

Vitar Horsens Rolespilslaug Regelsæt Opdaterings log.

Version 2.03 til 2.04

Overordnet:

Bind 1 - Generelle Regler:

- Justerede marginen på dokumentet så der kunne være mere tekst per side.
- Rykkede lidt rundt på hvilken rækkefølge de forskellige punkter lå i regelsættet.
- Uddybende reglerne for tyveri og ligrøveri. Det er ikke længere en uskrevet regel.
- Flyttede rundt på våben rækkefølgen på listen of våben skade.
- Tilføjede en special note omkring fuldpolstrede tohåndsvåben. Kun den ende med en klinge eller slaghoved gør skade.
- Rettede stavfejl og grammatik fejl under sikkerhedsregler.
- Fjernede reglen om at Fuld Gotiske pladerustninger ikke er tilladte da vi ikke har håndhævet dette og enkelte spillere har fået lov til at klæde sig i fuld dækkende plade.
- Rettede en reference til noget i bind 3 under navnet "Metaller og udstyr". Dette er omskrevet til Smedning under Produktion i bind 3.
- Tilføjede et afsnit omkring Krudtvåben.
 - Hurtig opsummering: pistoler 4 skade, rifler 6.
Skal sige "bang!" inden for 5 meter med øjenkontakt eller lignende.
Kan ikke blokeres af skjolde
Har et sikkerhedskrav omkring krudtladninger og hvor høj de må være.
-

Bind 2 - Karakter og Evne Regler:

- Justerede marginen på dokumentet så der kunne være mere tekst per side.
- Har fjernet intro siden da den alligevel aldrig blev skrevet vider på. Kommer måske igen på et senere tidspunkt.
- Flyttede rundt på rejsende og Handlende på den korte oversigt over alle erhverv.
- Flyttede rundt på nogle generelle evner så de står i en anden orden.
- Evne justeringer:
 - Omformulerede Rustningsbrugs evnerne. De giver stadig samme effect.
 - Fjernede "fluff" tekst fra mange evner for at spare side plads.
 - Tyveri Lærling tillader dig nu også at ignorere det første tal til højre på låsekoder.
Dvs. en lås med koden 235 vil være 23 for en med tyveri lærling.
Mester Tyveri tillader de samme som Lærling men her er det både det første og sidste tal som ignorere.
Dvs. en lås med koden 235 vil være 3 for en med mester tyveri.
 - Snigeskud kræver ikke længere Snigemord for at kunne købes. Kun Elite Skarpskytte.
 - Snigemord og Snigeskud har fået deres effekt uddybet med hvordan de kan modvirkes og stoppes.
- Tilføjede følgende evner som påvirker krudtvåben:
 - Generelle Evner
 - Hurtig genladning: Du må lade alle dine krudtvåben én gang mere per kamp.
 - Overfyldt ladning: Du gør dobbelt skade med et enkelt skud men krudtvåbnet skal havde et sort bånd bundet om sig og kan ikke bruges mere den spillegang.
 - Forbedret Sigte: Du kan ramme inden for 10 meter med krudtvåben.

- Kriger og Rejsende
 - Krudt Specialist: Du gør +1 skade med krudt våben. (5 med pistoler og 7 med rifler)
 - Likvidering: Du kan øjeblikkelig reducere en person til 0 HP ved at sætte et ULADT krudtvåben til hovedet af en person og affyre det. Sjette Sans og lignende evner fungerer også med dette.
 - Afvæbning (Krudt): Du kan afvæbne modstandere ved at sige afvæbne i stedet for at gøre skade.
- Rejsende
 - Krudt Ekspert: Du gør +1 skade med krudt våben. (6 med pistoler og 8 med rifler) Kræver og opgraderer "Krudt specialist".
- Alkymister
 - Stabil blanding: Når du overfylder krudtvåben ødelægger du ikke våbnet efter at havde gjort dobbelt skade. Kræver "Overfyldt Ladning"
 - Napalm Blanding: Du kan antænde ofre af dine "Overfyldte Ladninger". Kræver en Drage Ånde eliksir.
- Telføjede yderligere følgende evner:
 - Bønder
 - Mineskakt til bønder: Du må én gang per spillegang gå til en GM og bede om enten en kampesten eller jernmalm ressource.

Bind 3 - Produktion og Konstruktion:

- Justerede marginen på dokumentet så der kunne være mere tekst per side.
- Smedning ændringer
 - Tilføjede regler og forklaring på låse og nøgler, samt et eksempel på en låse og nøgle GEK.
 - Ændrede tabellen over materialepriser for smedning af rustninger og våben.
 - Tilføjede forklaring på mester skabt priser til siden med materialepriser.
 - Udvidede materiale prislister for låse og nøgler.
- Læderarbejde ændringer
 - Justerede priserne og deres layout for læderrustninger.
- Snedkeri og Træ håndværk
 - Justerede layoutet for Håndværk i træ tabellen.

