

## ***Signum Update 2016***

### Inhaltsverzeichnis

1. Körper
2. Geist
3. Seele
4. Allgemeines

### **1. Körper**

1.1 Jeder Charakter hat die Fähigkeit Dolche im Kampf effektiv einzusetzen die eine Gesamtlänge von 30cm nicht überschreiten.

1.2 Handwerksfähigkeiten werden eingeteilt in Stufen I – IV. Pro Stufe in einer entsprechenden Handwerksfähigkeit kann der Charakter einen Rüstungsschutzpunkt wiederherstellen.

Handwerk I – 2 LT,

Handwerk II – 4 LT,

Handwerk III – 4 LT – Körper min 2 – 20 LT,

Handwerk IV 6 LT – Körper min 1 – 40 LT

1.2.1 Zukünftig gibt es nur noch drei Handwerksfähigkeiten,

Handwerk-Lederbearbeitung – Zur Reparatur von Rüstungen der Stufe I und II, sowie Schilden

Handwerk-Schmied – Zur Reparatur von Rüstungen der Stufe III und IV, sowie Schilden

Handwerk- Sonstiges – Für jedwede handwerkliche Tätigkeit die nicht durch die beiden obigen Abgedeckt sind

1.3 Helme geben Rüstungspunkte entsprechend ihrer Stufe. Voraussetzung ist die entsprechende Rüstungsfertigkeit.

Wattierte Haube – 1RP,

Lederhelm – 1RP,

Kettenhaube – 2RP,

Metallhelm – 2RP.

1.4 Rüstungen gewähren in Zukunft folgende Anzahl an Rüstungsschutzpunkte und kosten bei der Erwerbung die erwähnte Anzahl an LT.

Rüstung I – gewährt 3 RP und kostet 2 LT.

Rüstung II – gewährt 6 RP und kostet 3LT.

Rüstung III – gewährt 10 RP und kostet 5 LT.

Rüstung IV – gewährt 12 RP und kostet 6 LT. Zusätzlich gewährt Rüstung IV Immunität gegen die Fähigkeit Meucheln solange der Hals und die Nierengegend geschützt sind und die Rüstung noch mehr als 4 Rüstungsschutzpunkte gewährt.

1.5 Regeneration III verhindert einmal am Tag das Verbluten eines Charakters. Sollte ein Charakter mit dieser Fähigkeit das erste mal am Tag verbluten und über die 900 Sekunden hinaus zählen, die ihm die Fähigkeit Körperbeherrschung/Zähigkeit gewährt, gestattet ihm Regeneration III die Fähigkeit nach weiteren fünf Minuten, also insgesamt zwanzig, einen Lebenspunkt zu regenerieren. Sollte dieser Fall eintreten behält der Charakter die Möglichkeit ein weiteres mal beim Verbluten 900 Sekunden zu überleben, sollte diese Frist jedoch ablaufen ist er tot.

Weiters ermöglicht es Regeneration III das jedem der diese Fähigkeit besitzt verlorene Gliedmaßen nachwachsen. Je nach Größe und Komplexität des verlorenen Körperteils nimmt dies einen entsprechende Zeit in Anspruch während dieser der Charakter das Körperteil nicht benutzen kann.

Finger, Zeh, Ohr, Nase etc. – etwa 1 Woche

Hand, Fuß, Auge, Zunge – 2 Monat

Arm, Bein, innere Organe – 4 Monate

Abgesehen davon bleibt die Fähigkeit bezüglich Kosten, Nachteilen und Voraussetzungen unverändert.

1.6 Vereinfachung der Waffenfertigkeiten. Als Beispiel Schwert (Kurz) und Schwert (Lang) werden zur Fähigkeit Schwert zusammengefügt. Zukünftig gibt es nur noch folgende Waffenfähigkeiten

Waffe – Sonstiges

Waffe – Dolche

Waffe – Axt

Waffe – Axt (Zweihändig)

Waffe – Schlagwaffe

Waffe – Schlagwaffe (Zweihändig)

Waffe – Armbrust

Waffe – Bogen

Waffe – Schusswaffe

Waffe – Schwert

Waffe – Schwert (Zweihändig)

Waffe – Stangenwaffe

Waffe – Wurf

Anderthalbhändige Schwerter benötigen beide Waffenfähigkeiten Schwert und Schwert (Zweihändig) um sowohl mit einer als auch mit zwei Händen geführt zu werden. Sollte man nur eine von beiden Fähigkeiten besitzen kann man einen Anderthalbhänder nur mit dieser Fähigkeit führen.

