

# Überblick über die Änderungen in Signum 2011

Signum wurde im Jahr 2006 fertig gestellt und wird seitdem auf österreichischen LARP-Veranstaltungen als Regelwerk benutzt.

LARP ist ein lebendiges Hobby, das sich mit seinen Spielern immer weiterentwickelt und verändert. Deshalb haben wir Signum auf den neuesten Stand der Dinge gebracht und auch einige Kleinigkeiten geändert, die während des Spielens noch Ecken und Kanten aufgewiesen haben.

Falls du Signum noch nie benutzt hast, brauchst du diesen Überblick nicht weiter zu lesen. Alle Änderungen, die hier aufgezählt sind, wurden bereits in das aktuelle Signum eingearbeitet.

Wenn du Signum aber schon kennst, dann wird es dir bestimmt eine Hilfe sein, alle wesentlichen Änderungen auf einen Blick zu haben und im Regelwerk gezielt danach suchen zu können.

An dieser Stelle möchten wir uns bei den Nutzern des Forums der Larpschmiede bedanken, die uns durch angeregte Diskussionen zum Regelwerk inspiriert haben und uns auch auf Unregelmäßigkeiten hingewiesen haben. Durch diese Hilfe konnten wir Einblick in eure verschiedenen Denkweisen gewinnen und das Regelwerk nicht nur aus unserer Sichtweise betrachten, sondern auch aus der euren.

## Änderungen im Bereich "Kampf und Konflikt"

**Helm:** Es wurde eingefügt, dass das Tragen eines Helms einen zusätzlichen Rüstschutzzpunkt gewährt.

**Feuerwaffen:** Es wurde eine genaue Beschreibung der Arten von Feuerwaffen eingefügt - wie man sie verwendet und wie sie wirken.

**Belagerungswaffen:** Es wurde eine Beschreibung von Belagerungswaffen eingefügt und wie sie sich auswirken.

## Änderungen im Bereich der Fertigkeiten

**Blutmagie:** Die Fertigkeit wurde genauer ausdefiniert.

**Heiliges Symbol:** Das Heilige Symbol wurde verändert. Es erzielt nun auch Effekte auf Niedere Dämonen. Sein Einsatz kostet den Priester Magiepunkte. Der Verlust des Heiligen Symbols schränkt den Priester nicht mehr automatisch im Wunderwirken ein.

**Spuren legen/lesen I:** Die Fertigkeit kostet nun Geistx1

**Spuren legen/lesen II:** Die Fertigkeit kostet nun Geistx2

**Seelenstärke:** Die Fertigkeit ist neu und erlaubt es dem Besitzer, sich gegen Seelenraub oder die Pervertierung der eigenen Seele zu wehren. Außerdem macht die Fähigkeit immun gegen den Zauber „Weltbild verändern“.

**Ritualmagie I:** Die Fertigkeit kostet Geistx2 und verleiht einem Charakter Wissen über die Funktionsweise von Ritualen. Somit kann er an Ritualen teilnehmen und Energie zu den Gesamtkosten beitragen. Es ist ihm jedoch nicht möglich, selbst ein Ritual auszuarbeiten oder zu leiten.

Diese Fähigkeit ersetzt Ritualkunde I

**Ritualmagie II:** Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist Ritualmeister und in der Lage, jegliche Rituale beziehungsweise Zeremonien auszuarbeiten, durchzuführen und zu leiten.

Diese Fähigkeit ersetzt Ritualkunde II

Ritualkunde III und IV gibt es nicht mehr.

**Tödlicher Schlag:** Die Fertigkeit kann nun bis zu 4mal erworben werden.

Der erste Erwerb kostet Körperx5  
Ab dem 2.mal Körperx10  
Es wurde festgelegt, dass der Tödliche Schlag direkt nach dem erfolgten Treffer angesagt wird.

**Meisterschuss:** Die Fertigkeit kann nun bis zu 4mal erworben werden.  
Der erste Erwerb kostet Körperx5  
Ab dem 2.mal Körperx10  
Es wurde festgelegt, dass der Meisterschuss direkt nach dem erfolgten Treffer angesagt wird.  
Meisterschuss kann man mit Armbrust, Bogen oder Projektilfeuerwaffe nutzen.

Die Fähigkeit „**Kritischer Schlag**“ wurde gestrichen.

**Ausweichpunkte:** Es wurde festgelegt, dass man auch Rufzaubern der Kategorie „Schaden“ ausweichen kann.

**Munition herstellen I-IV:** Die Fertigkeit ist neu und regelt die Herstellung von Munition für Feuerwaffen.

**Vortragskunst** wurde bei den geistigen Fähigkeiten eingefügt.

Das Handwerk "**Ingenieur**" wurde eingefügt

## **Änderungen im Bereich der Zaubersprüche**

**Schutzaura gegen Geschosse:** Der Zauber wurde genauer ausdefiniert.

**Schutzaura gegen Nahkampfwaffen:** Der Zauber wurde genauer ausdefiniert.

**Queste:** der Zauber „Queste“ wurde ersatzlos gestrichen.

**Magie brechen:** die Magiepunktekosten für „Magie brechen“ wurden genauer ausdefiniert.

**Aura der Dunkelheit:** Es wurde eingefügt, dass die Aura der Dunkelheit auch den Anwender betrifft.

**Gegenzauber:** Der Zauber wurde genauer ausdefiniert.

**Magiespiegel:** der Zauber wurde genauer ausdefiniert.

**Feuerfinger:** der Zauber wurde ersatzlos gestrichen.

**Teleport:** Man kann nun auch teleportieren, wenn man die Hände nicht frei hat. Außerdem kann man "Teleport" und "Gruppenteleport" nicht modifizieren.