Bind 4 - Magi og Alkymi Regler:

- Justerede marginen på dokumentet så der kunne være mere tekst per side.
- Ritualister kan ikke længer give følgende evner af balance mæssige årsager.

★ Tyveri	★ Skjult lomme	★ Magisk Ekspertise
★ Tyveri Mester	★ Forfalskning	★ Blod Ritual
★ Førstehjælp	★ Bygmester	★ Maia Ritual
★ Feltlæge	★ Smed	★ Valarnes Velsignelse
★ Kirurger	★ Kok	★ Knus Genstand
		★ Lemlæst
- Rettede nogle eksempler for ritualer som havde forkerte beregninger efter en tidligere update.
- Ritualer som skal holde hele dagen er steget i EP pris til det samme som permanente effekter.
 - Fra x2 til x2,5 (rundet op)

Version 2.02 til 2.03

Overordnet:

- GM-gruppens mail på forsiden af alle regel bind er gjort til fed og under linieret skrift.

Bind 1 - Generelle Regler:

- Tilføjede farverne Lilla og Orange til listen over farvede bånd sammen med deres betydning.
 - Lilla - "Genstande eller personen med lilla bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på magisk vis og kan ikke ses. Ud over dette fungerer Lilla bånd fuldt ud ligesom gule."
 - Gule bånd har nu beskrivelsen "...er usynlig på ikke magisk vis..."
 - Orange - "Genstanden er antændt og kan aktivere Torden Støv eller antænde Konstruktioner af træ. Læs mere i bind 4: Magi og Alkymi Regler og bind 3 Produktion og Konstruktion Regler."

Bind 2 - Karakter og Evne Regler:

- Rettede en fejl i Indholdsfortegnelsen på side 2.
- En række håndværker evner er slået sammen.
 - Evnen "Mure" og "Tømre" er fjernet og evnen "Bygmester" har taget deres plads. Alle der har evnerne "Mure" eller "Tømre" har nu "Bygmester" evnen i stedet for og kan meget mere.
 - Evnen "Smelter" er fjernet og med evnen "Smed" kan man nu hvad smelteren kunne.
 - Evnen "Garver" er fjernet og med evnen "Kok" kan man nu lave skin til læder og med evnen "Smed" man kan lave rustninger af læder.
- Sætningen "Folk kan også annullere evnen "Snigemord/Snigeskud" ved at sige: "kniv/pil", hvis de ser kniven/pilen, inden den rammer dem." er flyttet fra "Sjettesans" til "Snige mord" og "Snige Skud".
- Tilføjer evnen Tortur til krigerens evne liste. 4 xp.
- Ork racen er gjort til en NPC race indtil videre.

Bind 3 - Produktion og Konstruktion:

- Beskrivelserne for hvad Kokke, Garver, Smede, Smelter, Tømre og Mure kan lave er rettet til så det passer med de nye Håndværker evner.
 - Tilberedning af mad og læder er nu mærket med (Kok).
 - Smeltning af metal er mærket (Smed).
 - Savning og tilpasning af Træ og Kampesten er mærket med (Bygmester).
 - Fabrikering af Læder genstande er mærket med (Smed)
 - Fabrikering af træ og sten er mærket med (Bygmester)
 - Byggeri og Contruction er mærket med (Bygmester)
- Smedning har fået Låse og nøgler på deres liste over ting de kan lave.
- Snedkeri og Træ Håndværk har fået en liste med ting man kan lave og reglerne for de ting.
 - Vogne og mesterstykke buer.
- Tilføjede linjen "Der er på nuværende tidspunkt ingen regler for hvordan man åbner/lukker porte andet end rollespil" under Byggeri(Bygmester).

Bind 4 - Magi og Alkymi Regler:

- Rettede sidetallene i indholdsfortegnelsen.
- Rettede "Usynlighed" effekter til at kræve Lilla bånd i stedet for gule.
- Tilføjede regler for ophævelse af magi og "anti-magi" effekter til listen over generelle magiske regler.

- Tilføjede urten “Mindeblomst - Lilla” som skaber glemsomhed i 30 sekunder. Høre ikke til nogen opskrifter endnu.
- Rettede listen af evner Ritualisten kan give så den passer med rettelserne til Håndværker erhvervet.
- Tabellen over hvilke effekter de forskellige ord og bevægelser giver er ændret på følgende måde:
 - Ordet “Philin” [Projektil] giver nu +1 antal projektiler i stedet for +1 effekt.
Dvs. Du får som standard 2 “kugler” at kaste per spell.
 - Ordet “Axa” [Bølge] giver nu +2m rækkevidde i stedet for +5m.
 - Ordene “Bain”, “Uludon”, “Eru” og “Tur” [Forstækelses ord] giver ikke længere bonusser til ALLE effekter, men kun det ord de siges før.
 - Eks: “*Mandos Bain Una Tur Tanwe Uludon Carma*” - Et våben gør +6 skade på de næste 8 slag

Bind 6 - Monster and Misfits:

- Sortelvernes raceevne er ændret til Paranoia som giver dem sjettesans fra start.

