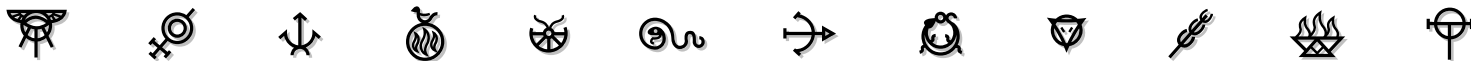
Verbreitung: je nach Variante, siehe Anmerkungen

Anmerkung: Das Zeichen für die Kategorie, vor der geschützt werden soll, ist nicht variabel. Es existieren nur Varianten mit verschiedenen festen Kategorie-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 zu rekonstruieren).

Momentan sind die Varianten für Seeungeheuer (Drachenrune, 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 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); *Wirkungsbereichszeichen:* 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 für eine Zauberhandlung zu nutzen muss man sich erst auf die Wirkung des Zeichens einstimmen (IN-Probe + 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 das Merkmal 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

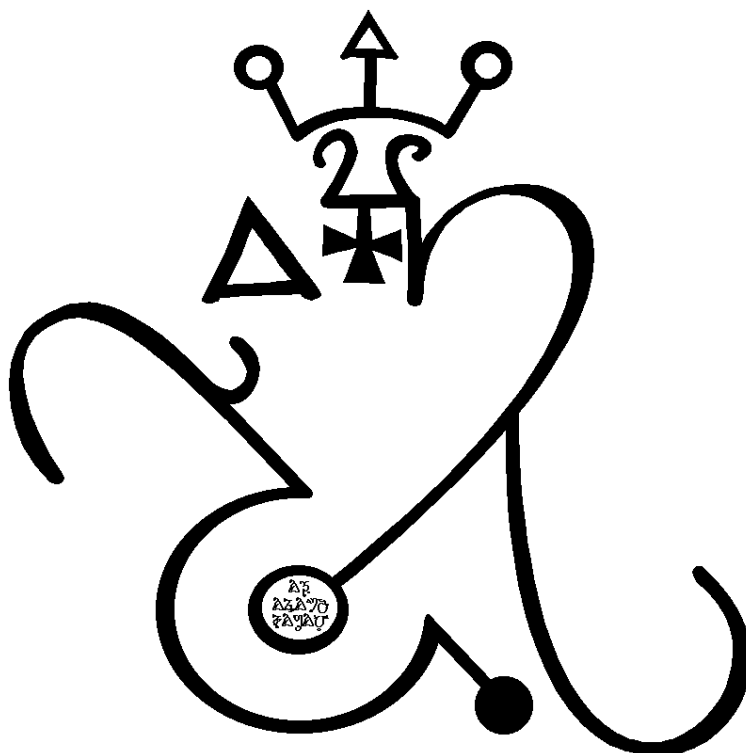
Diese SF ist Teil der „Großen Zauberrune“, kann aber auch separat erlernt werden, allerdings ist kein anderer Anwendungsbereich für so ein Zeichen bekannt. Es gibt auch niemanden, der diese SF ohne Kenntnis des Zaubers Zeichens beherrscht.

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 gildenmagischen Wiederentdeckung der Glyphenmagie, im Laufe der Bestrebungen Bastrabuns Bann zu rekonstruieren, als eine der führenden Einrichtungen auf diesem Gebiet (zumindest unter Gildenmagiern). 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 Glyphenmagie aus den gildenmagischen und alchemistischen Ritualwissen (SF *Glyphenkunde* (siehe Anhang A 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 ihren Gebiet unbestritten als Meister ihres Faches, denen als Nachweis für ihre Ausbildung und Mitgliedschaft in der Grauen Gilde, sogar ein variiertes Akademiesiegel in die Handfläche appliziert wird. Die Schüler sind angehalten nach ihre Ausbildung weiter die Geheimnisse der Glyphenmagie zu erforschen und ihre Erkenntnisse der Akademie zugute kommen zu 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-Relikten und versuchen dann deren Geheimnisse zu erforschen.

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 (beinhaltet Modifikation durch *Viertelzauberer*), 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), Glyphen der Elementaren Attraktion

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Talentspezialisierung Magiekunde (Glyphenmagie), Auslösersigillenentwicklung, Wirkungsunterdrückung, Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen, Glyphen 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

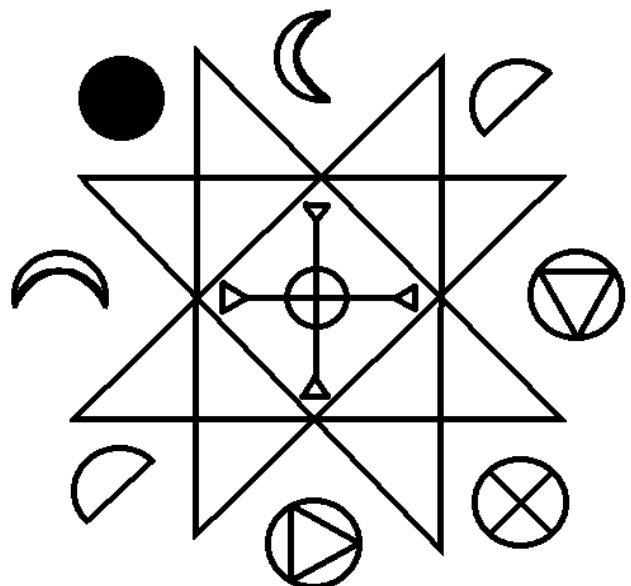
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund; Aberglaube, Arkanophobie, Astraler Block, Ungebildet, Unstet

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

Ausrüstung: Tulamidische Reisekleidung, Khunchomer, Umhängetasche, Schreibzeug, Mal-Utensilien

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), eines dieser Wirkungsbereichzeichen muss angebracht sein

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

mögliche Beizeichen: Liste der möglichen zusätzlichen Beizeichen (Optionen werden 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. 8)), 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 Reaktivierung.

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); wo möglich auch Kraft oder Zeit möglich

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 siehe 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 Wartezeit, ohne dass man etwas davon ahnt. Die Verwandlung geschieht dann augenblicklich. Die Wirkung endet mit 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

Benötigte Zeichen allgemein: Es gilt jeweils das im SRD (unter Komponenten) Gesagte (alle nötigen Beizeichen: (Z)).

Wirkungsbereichzeichen allgemein: Durch die Kreise wird der Wirkungsbereich ähnlich wie bei der Kernglyphe Ursprung festgelegt. Solange der Kreis aktiviert ist, gilt das Zauberzeichen allerdings als fest im Raum verankert (Genaueres siehe „Kernglyphe Ursprung“ S. 4).

Bann- und Schutzkreis gegen Geisterwesen

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

Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen

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

Bann- und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen

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

Bann- und Schutzkreis gegen Elementare

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

Schutzkreis gegen Traumgänger

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

Schutzkreis gegen Ungeziefer

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

Schutzkreis gegen Reptilien

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: Wirkungsbereich: Inhalt eines gekennzeichneten Objekts (Objektsigille), Zone von RkW Schritt Radius um das Zeichen (Ortssigille), gekennzeichnete Person (Namenssigille)

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-Varianten allgemein (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