1.7 Kampfmanöver werden wie folgt abgeändert und/oder erweitert,

Aggressiver Kampfstil, der Charakter kann dreimal am Tag eine aggressive Kampfhaltung einnehmen während der er in der Lage ist mit zweihändig geführten Waffen einen zusätzlichen Schadenspunkt anzurichten, normalerweise also 2. Hierfür ist das Tragen einer zweihändigen Waffe notwendig (Zweihänder, Zweihandaxt, Großhammer etc..) Um diese Fähigkeit zu erlernen benötigt man 20 LT.

Defensiver Kampfstil, der Charakter kann dreimal am Tag eine defensive Kampfhaltung einnehmen während der er in der Lage ist seine Verteidigung derart zu erhöhen das er vier zusätzliche Rüstungsschutzpunkte erhält. Um diese Fähigkeit zu erlernen benötigt man 20 LT.

Präziser Kampfstil, der Charakter kann dreimal am Tag besonders präzise Schläge austeilen die die Rüstung seiner Gegner ignorieren, seine Angriffe haben die "Direkt" Qualität. Um diesen Kampfstil auszuführen darf der Anwender lediglich eine mit nur einer Hand zu führende Waffe in Händen halten und in der zweiten keinerlei Waffe oder Schild, zusätzlich muss man die entsprechende Waffenfertigkeit für die genutzte Waffe besitzen . Um diese Fähigkeit zu erlernen benötigt man 20 LT und die Fähigkeit, Entwaffnen.

1.8 Tödlicher Schlag: Änderung der Kosten auf 10LT für alle Stufen von I-IV. Charaktere mit mehr als 60LT sind nicht mehr automatisch Immun gegen diese Fähigkeit.

1.9 Meisterschuss: Änderung der Kosten auf 10LT für alle Stufen von I-IV. Charaktere mit mehr als 60LT sind nicht mehr automatisch Immun gegen diese Fähigkeit.

1.10 Unverwüstlich: Die Voraussetzungen von Körper 1 und Körperbeherrschung Zähigkeit fallen weg, die Voraussetzung Regeneration 1/Schnelle Heilung bleibt. Zusätzlich zu den ursprünglichen Eigenschaften ist jeder Charakter mit der Fähigkeit "Unverwüstlich" Immun gegen die Fähigkeit "Tödlicher Schlag"

1.11 Blitzschnelle Reflexe: Die Voraussetzungen für diese Fähigkeit werden auf 60 LT zusätzlich zu einem Ausweichpunkt erhöht, die Kosten werden auf 10 LT erhöht. Zusätzlich zu den ursprünglichen Eigenschaften ist jeder Charakter mit der Fähigkeit "Schnelle Reflexe" Immun gegen die Fähigkeit "Meisterschuss"

1.12 Ausweichpunkte: Die Voraussetzung "Körperbeherrschung/Zähigkeit" für die Ausweichpunkte I-III wird aufgehoben, alle weiteren Ausweichpunkte behalten diese Voraussetzung.

1.13 Meucheln: Um diese Fähigkeit anwenden zu können muss der Charakter eine Waffe benutzen für die er einen Waffenfertigkeit besitzt.

1.14 Rüstung flicken: Mithilfe dieser Fähigkeit kann ein Charakter der sich fünf Minuten mit der Rüstung eines Kameraden beschäftigt, einmalige die Hälfte der Rüstungsschutzpunkte wiederherstellen. Dies funktioniert explizit nur einmal, sobald die zusätzlichen Rüstungsschutzpunkte verloren sind muss die Rüstung von einem Handwerker repariert werden. Diese Fähigkeit kostet 3 LT und besitzt keine Voraussetzungen.