Version 2.01 til 2.02

Overordnet:

- Fjernet alle nævnelser af bind 6 i alle andre bind.
- Rettede alle karakterark til også at have et kontaktnummer felt på.

Bind 1 - Generelle Regler:

- Mængden af penge man ikke kan tage fra nedkæmpede/bevidstløse er ændret fra 3 guld til 10 sølv.
- Tilføjede overordnede regler for magi udførelse.
 - Ansvar, Synlighed, Mulighed, Prioritet (Størst først).
- Tohåndsvåben som svinges eller benyttes i en hånd tæller som ethåndvåben når der gør skade. GEKs som sidder på dem tæller dog stadig.

Bind 2 - Karakter og Evne Regler:

- Menneskenes race evne "Alsidighed" har fået en ny beskrivelse som bedre forklarer hvad den gør. Effekten er uændret.
- Orkernes race evne "Ligæder" er erstattet af med evnen "Uendeligt antal".
 - Når en ork reduceres til 0 HP og ikke får hjælp inden 15 min "fødes" en ny ork i lejren som har samme evner som den døde ork. Udstyret "stjæler" den nye ork fra den døde. (I praksis går den døde ork tilbage til lejren igen)
- Tillader Elvernes "Meditation" at genvinde EP også.
- Alle start evner som erhverv giver har fået deres xp pris sat til "X" så de ikke kan gives med ritualisme.
- Tilføjede "Krigertræning" til krigeren quick list ligesom alle andre erhvervs evner.
- Xp prisen på krigerens og rejsendes elite evner passede ikke i quick-listen ved deres erhvervs forklaringer. Den sagde 12 men er rettet til 6 så den passer med den dybere detaljering.
- Bonde erhvervet har fået tilføjet 5 nye evner som kan købes for xp.
 - Effektiv minedrift - Du får 2 ressourcekort per gang du miner.
 - Mineskakt - Du kan få udleveret 1 ressource hver spilgang.
 - Dyrepassning - Du kan lave korn om til kød ved at passe et dyr.
 - Ekstra skud - Du må skyde én gang mere end jagt posterne viser.
 - Bedre præcision - Du må gå tættere på dyrene.
- Generelle evner har fået en Quick liste.
- Ændrede Rejsendes og Krigerens "Snige Skud" til kun at kunne bruges en gang per kamp, og den kan ikke længere købes flere gange for flere pile. Til gengæld er den ligeglad med rustning.
- Tilføjer evnen forfalskning under Handlende som kan tages 10 gange.
- Rettede effekten af Håndværkerens "Effektivisering" til at give ressource rabat til bygninger og ikke mesterstykker når man var tømrer.

Bind 3 - Produktion og Konstruktion:

- Tilføjer Dyrepassnings regler.
- Kokken har lært at lave mere mad ud af hvad han har og kan nu lave med med 1 kg RME i stedet for kun 5 kg
- Kokken har glemt hvordan man laver alkohol grundet forenings beslutninger.
- Pile er fjernet fra smedens liste over genstande han kan lave.
- Tilføjede regler for vogne under en ny produktions kategori for tømrer kaldet "Snedkeri og Træarbejde"
- Tilføjede at alle mure kan gøres immune over for magi ved at betale en BM (Mithril Bar) per 2 meter uanset væg typen. Dette gælder også porte.

Bind 4 - Magi og Alkymi Regler:

- Tilføjede en række regler for hvordan alt magi fungere.
- Uddybede hvordan gifte fungere.
- Helbredende salve, Elvervin og Umbra gift giver nu deres fulde effekt øjeblikkelig.
- Mild paralyse gift og stærk paralyse gift er gjort forskellige.
- Tilføjede en sætning om at alle ritualer som bruger "Andet" kategorien skal godkendes af en GM før de udføres.
- Øget varigheden på ritualer der vare i en hel kamp eller en kort periode fra 1 min til 3 min.
- Specificerede at permanente effekters XP pris skal betales af Ritualisten og kan kun gives til en person eller genstand af gangen
- Omskrev kategorierne for ritual effekter og tilføjede 5 sider med evner taget fra bind 2 og 6 som ritualister nu kan give igennem ritualer.
- Rettet så ritualisten kun skal betale mere EP for at påvirke større områder og ikke flere personer/genstande.
- Rettede de magiske ord "Horta" og "Toltha" til ikke længere at give bonus til antal ramte mål.
- Rettede de magiske forstærkelse ord "Eru" og "Tur" til at give +1 og +2 antal personer/genstande respektivt.
Øgede effekten af "Tur" til "Øger alle effekter med +6, +60 sek eller +30m eller +2 person/genstand" og dens MP pris til 12.

Bind 6 - Monster and Misfits:

- Øgede Xp prisen på lemlæst til 9 xp.

Version 2.0 til 2.01

Overordnet:

En række korrekturrettelser og videreudvikling af bind 3 samt færdiggørelse af første udkast af bind 4.

