

Informationen zu den Urhebern und zur DAS-Lizenz:

Die im Paket enthaltenen Fonts basieren auf Werken, die in der Welt des Spiels DAS SCHWARZE AUGE angesiedelt sind.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Amulashtra Sempel

Der Font **Amulashtra Sempel** basiert auf der in **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ abgebildeten *Amulashtra-Geheimschrift*. Entwickelt wurde sie von *Elias Moussa*ⁱⁱ. Die zugrundeliegende Symbol-Darstellung für die Entwicklung des Fonts stammt von *Caryad*.

Die zusätzlichen Elementarzeichen entstanden auf Basis der inoffiziellen Spielhilfe **Hexalogicon**ⁱⁱⁱ von *Tyll Zybura*.

Drakhard SEAS

Der Font **Drakhard SEAS** basiert auf den in **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ abgebildeten *Drakhard-Zinken*. Entwickelt wurde sie vom *SF Sölderholz*^{iv}. Die zugrundeliegende Symbol-Darstellung für die Entwicklung des Fonts stammt von *Caryad*.

Die zusätzlichen Elementarzeichen entstanden auf Basis der inoffiziellen Spielhilfe **Hexalogicon**ⁱⁱⁱ von *Tyll Zybura*.

DSA Alchemie & Elemente

Die im Font **DSA Alchemie & Elemente** abgebildeten Symbole basieren vor allem auf den Übersichten in der **Mysteria Arkana**^v und der von *Caryad* erstellten Übersicht in **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ (Element-, Stoff-, Einheiten- und Operatorsymbole).

Die Symbole für Mada und die Mada-Phasen entstammen ebenfalls der **Mysteria Arkana**^v, Satinavs Siegel der Spielhilfe **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ.

Die verschiedenen Versionen des Elementsiegels basieren auf der Abbildung in der **Mysteria Arkana**^{vi} und auf der Rückseite der **Inrah-Karten**^{vii} von *Caryad* und *Mia Steingräber*. Die tulamidischen Elementnamen im einen Siegel wurden mit Hilfe der teilweise inoffiziellen Tulamidya-Schriftart von *Tyll Zybura* geschrieben, die als Vorlage die von *Caryad* gezeichneten entsprechenden Symbole in **Land der ersten Sonne hat**^{viii}.

Das DSA4.de-Logo basiert auf dem Logo des DSA4-Forums^{ix}, die Rechte am Logo liegen beim Seitenbetreiber.

DSA Symbole G&D

Die im Font **DSA Symbole G&D** abgebildeten Symbole der aventurischen Götter inklusive des Zwölfkreises basieren auf den Darstellungen in **Wege der Götter**^x, mit Ausnahme des Xeledon-Zeichens, das auf dem Symbol auf der entsprechenden **Inrah-Karte**^{vii} basiert.

Die Dämonenzeichen basieren auf den von *Caryad* gezeichneten Symbolen aus dem **Tractatus contra Daemones**^{xi}.

Die Symbole für Mada und die Mada-Phasen entstammen ebenfalls der **Mysteria Arkana**^v, Satinavs Siegel der Spielhilfe **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ.

Das Zeichen der Dämonenkrone basiert auf der Symboldarstellung in **Pforte des Grauens**^{xii}.

Das Dämonensiegel basiert auf der Darstellung von *Caryad* aus dem kostenlosen online-Fanzine **Wunderwerk online**^{xiii} von Ulisses (Ausgabe 1).

Die Symbole der myranischen Götter und der Oktade entstammen der Spielhilfe **Myranische Götter**^{xiv} des Uhrwerk-Verlags.

Die myranischen Elementsymbole entstammen der limitierten Neuauflage der **Myranischen Magie** bzw. der vierten Ausgabe der **Uhrwerk!-Magazins**^{xv} des Uhrwerk-Verlags.

Sie Symbole der sechs alten Drachen entstammen der **Drachenchronik**^{xvi}.

Die zusätzlichen Elementarzeichen entstanden auf Basis der inoffiziellen Spielhilfe **Hexalogicon**ⁱⁱⁱ von *Tyll Zybura*. Die Version des Elementsiegels basiert ebenfalls auf diesen Elementarzeichen und auf der Abbildung des Siegels auf der Rückseite der **Inrah-Karten**^{vii} von *Caryad* und *Mia Steingräber*.

DSA Zauberzeichen & Runen

Die Arkanoglyphen aus dem Font **DSA Zauberzeichen & Runen** basieren auf von *Caryad* nach Vorlagen von *Frank Bartels* gezeichneten Symbolen, die thorwalschen Runen auf von *Caryad* und *Thomas Römer* erstellten Symbolen. Diese stammen aus der Spielhilfe **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ, einige neuere Zeichen aus der Nachfolgepublikation **Wege der Alchimie**^{xvii}.