## 2. Geist

2.1 Orientieren/Kartographie: Diese Fähigkeit wird ersatzlos gestrichen

2.2 Artefaktherstellung: Zusätzlich dazu das keine Zauber mit variablen Kosten in Knickartefakte und Spruchrollen gebannt werden können, können auch keine Zauber die Aufrechterhalten werden müssen in Knickartefakte gebannt werden. Auch können keine Fähigkeiten oder besondere Eigenschaften mit Einmalartefakten verliehen werden. Die Basiskosten des Zaubers dürfen max. 5 Magiepunkte betragen.

Um Einmalartefakte (Spruchrollen und Knickartefakte) herzustellen benötigt man Material die von einem Handwerker der Stufe II hergestellt wurde. Für permanent Artefakte benötigt man Material

von einem Handwerker der Stufe III oder IV.

Bestehende Knickartefakte oder Spruchrollen die gegen diese Regeln verstoßen sind bitte zum bestmöglichen Zeitpunkt zu verbrauchen. Permanent Artefakte die gegen diese Regeln verstoßen sollte mit einer SL (jener Orga/SL mit der man am meisten zu tun hat oder diejenige die das Artefakt ausgecheckt hat) neu besprochen werden.

2.3 *Alchemie*: Zauber die entweder Aufrechterhalten werden müssen oder variable kosten haben können von Alchemisten nicht mehr gebraut werden. Zusätzlich verlieren Alchemisten folgende Rezepte,

Aura der Dunkelheit  
Klingengift  
Dämonenhaut  
Kleines Schutzsiegel  
Höheres Schutzsiegel  
Magie übertragen  
Magischer Bote  
Naturgeist rufen  
Elementarwesen rufen  
Niederer Dämon beschwören  
Höherer Dämon beschwören  
Haftfeuer  
Verlangsamen

Weiters wird die benötigte Brauzzeit von 10 Minuten pro eingesetzten Alchemiepunkt auf 5 Minuten reduziert.

2.4 *Magiefluid*: Die Anwendung des Tranks "Magiefluid" ist auf eine effektive Wirkung von 50 Punkten pro Tag beschränkt. Nach der Rückgewinnung von 50 Magiepunkten durch die Einnahme von Magiefluiden wird durch das trinken von weiteren kein Effekt erzielt.

### 3. Seele

3.1 Ähnlich wie Magier können auch Priester durch Schlaf von zumindest sechs Stunden einmal pro Tag ihre Magiepunkte zurückerhalten. Alternativ hierzu kann ein Priester durch die Durchführung einer Zeremonie oder Messe einen Teil seiner Magiepunkte vorziehen. Hierfür gilt pro Magiepunkt den der Priester aus seiner nächsten Regeneration vorziehen möchte eine Dauer der Messe von 2 Minuten, hierdurch können nicht mehr 50 Punkte pro Tag zurückgewonnen werden.

3.2 Die Fähigkeit "Heiliges Symbol / Schutzgeist" für Priester bleibt unverändert. Zusätzlich ist es einem Schamanen nun möglich diese Fähigkeit zu erwerben. Dies symbolisiert die mystische Verbindung zwischen dem Schamanen und seinem Totengeist/seinen Ahnengeistern/den Kräften der Natur. Anstatt über Dämonen und Untote gewährt das Heilige Symbol für Schamanen Macht über Elementare und Naturgeister. Es wird die Tabelle der Priester von negativem Weltbild analog verwendet, d.h. die Geister und Elementare wirken interessiert oder lassen sich evtl. sogar kontrollieren.

0 – 20 LT: Naturgeister und schwache Elementare ignorieren den Schamanen, auf Elementare zeigt sich keine Auswirkung.

20 – 50 LT: der Schamane kann jeweils einen Naturgeist oder schwaches Elementar gleichzeitig unter seine Kontrolle bringen. Elementare ignorieren ihn. Andere Naturgeister oder Elementare empfinden die Präsenz des Symbols als interessant und werden den Priester nicht behelligen, solange er passiv bleibt.

Ab 50 LT: Naturgeister oder schwache Elementare in einem Radius von 3 m können vom Schamanen kontrolliert werden. Elementare zeigen sich interessiert und gesprächsbereit; will der Geweihte nicht mit ihnen sprechen, so ignorieren sie ihn.