Bind 1 - Generelle Regler:

- Færdiggjort beskrivelsen af kamp på side 9 og hvor man ikke skal ramme.
- Tilføjede sætningen "Det kræver dog en evne at benytte denne regel og der er evner som kan modvirke dette." under et hvidt bånd's beskrivelse under regler for markeringer.
- Fjernede forklaringen om at du må flytte dig efter 15 min når du er nedkæmpet under Regler for kamp.
- Flyttede reglerne for karakter drab op til lige efter regler for kamp.
- Karakter drab er lettere at blive udsat for.
 - Når du reduceres til 0 HP har du 15 minutter til at blive helbredt af nogen. Får du ikke hjælp inden for denne periode forbløder du og bliver karakter dræbt. Dette kræver ikke godkendelse. Du har 15 minutter til at få hjælp.
 - Karakter drab udført samtidig med personen reduceres til 0 HP kræver ikke længere 3 GM'ers godkendelse men kun 1.
- Rettede det printbare karakterark til så linier ikke længere forskyder sig når det printes.

Bind 2 - Karakter og Evne Regler:

- Tilføjede en forklaring på at XP skrives på karakterarkene og derfor følger karakteren. Ønsker man at tjene XP på en anden karakter skal man komme som den anden karakter og mister man sit karakterark er det ikke sikkert man får alle underskrifter igen.
- Rettede en kritisk skrive fejl under elvernes Meditation. Der, hvis læst korrekt, betød ikke magikere kunne genere uendeligt mana ved at meditere.
- Sjette Sans halvere skaden fra Tordenstøv hvis man står mere end 2 meter fra eksplosionen.
- Tilføjede at Hobbiters "Stor Appetit" evne også genere EP.
- Tilføjer at orker kan få 1 MP eller EP ved at ligæde hvis de har MP/EP.
- Ændrede Handlendes hurtig beskrivelse af "Karavane Kontakt" til at sige "Karavaneføreren" i stedet for en anden Handlende. (Virkede lidt ulogisk at man kunne købe alle andre handlendes vare med denne evne)
- Rettede det printbare karakterark til så linier ikke længere forskyder sig når det printes.

Bind 3 - Produktion og Konstruktion:

- Indsamling
 - Rettede beskrivelsen af Korn ark til at sige A5 i stedet for A4.
 - Fjernede dobbeltskrivning af hvordan man laver en mark.
 - Tilføjede specificering af hvordan marker modtager forbedring.
 - "Velsignelser, eliksirer og besværgelser skal kastes/hældes på hver mark enkeltvis."
 - Ændrede beskrivelsen af fiskeri til at sige "Åen/Søen" i stedet for "Åen/Floden".
 - Rettede beskrivelsen af Urter til at sige de er i A6 og ikke A5 størrelse.
- Forarbejdning og Fabrikering
 - Tilføjede en regel der gælder alle forarbejdnings lister at de kan spare tid ved at lave mere på én gang. For hver fem doser du lave på samme tid øges tiden kun med 3 gange så meget i stedet for 5 gange så meget.
 - Kokke har fået mulighed for at lave Alkohol ud af korn. Spillere skal selv medbringe drikkelserne og putte på flasker.

- Alle fabrikations håndværk har fået en lille liste af fif og råd til hvordan opgaven kan rollespilles.
- Fjernet smedens liste over genstande han/hun kan lave ud over våben og rustninger. Grundet at smedene kan selv rollespille/vurdere hvordan de laves.
- **Mure og konstruktioner**
 - For nemhedens skyld har porte/døre samme HP som muren de er del af.
 - Redigerede materiale prisen på Stenmure fra 1 BM(Planker) og 4 BM(Stenblokke) til 2 BM(Planker) og 3 BM(Stenblokke).
 - Gav Hakker den samme bonus mod Stenmure som de har mod Borgmure.
 - Ændrede "Bjergmur" til "Magisk Barriere" og justerede tallene og beskrivelsen
 - Omskrev hvordan mure var beskrevet og sat op. Skulle være en lille smule mere forståeligt hvordan hver mur type fungere.
 - Øget styrke kravet for at skade Stenmure og Borgmure fra 200 kg og 400 kg til 400 kg og 800 kg. Dette er grundet rambukkens bedre beskrevet effekt.
 - Mindre stave rettelser.
 - Udvidet beskrivelsen af belejringsvåben og hvordan de fungere.
 - Tordenstøv skrevet om så det kræver 10 Drageånde eliksirer som er "hældt" i en 5 liters beholder og sat til tørre i 2 timer for at lave en dose.
 - Dosen repræsenteres af selvsamme 5 liters beholder med sort stof over åbningen.
 - Lukkede beholdere fyldes enten med sort indhold eller markeres med "XXX".
 - Tordenstøv antændes af ild inden for 1 meter uanset om beholderen er åben eller lukket.