### **Schutzkreise:**

Als eine der größten Veränderungen wurden die Zauber der Serie „Schutzkreis“ völlig neu definiert.

Die neuen Zauber heißen:

Schutzschild (1 LT)

Schutzkreis (3 LT)

Sphäre der Macht (5LT)

Die genauen Definitionen entnehme bitte der Spruchliste für Schutzzauber.

### **Wichtigste Veränderung:**

Die Schutzkreise wenden sich nun nicht mehr gegen eine Gesinnung oder ein Volk, sondern schützen einen genau definierten Bereich. Wer sich darin befindet, ist geschützt. Man kann diesen Schutz weder betreten noch verlassen. Alle Schutzkreise sind stationär.

**Instabilität und starke Instabilität:** Beide Zauber machen nun um 1 Punkt mehr Schaden auf Untote.

**Untote vernichten:** Der Zauber vernichtet niedere Untote, und verursacht bei allen Untoten, die er nicht sofort vernichtet, 5 Punkte Schaden

**Gewitterruf** wurde auf die neue Definition der Reichweite „Fläche“ modifiziert.

## Allgemeine Änderungen im Bereich Magie

**Zauber für Chaomagier:** Die Vorgangsweise beim Zaubern von Chaomagie wurde genauer beschrieben.

**Voraussetzungen für Priester:** Alle Fähigkeiten, die der Priester durch seine Heilige Weihe erhält, wurden genauer ausdefiniert und kosten nun pro Anwendung einen Magiepunkt.

**Voraussetzungen für Schamanen:** Alle Fähigkeiten, die der Schamane durch seine Heilige Weihe erhält, kosten nun pro Anwendung einen Magiepunkt.

**Kurzritual:** Es wurde ergänzt, dass ein Kurzritual 5 Minuten pro 10 angefangenen LT Gesamtkosten des Zaubers dauert. Dies betrifft Magier, Priester und Schamanen.

**Reichweiten:** Fläche (max. 4 Personen) wurde umbenannt in Gruppe (max. 4 Personen)  
Es wurde eine neue Reichweite eingeführt: Aura. Diese betrifft einen Radius von 3 Metern mit dem Anwender als Zentrum.

Alle (Umkreis 5 Meter) wurde umbenannt in Fläche (Radius 3 Meter) und betrifft eine Fläche, deren Zentrum der Anwender frei bestimmen kann. Das Zentrum darf nicht weiter als 10 Meter vom Anwender entfernt sein.

Eine genaue Beschreibung der Reichweiten wurde im Kapitel „Magische Effekte oder Magie auch für Nicht-Magier“ eingefügt.

**Modifikatoren für Zauber:** Durch die neue Reichweite „Aura“ werden Zauber, die ihr individuell auf „Alle“ modifiziert habt nun um 1 LT teurer.

Im Gegenzug wurden alle Zauber der Kategorie „Schaden“ standardmäßig auf „Ruf“ gesetzt.

**Magier** können Zauber der Kategorie Schaden nun auf „Wurf“ herabmodifizieren. Ein Zauber kann aber nach wie vor nie weniger als 1 LT kosten.

**Wurfzauber:** Man kann einen Wurfzauber nicht mehr mit einem Schild blocken. Treffer mit Wurfkomponenten auf Schild oder Schwert gelten als Zaubererfolg.

Die Anwendung Und Erstellung von **Knickfokussen** wurde genauer beschrieben, insbesondere, welche Zauber man in einen Knickfokus legen kann und welche nicht. Außerdem haben wir uns auf die Verwendung des Plurals „Fokusse“ geeinigt. (statt Foki)

**Schriftrollen** wurden passend zu den Knickfokussen verändert und benötigen nun keine Artefaktkunde mehr für die Anwendung.

**Ritualmagie:** Die Tabelle über die erzielbaren Wirkungen von Ritualen wurde mit konkreten Beispielen versehen. Der Begleittext wurde an die neuen Fertigkeiten „Ritualmagie I und II“ angepasst.

## Änderungen im Bereich Gifte

**Neues Gift:** Das Gift „sofortige Lähmung“ ersetzt das Gift „Starre“

**Die Verabreichungsarten** von Gift wurden neu gereiht:

Klingengift + 1 Alchemiepunkt

Einatmen + 2 Alchemiepunkte

Hautkontakt + 3 Alchemiepunkte

Die Anwendung von **Klingengift** wurde festgelegt: Pro Portion für einen effektiven Treffer (Treffer auf Rüstung zählen nicht), maximale Haltbarkeit auf der Waffe sind 6 Stunden.