3.3 Die Anwendung des Heiligen Symbols kostet pro zerstörtem oder kontrollierten Wesen ab der 50 LT-Kategorie einen MP. Der Priester/Schamane kann wählen, ob er die Wesen nur vertreiben möchte (für pauschal 1 MP) oder zu den angegebenen Kosten zerstört. (Anm. d. Red.: Keine Änderung per se, lediglich eine Klarstellung wie wir uns die Wirkung vorgestellt haben, die Sprache is a Hund)

3.4 Folgende Zauber werden geändert/gestrichen/ihre Interaktion besser erläutert:

Behinderung:

Fesselung: Die Arme des Opfers werden durch unsichtbare Seile für 30 Sekunden an den Körper gefesselt, die Beine jedoch bleiben frei. Dieser Effekt wird durch Schaden nicht unterbrochen. Zusätzlich wird dieser Zauber in Zukunft ein Zauber der Stufe 2 sein, das heißt er kostet für die Generierung 2 GP.

Aura der Dunkelheit: Wird ersatzlos gestrichen.

Wirbelsturm: Der Anwender erzeugt eine Windhose, in deren Zentrum er selbst steht. Alle Personen in einer Aura um den Anwender herum werden weggeschleudert und können sich 1 Minute lang nicht mehr nähern. Jegliche Art von Pfeilen oder Wurfgeschossen werden abgelenkt. Dieser Zauber muss Aufrechterhalten werden, der Anwender muss sich also auf diesen Zauber konzentrieren und kann währenddessen keine anderen Aktionen ausführen außer sich im Schrittempo bewegen. Er kann also weder kämpfen noch sprechen.

Blendung: Die Fähigkeit "Blind kämpfen" gewährt die Möglichkeit während Wirkungsdauer aktiv am Kampf teilzunehmen.

Schmerz: Dieser Zauber kostet in Zukunft 2 GP.

Kommando: Die Aufstufung der Wirkung ermöglicht es dem Magier für jeden +1 Erhöhung ein zusätzliches Wort in das Kommando einzubauen

Magieraub: Dieser Zauber kostet in Zukunft 3 GP und bleibt in seiner Wirkung unverändert.

Verwurzelung: Dieser Zauber bleibt in seiner Wirkung unverändert. Wir wollen nur noch einmal erwähnen das durch egal welcher Art von physischer oder magischer Gewalteinwirkung die Wurzeln nicht komplett vernichtet werden können. Lediglich mit dem Zauber Behinderung aufheben kann die Wirkung frühzeitig beendet werden.

Elementar befehligen: Dieser Zauber wird umbenannt und heißt in Zukunft "schwaches Elementar befehligen." Er bleibt in seiner Wirkung unverändert.

Hochnotpeinliche Befragung: Dieser Zauber bleibt in seiner Wirkung unverändert. Jedoch bemerkt der Anwender des Zaubers nicht wenn seiner Befragung mithilfe der Fähigkeit „Starker Wille“ widerstanden wird.

Massenpanik: Dieser Zauber wird gestrichen da der Zauber Angst modifiziert werden kann.

Niedere Untote/Dämonen kontrollieren, Höhere Untote kontrollieren: Ein Zauberkundiger der einen dieser drei Sprüche beherrscht kann versuchen einem Priester Einhalt zu gebieten, der sein Heiliges Symbol auf die von ihm kontrollierte Wesenheit anwenden will (egal ob der Priester eine positive oder negative Gesinnung hat). Sollte dieser Fall eintreten treten die beiden Zauberkundigen in einen Willenswettstreit ein. Der Magier beginnt, indem er ankündigt dem Wirken des Priesters entgegen zu wirken, die Initiation des Kampfes um die Kontrolle kostet den Magier 1 MP.

Nun gibt der Priester bekannt wie viel Kraft er in sein Heiliges Symbol investiert (eine gewisse Anzahl an Magiepunkten) dies sollte mit der Gottheit entsprechenden Gebeten, Gesten und Sprüchen unterstrichen werden. Danach gibt der Magier bekannt, ob er mit dem Priester weiter um die Vorherrschaft kämpft und muss hierfür mindestens einen Magiepunkt mehr nennen als der Priester, auch dies muss mit entsprechenden Zaubergesten und Formeln unterstrichen werden. Das Duell ist entschieden, wenn einer der beiden Kontrahenten keine Kraft mehr hat oder das Duell freiwillig aufgibt.