Bind 4 - Magi og Alkymi Regler:

- Tilføjede store fede bogstaver på forsiden der understreger at Bind 4 kan undergå adskillige ændringer indtil en balance og praktisk løsning findes på de dele der tydeligt mangler eller virker for stærke.
- **Alkymi**
 - Alle eliksirer har fået en ny opsætning og nye opskrifter eftersom at der er blevet introduceret en ny urt. Maia Hår som har farven grøn.
 - Tilføjede en liste over alle kendte urter og deres ingame effekt.
 - Tilføjede beskrivelse af hvordan du laver flere doser af gangen uden at forlænge tiden.
 - Ændrede opsætningen på forklaringen omkring brugen af gifte.
 - "Smerte dråber" har fået justeret sin effekt så den også virker som en gift.
 - "Stjerne tåre", "elver vin" og "ambrosius" virker nu også på Ritualisters EP, men kan ikke give mere end de 5 som er ritualistens maksimale personlige EP pulje.
 - Ændret "Sandheds eliksir" til at tælle som en gift og kan derfor hældes på våben.
 - Omdøbt "Venskabelige dråber" til "Bedøvelses dråber" og gør folk bevidstløs i stedet.
 - Tilføjet Berserker dråber som giver +5 HP men kræver man angriber alt og alle i 120 sekunder. Bedøvelses dråber kurere denne effekt.
 - Tilføjet stærk og mild "paralyse eliksir" som fastholder en person 180 sekunder RT. Mild kan kureres ved at tage 2 eller mere i skade. Stærk kræver 5 eller mere i skade.
 - "Trolde styrke" og "Elementarisk styrke" har fået ændret deres effekt til at fordoble eller firedoble drikkerens styrke i stedet for at give et fast ekstra styrke tal. De øger heller ikke drikkerens skade mere. Dette er for at reducere den maksimale skade folk kan gøre i kamp.
 - Trolde Styrke er også gjort nemmere at lave men svagere i effekt.
 - Elementarisk styrke er gjort dyrer at lave men kraftigere.
 - Elixiren "Brændende blod" omdøbes til "Umbra Gift" og karakter dræber ikke længere sit offer, men har fået en næsten lige så modbydelig effekt

- “Du tager 1 skade hver 30 sekunder og kan ikke helbredes højere end 1 HP til du bliver kureret for giften.”
 - Elixiren “Umbra gift” har fået en modgift kaldet “Umbra modgift” som kun kurer umbra giften.
 - Elixiren “Identificere gift er fjernet da evnerne Feltlæge og Kirurger tillader identifikation af gifte.
 - Tilføjede en “Usynligheds” eliksir som giver evnen “Uset” i 180 sekunder eller til man flytter sig.
 - Tilføjede en opskrift på en modgift til alle potions. Den skal bruge en færdig eliksir af den potion den skal modvirke samt 4 Broderlav.
 - Elixiren “Ønske Bryg” er fjernet da den aldrig var tænkt mulig at lave. Som erstatning er det muligt at indsende forslag til eliksirer der følger retningslinjerne for alkymi for godkendelse.
- **Ritualer**
 - Kan ske ritualisten vil blive justeret kraftigt i fremtidige updates, men det der står nu kan bruges.
 - Tilføjede en tabel med de nye ritual udregninger.
 - Tilføjede 2 nye ritualer til listen over kendte ritualer og gav dem nogle udførelses beskrivelser.
- **Formular**
 - Nulstillede mange bevægelser som ikke længere er beskrevet. Spillere er bedt om selv at finde på passende store bevægelser indtil en fremtidig patch tilføjer officielle bevægelser.
 - Tilføjet 4 forstærkelses ord som øger effekten af formularen for øget MP pris.
 - Omskrev forklaringen på hvordan man lavede nye formular så den passer med at ord og bevægelser er slået sammen.

Version 1.14 til 2.0

Overordnet:

- Regelsættet er blevet opdelt i flere bind som indeholder Regler, Evner, Ressourcer og magi. I begyndelsen af hvert bind er der en oversigt over hvad hvert bind indeholder.

Bind 1 - Generelle Regler:

- Tilføjede GM-gruppens Email til forsiden.
- Rettede introhistorien ind så den passe tidsmæssigt.
- Tilføjet en sektion om hvordan bind 1 skal bruges og hvad de andre bind indeholder.
- Flyttet Ordlisten fra bagerst i regelsættet op foran i bind 1. Mange af forkortelserne i ordlisten har fået udvidet deres forklaringer.
- Tilføjet regler for offgame tyveri.
- Opdateret listen af farvede bånd til at have Snigskud og Snigmord beskrevet med et hvidt bånd.
- Reglen for at være nedkæmpet er ændret fra at man skal ligge i 30 min og så finde hjælp til at man skal ligge i 15 min og har så 1 hp.
- Rustnings kategorierne hedder nu Let, Brynje og Plade.
- Slitage reglen er fjernet til en hvis grad. Våben og rustninger slides ikke op mere og skal ikke længere repareres efter hver kamp. Rustninger genvinder alle deres RP efter et minut uden kamp.
- Tilføjede beskrivelse af at man ikke kan flytte GEKs til genstande der allerede har GEKs fastsat på dem. (Du kan ikke tage GEK fra forskellige sværd og sætte på en af dine egne hvor der allerede er en GEK.)
- Tilføjet beskrivelse af karakterark og hvordan det udfyldes. Samlet nogle hurtigt udskrevne ark i slutningen af bindet.