Die Symbole für Mada und die Mada-Phasen entstammen ebenfalls der **Mysteria Arkana**^v, Satinavs Siegel der Spielhilfe **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ.

Die 6 Zelemja-Glyphen entstammen dem Abenteuer **Die Goldene Stadt**^{xviii}.

Gimaril

Der Font **Gimaril** basiert auf den in **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**ⁱ abgebildeten Gimaril-Glyphen. Entwickelt wurden sie von *Kaspar Manz* und *Samuel Schürch*^{xix}. Die zugrundeliegende Symbol-Darstellung für die Entwicklung des Fonts stammt von *Caryad*.

Nanduria II

Der Font Nanduria II basiert auf den im Abenteuer **Feenflügel**^{xx} abgebildeten Nanduria-Zeichen. Die entsprechenden Handouts wurden von *Gun-Britt Tödter* erstellt. Die Erweiterung der Zahlen basiert auf einer Inspiration durch den Ur-Font von *Ralf D. Renz*.

Die zusätzlichen Elementarzeichen entstanden auf Basis der inoffiziellen Spielhilfe **Hexalogicon**ⁱⁱⁱ von *Tyll Zybur*.

Rogolan, Rogolan rund und Rogolan SansSerif

Die Fonts **Rogolan**, **Rogolan rund** und **Rogolan SansSerif** basieren auf den in der Spielhilfe **Angroschs Kinder**^{xvi} abgebildeten Rogolan-Runen.

Die zusätzlichen Elementarzeichen entstanden auf Basis der inoffiziellen Spielhilfe **Hexalogicon**ⁱⁱⁱ von *Tyll Zybur*.

Zhayad II und Zhayad III

Die Fonts **Zhayad II** und **Zhayad III** basieren auf den in der Spielhilfe **Mysteria Arkana**^v abgebildeten Zhayad-Glyphen, ergänzt um die in der Spielhilfe **Wege der Alchimie**^{xvii} zusätzlich eingeführten Glyphen.

ⁱ Spielhilfe R2; ISBN 978-3-940424-61-7; aktuell zu finden in: **Wege der Alchimie** ISBN 978-3-86889-067-9

ⁱⁱ 2. Platz des DSA-Geheimschriftenwettbewerbs (s. **Aventurischer Bote 102**)

ⁱⁱⁱ aus Version 1.5 vom 5. Juni 2006; ehemals unter www.hexalogicon.de, nicht mehr online verfügbar

^{iv} 3. Platz des DSA-Geheimschriftenwettbewerbs (s. **Aventurischer Bote 102**)

^v aus der DSA3-Box **Götter, Magier und Geweihte**; ISBN 3-89064-252-7; aktuell zu finden in: **Wege der Alchimie** ISBN 978-3-86889-067-9

^{vi} aus der DSA3-Box **Götter, Magier und Geweihte**; ISBN 3-89064-252-7; aktuell zu finden in: **Wege der Zauberei** ISBN 978-3-940424-13-6

^{vii} **Inrah – das aventurische Kartenspiel**; ISBN 978-3-86889-058-7

^{viii} Regionalbeschreibung G5; ISBN 3-89064-203-9

^{ix} www.dsa4forum.de

^x ISBN 978-3-940424-21-1

^{xi} ISBN 978-3-940424-59-4

^{xii} Abenteuer A67 von *Thomas Römer*; ISBN 3-89064-314-0; aktuell zu finden in: **Wege der Zauberei** ISBN 978-3-940424-13-6

^{xiii} <http://www.ulisses-spiele.de/download/212/>

^{xiv} ISBN 978-3-942012-05-8

^{xv} **Myranische Magie** ISBN 978-3-942012-25-6; <http://uhrwerk-magazin.de/ausgabe-4/>

^{xvi} Abenteuer A177 **Drachenschwur (Drachenchronik III)** ISBN 978-3-86889-041-9

^{xvii} ISBN 978-3-86889-067-9

^{xviii} Abenteuer T4 von *Muna* und *Roman Bering*

^{xix} 1. Platz des DSA-Geheimschriftenwettbewerbs (s. **Aventurischer Bote 102**)

^{xx} Abenteuer A75 von *Gun-Britt Tödter*; ISBN 3-89064-328-0; aktuell zu finden in: **Wege der Alchimie** ISBN 978-3-86889-067-9

^{xxi} Regionalbeschreibung G4; ISBN 978-3-940424-53-2