Verlangsamern: Dieser Zauber wird ersatzlos gestrichen.

Heilung:

Heilung: Der Zauber kostet 2 LT und regeneriert 2 LP.

Starke Heilung: Wird ersetzt durch Große Heilung (4 LP für 4 MP)

Stabilisieren: Der Zauber kostet 1 LT und bleibt in seiner Wirkung unverändert.

Vollständige Heilung: Kostet nunmehr 6 MP

Schaden:

Magische Waffe: Der Zauber kostet 2 MP, zusätzlich kann eine Waffe die von Magische Waffe betroffen ist nicht gleichzeitig von einer anderen Verbesserung betroffen sein. D.h. auf eine gesegnete oder durchdringende Waffe wirkt der Zauber nicht.

Waffe verzaubern: Dieser Zauber wird gestrichen

Durchdringende Waffe: Eine Waffe die von Durchdringende Waffe betroffen ist nicht gleichzeitig von einer anderen Verbesserung betroffen sein. D.h. auf eine gesegnete oder magische Waffe wirkt der Zauber nicht.

Waffe erhitzen: Dieser Zauber kostet in Zukunft 4 GP und wirkt auf jede Art von Waffe egal welchen Materials.

## Schutz:

Dämonenhaut: Dieser Zauber wird gestrichen

Magische Rüstung: Dieser Zauber fängt Schadenspunkte und keine Treffer mehr ab. Zusätzlich gewährt eine Magische Rüstung mit einer Stärke von 4 oder mehr Punkte Immunität gegenüber der Fähigkeit „Meucheln“, wichtig hierfür sind die übriggebliebenen Punkte zum Zeitpunkt des Meuchelns und nicht die ursprünglichen Schutzpunkte

Gegenzauber: Dieser Zauber bleibt unverändert, folgende Addition kommt hinzu: Versucht der Anwender einen Zauber zu kontern der eine Reichweitenmodifikation anwendet die mehrere Ziele beeinträchtigt kann er diesen nur für sich kontern, bezahlt dafür jedoch auch nur die Grundkosten des Zaubers.

Ausgenommen ist der Zauber Gewitterruf, hier kontert er den Zauber für alle Betroffenen zu vollen Kosten.

Kampfstärke: Kampfstärke wirkt nicht auf Personen mit 0 LP. Es werden nur mehr zusätzliche LP vergeben, keine Ausweichpunkte, dies bedeutet das der Zauber „Wahre Kampfstärke“ 3 temporäre Lebenspunkte herstellt.

Schutzschild: Der Zauber bleibt in seiner Wirkung unverändert. Es ist jedoch nicht möglich den Anwender auf irgendeine Art und Weise zu bewegen.

Magiespiegel: Zusätzlich zur ursprünglichen Wirkung: Versucht der Anwender einen Zauber zu spiegeln der eine Reichweitenmodifikation anwendet die mehrere Ziele beeinträchtigt kann er diesen nur für sich spiegeln, bezahlt dafür jedoch auch nur die Grundkosten des Zaubers. Ausgenommen ist der Zauber Gewitterruf, hier kontert er den Zauber für alle Betroffenen zu vollen Kosten.

Ein Zauber der einmal gespiegelt wurde kann nicht mehr zurückgeworfen werden, es besteht lediglich die Möglichkeit in Gegenzuzaubern, allerdings für die versechsfachten Kosten des Grundzaubers (Die Spiegeln verdreifacht die Kosten, der Gegenzauber verdoppelt diese zusätzlich)

Zauberschloss: Dieser Zauber wird dem Charaktergenerator hinzugefügt, im Regelwerk ist er bereits vorhanden.

## Sonstiges

Magie übertragen: Dieser Zauber kostet zukünftige 2 GP.

Teleport: Der Zauber bleibt in seiner Wirkung unverändert, zusätzlich kann ein bewusstloses Ziel nicht teleportiert werden.

## Wissen

Astralsicht: Es ist nun nicht mehr möglich mittels Astralsicht jene Leute zu entdecken die von den Zaubern „Unsichtbarkeit gegen Untote“ und „Unsichtbarkeit“ betroffen sind.