Bind 2 - Karakter og Evne Regler:

- Tilføjede GM-gruppens Email til forsiden.
- Skrevet en intro der forklarer hvordan man laver en karakter.
- Tilføjet en sektion om hvordan bind 2 skal bruges og hvad de andre bind indeholder.
- Hvis en evne fjernes får man den brugte xp tilbage for evnen.
- Hvis en evne er underskrevet på karakterarket, men har fået nye krav eller effekt. Kan man beholde evnen eller få dens xp tilbage.
- Racer
 - Justeret så hver race får en side for sig selv og flyttet deres race evne beskrivelser op til racen.
 - Menneskers "Alsidighed" er blevet ændret fra en gratis evne på 4 xp til at man må vælge et erhverv og få den evne som det erhverv begynder med.
 - Elvernes "Meditation" er blevet uddybet og helbreder 1 HP og MP hvert minut i stedet for hvert 10 min.
 - Hobbitter har ikke længere noget kostume krav, dog foreslås det at høje spillere ikke tager denne rolle.
 - Da våben ikke længere mister deres skade ved at blive slidt op, har orker ikke længer noget at bruge evnen "Skabt til Krig" og har derfor mistet den som race evne.
 - Har fjernet Sortelverne fra racelisten og flyttet dem over i bind 6.
- Sorteret alle evner fra den store liste og lavet små hurtige liste oppe ved de racer og erhverv som har adgang til dem. Evner som alle har adgang til er stadig i en samlet liste til sidst.
- Alle evner af typen "Speciel" er ændret til enten typen "Rejsende" eller "Generelle".
- Generelle evner
 - "Tyveri Lærling" og "Jern Lever" er blevet generel evner i stedet for speciale.

- "Feltlæge" og "Kirurger" er blevet Rejsende evner i stedet for generelle.
- "Mad på bordet", "Jern i essen" og "Mithril i posen" er samlet i evnen "Sort markedshandel"
- Afvæbnings evnerne Kamp og Hånd er ændret til Afvæbning(Kamp) og Afvæbning(Hånd) og til henholdsvis af typerne "Kriger" og "Rejsende".
- Afstands afvæbning er fjernet af sikkerhedsmæssige grunde, og mangel på interesse.
- Elite skade bonusser er ændret til "Kriger" evner men kræver stadig specialist bonusserne.
- Unaturlig skade bonusser er fjernet for at sænke den høje skade som uddeles. Xp for disse evner refunderes.
- Alle evner af typen "Skade bonus" og "Anskaffelse" er ændret til typen "Generel".
- Erhvervs evner
 - Ændret navnet på Erhvervet Møller/Bager til Kok og flyttet tilberedelsen af kød fra Garver/Slagter til Kokken og fjernet Slagter fra Garver.
 - Justeret så alle Erhverv har en eller flere sider for sig selv.
 - Ændret rækkefølgen så de nemme erhverv kommer før de mere komplekse. Kriger før Troldmand og Håndværker osv.
 - Elite Skade bonusser er blevet ændret til typerne Kriger og Rejsende så det kun er krigere og rejsende der kan få dem.
 - Unaturlig skade bonusser er fjernet da skaden folk kan gøre er blevet for stor.
 - Handels evnen "Vekselerer" og "Karavane kontakt" slås sammen i "Karavane kontakt".
 - Handlende har fået evnen "Forfalskning" for 1 xp som kan tages uendeligt antal gange.
 - Rejsende begynder med "Uset" som start erhvervsevne og har adgang til en håndfuld evner af typen Rejsende.
 - Evnerne "Tyveri Øvet" og "Tyveri Mester" er blevet slået sammen i "Mester Tyveri" og blevet til en "Rejsende" evne til 6 xp.
 - Sortelvernes "Skyggernes Ven" evne er blevet en "Rejsende" evne til 6 xp og kræver "Uset" og "Camouflage".
 - Bønder har fået evnen "Fysisk tilpasning" til 4 xp som giver dem +1 HP og +10 kg bære kapacitet.
 - Håndværkere har fået evnen "Mester fag" som halvere tiden det tager og lave noget med deres håndværk. Den koster 12 xp.
 - Trolddom har fået evnen "Magisk Ekspertise" for 4 xp som tillader dem at kaste magi lydløst og bevægelses løst.
 - Ritualist har fået ændret evnerne "Blodritual" og "Maia Ritual" til at fungere som Ritual Viden 2 og 3 eftersom Rituel Magi ændres til at bruge EP i stedet for tid og mennesker. Evnerne koster hver især 10 og 20 xp.
 - Ritualist har fået evnen "Valarnes Velsignelse" til 4 xp som tillader ham at lave permanente ritualer på sig selv.
 - Alkymist har mistet evnerne "Færdig Bryg" (Mild, Moderat og Stærk) og i stedet fået "Alkemisk Depot" som fungere som "Sort Markedshandel" under Generel.
 - Alkymistens "Urtekundskab" ændres fra at ignorer urternes effekter når de plukkes til at de kan spises rå og giver bonusser.
- Alle evner har et sidetal hos deres respektive erhverv.
- Tilføjede et karakterark.

