



# DSA Zauberzeichen & Runen



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

## Erklärung zu den Ornamentbändern:

### Walknotenbänder & Vargruna:

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



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



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



### Boltruna & Ornamente:

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



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



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



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