Hinweis: Die Redaktion hat sich entschlossen die meisten Zauber der Kategorie Wissen unangetastet zu lassen. Wir empfehlen jedoch allen Spielleitungen, Plotschreiber und Spielern, deren Charaktere diese Zauber beherrschen, eine nochmalige Lektüre der entsprechenden Passagen des Regelwerkes. Da sich die intendierte Wirkung dieser Zauber nicht in der Realität des Spiels wiederfindet.

### 3.4 Beschränkung der Zauber

Zukünftig ist es nicht mehr möglich Zauber zu generieren die mehr als 10 GP kosten würden. Weiters wird je nach Begabung in Seele die Fähigkeit zur Generierung von Zaubern beschränkt. Verfügt man über die Begabung Seele 1, kann man Zauber bis zu einem Wert von 10 GP erlernen. Bei einer Begabung von Seele 2, kann man Zauber bis zu einem Wert von 8 GP erlernen. Und bei einer Begabung von Seele 3, ist es nur möglich Zauber bis zu einem Wert von 5 GP zu erlernen.

Diese Beschränkungen beziehen sich explizit auch auf die Kosten von Modifikationen.

## 4. Allgemeines

4.1 Zusatzeffekte auf Waffen: Es ist zukünftig nicht mehr möglich das ein und die selbe Waffe gleichzeitig von mehr als einem Schadenseffekt betroffen ist. Damit sind Effekte gemeint:

Besondere Materialien (Silber oder Mithril)  
Elementare Komponenten (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Magie)  
Magische Verbesserungen (Magisch, Gesegnet, Heilig, usw.)

Sollte eine Waffe von einem besonderen Effekt profitieren und zu einem späteren Zeitpunkt mit einem weiteren ausgestattet werden (mit welchen Mitteln auch immer) überschreibt der spätere Effekt den ersten zwar nicht jedoch muss derjenige Charakter der die Waffe im Kampf führt vor jedem Kampf entscheiden welche Verbesserung aktiv ist (Wobei Kampf hier den selben Definitionen unterliegt wie unter dem Punkt Kampfstil).

Erst wenn mehr als eine Minute lang kein Hieb mehr ausgeführt wurde kann man sich für einen anderen Effekt entscheiden.

Ausgenommen hiervon ist die „Direkt“ Qualität die einer Waffe durch die Fähigkeit Präziser Kampfstil verliehen wird.

Beispiel:

Gaius, ein gestandener Söldner, hat sich vor einiger Zeit ein Schwert aus einer Silberlegierung angeschafft (Gaius mag keine Werwölfe). Allerdings sieht er sich nun Dämonen gegenüber die seltsamerweise nur von magischen Waffen verletzt werden können.

Um gegen diesen Feind vorgehen zu können lässt sich Gaius seine Waffe von einem Magier mit dem Zauber „Magische Waffe“ belegen. Nun entscheidet er sich dafür für den nächsten Kampf magischen Schaden zu verursachen und verzichtet dafür auf die Effekt seiner Silberwaffe.

Einige Zeit später werden Gaius und seine Freunde von Werwölfen und Dämonen angegriffen (Nur ein Beispiel, bitte hinterfragt es nicht) nun stet Gaius vor der schweren Entscheidung ob seine Waffe weiterhin magischen Schaden verursachen soll oder er doch lieber die Effekte seiner Silberwaffe nutzen möchte. So oder so es sieht nicht gut aus für den armen Gaius.



## 4.2 Rüstungstypen

Rüstung 1: Rüstungen die zum größten Teil aus Stoff oder Leder bestehen

Rüstung 2: Rüstungen die aus gehärtetem oder verstärkten Leder bestehen oder ein einzelnes Kettenhemd

Rüstung 3: Kettenrüstungen die mit anderen Rüstungen kombiniert sind (darüber getragene Lederrüstung, einzelne Plattenteile etc. oder ein darunter getragener Gambeson), Plattenrüstungen ohne darunter liegende Rüstungsschicht.

Rüstung 4: Plattenrüstungen mit darunter liegender Rüstungsschicht (Kettenhemd, Gambeson etc.)