Bind 3 - Produktion og Konstruktion:

- Tilføjede sektion om hvordan bind 3 skal bruges og hvad der er i de andre bind.
- Tilføjede ordlisten fra bind 1 og 2.
- Formulerede en introduktion om resource kort og poster.

- Sorteret informationen omkring resource håndtering efter: indsamling, forarbejdning og produktion.
- Jagt og vild - det tager 120 sekunder RT og partere 1 resource fra en dyr i stedet for 3 min RT
- Urter - Tilføjede at buske poster kan variere og kræve evner, genstande eller andet før at man må tage fra dem. Dette er for at GM gruppen senere kan lave varieret buske.
- Alle forarbejdnings håndværk (kok, garver, smelter osv) har fået en liste over hvad de kan forarbejde og hvor lang tid det tager.
- Smelter - Tilføjet guld og sølv til listen over ting som kan smeltes. Bars kan laves til mønter.

Bind 4 - Magi og Alkymi Regler:

- Tilføjede sektion om hvordan bind 4 skal bruges og hvad der er i de andre bind.
- Tilføjede ordlisten fra bind 1 og 2.
- Ændrede Ritualisten til at bruge Essence Points (EP) til at kaste magiske effekter gennem ritualer. EP genereres ved at ofre (aflevere til en GM) ressourcer.
- Ændrede mange af Troldmandens/Troldkvindens bevægelser så de var nemmere og forstå, samt tilføjede et vejledende billed af alle bevægelser. Har slået magisk ord og magisk bevægelse sammen så alle ord har en bevægelse. Burde også simplificer opfindelsen af nye formular.
- Trolddoms delen er stadig under finpudsning, men spiller skulle være i stand til og designe formular med det der står.
- Alkymi vil undergå en smule udvikling i de kommende opdateringer.

Bind 5 - Fraktion og Klan Regler:

- Dette bind er stadig under udvikling.

Bind 6 - Monster og misfits:

- Dette bind er stadig under udvikling.

Version 1.13a til 1.4

Generelle regler:

- Byggeri og konstruktioner – Hegn og stengærder kan nu laves af alle. En håndværker er ikke nødvendig. - Tilføjet beskrivelser for hvordan man river bygninger såsom pavilloner og telte ned.
- Ændrede kravene for skabelsen af tordenstøv. Det kræver nu 3 Drageånde eliksirer og du skal have både alkemisk viden III og Magisk Viden V
- Ændrede bygningers "styrke tal" til vægt krav så folk nemmere kan regne ud hvad det kræver for at nedbryde en mur.
- Ændrede kravene for smeltning af Ademantium. Kræver evnen smelter og Magisk viden I

Alkymi:

- Brandende blod er blevet ændret til Umbra Gift og kræver ikke længere et ritual for at genoplive ofret.
- Trolde styrke har fået en negativ effekt efter brug. Du er svækket i 15 efter brug (styrke reduceret til 10 kg)

Version 1.13 til 1.2

Evner: Formular udvikling og Ritual udvikling er blevet fjernet. Det koster ikke længere xp at lave sine egne formular og ritualer. De skal blot godkendes af en GM (Helst pr mail).

Ritualer: Det tager nu ikke længere

Troldom:

Version 1.12 til 1.13

Overordnet: Rettede sider til så der ikke er "spild sider".

Indsamlings- og Produktionsregler: Smelter er nu i stand til at lave ikke magiske rustninger og våben om til BM(Bar)s svarende til hvad genstanden er lavet af.

Racer: Omformulerede racernes rollespils beskrivelse til "Forslået opførelse".

Version 1.11 til 1.12

Generelle regler: Alle spillere helbreder 1 HP hvert kvarter så længe de har mindst 1 HP

Alkymi: Nogle eliksirer har fået en tidsbeskrivelse. Specielt Længsels dråber og andre kærligheds eliksirer.

Racer: De fleste racer har fået en beskrivelse af hvordan de bør spilles.

- **Mennesker:** Kan spilles som man ønsker.
- **Elver:** Vise, tålmodige og overlegne. Elver lever længe og har masser af tid så de har ofte set en masse, og de er kendt som den "Første fødte" hvilket forklarer deres overlegenhed.
- **Mørkelver:** Listige, tålmodige og bedrageriske. Mørk elver stiger i rang ved at blive hævet af andre eller slå dem ihjel som er lige over dem. Alle Mørkelver forventer en kniv i ryggen når som helst hvis de har nogen form for magt.
- **Dværge:** Stolte, hemmelige og modige. Dværge finder sig ikke i fornærmelser og er ikke bange for at opretholde deres egen eller venners ære.
- **Orker:** Kujoner med mindre de er i overtal eller bedre udstyret. Slås gerne indbyrdes for at finde ud af hvem der er den stærkeste.
- **Uruk-haier:** Sadistiske og voldelige.
- **Ånder:** Fokuserer kun på én ting (hævn eller frifindelse) medmindre de kontrolleres af en nogen.
- **Enter:** Taler langsomt og bevæger sig langsomt. Alt de gør, gøres langsomt.

Evner: Nogle evner er blevet balanceret lidt. Disse evner er:

- Evnen "Lig æder" er blevet helbreder ikke længere 4 men kun 2 HP pr lig og det samme lig kan ikke ædes af mere end én(1) spiller.
- Evnen "Lig røver" kan nu kun bruges på én(1) genstand pr kamp.
- Evnerne "Førstehjælp", "Feltlæge" og "Kirurger" har fået reduceret tiden til 15 min RT (fra 30 min) før de helbreder.

Version 1.10 til 1.11

Generelle regler: Tilføjede beskrivelse af et grønt bånd og dens betydning.

Racer: Alle racer har fået tilføjet beskrivelse om hvornår det anses for voksne og hvor længe de lever.

- o **Mennesker:** Voksne fra 16 år, dør typisk omkring 80
- o **Elver:** Voksen fra 50, dør ikke af alderdom
- o **Sorelver:** Voksen fra 30, dør ikke af alderdom
- o **Dværge:** voksne fra 20, dør typisk omkring de 250
- o **Hobitter:** voksne fra 33, dør typisk omkring 100
- o **Ork:** voksne 5 uger, dør ikke af alderdom
- o **Uruk-hai:** voksen fra fødsel, dør ikke af alderdom

Version 1.00 til 1.10

Generelle regler:

1. Nævekamp er ændret, fra hvem der har den højeste styrke, til at du gør skade ved at rører ved din modstander.
2. En tabel over alle de markeringsbånd, som benyttes i de nye regler.

Evner:

1. Nævekamp er ændret så den giver mere skade til den nye nævekamps regel og koster 12 XP.
2. Ekstra nævekamp styrke er fjernet da den ikke længere er nødvendig.
3. Listen over monster evner, er blevet forlænget meget.
4. Der er kommet nye farver på nogle af evne typerne i hurtig tabellerne.

Version 0.99 til 1.00

Overordnet:

1. Rettelser af stavefejl, grammatik og formulering af regler og beskrivelser.

Generelle regler:

1. Under reglerne for våben er beskrivelsen af våbenkontrollantens opgave rettet så der ikke er gentagelser.
2. Under reglerne for rustninger er der tilføjet beskrivelse og forklaring på "Fuld kontakt".

Racer:

1. Nye race evner til elver, mørk elver, dværge og orker.
 - a. Elverne har fået "Helbredende Meditation" i stedet for "De første fødte", som lader dem helbrede op til 6 HP ved at sidde stille.
 - b. Mørk Elverne har fået "Skyggernes ven" i stedet for "Skabt til krig", som gør at de kan bevæge sig nemmere med evnerne "kamouflage" og "uset".
 - c. Dværgene har fået "Fysisk udholdenhed" i stedet for "Metalogi", som lader dem købe 5 HP mere end andre racer.
 - d. Orkerne har fået "Skabt til krig" og "Lig æder" i stedet for "Ressourcefuld", som gør at alle orker altid gør minimum 1 skade med et våben uanset hvor slidt det er. Og de kan æde lig og genvinde 4 HP.
2. Trolde racen er blevet fjernet på grund af den historisk ikke kan spilles. Trolde bliver til sten i sollys og dem som ikke gør, er blevet udslettet.
3. Alle racer har fået deres spiltekniske information flyttet op i en tekstboks ved siden af deres navn.

Erhverv:

1. En hurtig liste over alle erhverv er tilføjet i begyndelsen af afsnittet.
2. Alle erhverv har fået en teknisk beskrivelse som tillader dem at gå med slagkoffer.

Evner:

1. "Ekstra Rustningsbrug" er delt op i 3 evner Let, mellem og tung rustnings brug.
2. Enkelte evner har fået ændret deres beskrivelse så de er mere forståeligt.
3. Xp prisen på "Kamptræning" og "Tyveri Lærling" er rettet så der står det samme i hurtig listen og den dybere beskrivelse.

Ritual:

1. Bedre forklaring på ritual reglerne så det nemmere kan forstås.

Troldom:

1. Nye bevægelser under bevægelsesmønstre og ændringer til forklaringer så de er nemmere at forstå.