

# Vitar Live Rollespils Regelsæt Patch Notes

## Version 1.01 til 1.02

### Regelsættet

- Ingen ændring

### Kapitel 1

- Regler for Krudtvåben
  - Ændret fra 5 meter og 2 skade + kvalitet + krudt kvalitet til:
    - Pistoler kan ramme et mål indenfor 5 meter + 2 meter per kvalitetsniveau af pistolen.
    - Rifler kan ramme et mål indenfor 10 meter + 2 meter per kvalitetsniveau af riflen.
    - Krudt våbnets kvalitetsniveau øger ikke skaden på våbnet.
  - Skjolde med kvalitetsniveauer kan nu blokere skud.
    - For hver 3 kvalitetsniveauer et skjold har kan det blokere et skud.
    - Dvs. Kvalitet 1-3 blokere 1 skud. 4-6, 2 skud. 7-9, 3 skud osv.
  - Sætningen omkring granater er fjernet da alkymister nu kan lave dem og reglerne for dem står under alkymisten liste af Elikserer.

### Kapitel 2

- Racer
  - Tilføjede en advarsel omkring "Monstrøse" raser.
  - Tilføjede en linje i begyndelsen af Gobliner, Vampyre, Orker, Skaven og Bæstmænd som referer til den tilføjede advarsel.

### Kapitel 3

- Styrke
  - Evnen Mineskakt er fjernet og gjort til noget Bygmester kan lave.
  - Evnen Fysisk tilpasning er flyttet fra Styrke 1 til Styrke 2.
- Vilje
  - Rette opsætning af evnerne "Ekstra Formular" og "Ekstra Bøn"
  - Tilføjede evnen "Byg Focus" og "Velsign Område".
    - Byg Focus tillader dig at bruge en time på at lave en magisk lokation hvor den vind du kontrollerer er stærkest. Denne lokation skal repræsenteres med enten: Et pentagram eller anden magisk cirkel på jorden. En totempæl eller anden tydelig genstand som ikke må flyttes. Når Troldmænd af samme vind som lokationen kaster magi inden for 5 meter af cirklen/genstanden koster alle deres spells 2 MP mindre til et minimum af 1 MP.
    - Velsign Område tillader dig at lægge et reb på højst 25 meter rundt om et område hen over en time (Begge ender af rebet skal røre hinanden). Når Præster af den gud som området er velsignet af, kaster bønner mens han står indenfor cirklen. Koster bønner af Ussel og Let styrke ingen MP at kaste.

- Evnen "Ophøjelse" er ændret fra at kræve hver guds liste indeholdt en "Ophøjelses bonus" til at man altid tæller som at kaste sine bønner i et velsignet område. (Gratis Usle og Lette Bønner). Man tæller dog stadig som en Dæmon, Ånd eller lignende.
- Personlighed
  - Retteede formuleringen af valgmulighederne så de var klare.
    - General er uændret.
    - Formand reducere tiden i Minutter. Var ikke specificeret før.
    - Focus øger dine følgers effektive Vilje med  $\frac{1}{2}$  af din personlighed når de kaster magi. Men de får ikke mere MP af denne Vilje forøgelse.
    - Forbilled giver din personlighed i MP og ikke dobbelt din personlighed.
  - Terrorisere er ændret fra at give immunitet til frygt, til at fjerne frygt effekter når en følger bliver reduceret til 0 HP. Skades bonussen på +2 stables heller ikke længere ved flere følger drab.
  - Karavane priserne er blevet ændret for at forhindre udnyttelse af priserne.
    - Køb af Korn er **steget** fra 8 til 15 sølv per kg.
    - Køb af Fisk er **steget** fra 8 til 15 sølv per kg.
    - Køb af Kød er *faldet* fra 16 til 15 sølv per kg.
    - Salg af Kød er *faldet* fra 1x personlighed til 0,5x personlighed.
    - Køb af Træstammer er **steget** fra 11 sølv per 10kg til 8 sølv per 5 kg (16 sølv per 10 kg)
    - Salg af Træstammer er *faldet* fra 1x personlighed til 0,5x personlighed.
    - Køb af Kampesten er **steget** fra 12 til 15 sølv per 5 kg.
    - Køb af Skin er **steget** fra 10 til 30 sølv per 5 kg.
    - Køb af Planker er *faldet* fra 20 til 10 sølv per 5 kg.
    - Salg af Planker er *faldet* fra 2x personlighed til 0,5x personlighed.
    - Køb af Kampesten er *faldet* fra 120 til 70 sølv per 5 kg.
    - Salg af Kampesten er *faldet* fra 10x personlighed til 4x personlighed.
    - Køb af Læder er *faldet* 90 til 40 Sølv per 5 kg.
    - Salg af Læder er *faldet* fra 7x personlighed til 2x personlighed.
    - Køb af Bæstlæder er **steget** fra 130 til 150 sølv per 5 kg.
    - Salg af Drageskæl er **steget** fra 10x personlighed til 20x personlighed.
    - Køb af Jernmalm er **steget** fra 10 til 40 Sølv per 10 kg.
    - Salg af Jernmalm er **steget** fra 1x personlighed til 2x personlighed.
    - Køb af Mithril malm er **steget** fra 60 til 115 Sølv per 10 kg.
    - Salg af Mithril malm er **steget** fra 5x personlighed til 7x personlighed.
    - Salg af Gromril malm er **steget** fra fra 5x personlighed til 10x personlighed.
    - Køb af Sølv malm er **steget** fra 15 til 20 Sølv per 10 kg.
    - Salg af Sølv malm er *faldet* fra 1x personlighed til  $\frac{1}{2}$ x personlighed.
    - Køb af Guld malm er **steget** fra 15 til 45 Sølv per 10 kg.
    - Køb af Mithril bar er *faldet* fra 720 til 250 Sølv per 1 kg.
    - Salg af Mithril bar er *faldet* fra 30x personlighed til 15x personlighed.
    - Salg af Gromril bar er *faldet* fra 30x personlighed til 15x personlighed.
    - Køb af Guld eller sølv bars er udgået og kan ikke længere gøres.
    - Salg af Sølv bar er *faldet* fra 10x personlighed til 2x personlighed.

- Salg af Guld bar er *faldet* fra 10x personlighed til 6x personlighed.
- Salg af Grise er **steget** fra 4x personlighed til 8x personlighed.

## Kapitel 4

- Indsamling
  - Jagt med klør reducere afstanden på posterne med 2 meter i stedet for 1 meter. Virkede umuligt for alle med mindre end 10 Smidighed at fange noget som helst.
- Produktion
  - Flyttede forklaringen af Kvalitetsniveauer op til før smedning da alle produktions fagene bruger kvalitetsniveauer.
  - Smedning, Læderarbejde og Snedkeri
    - Fjernede "(Smed)" og "(Bygmester)" fra overskrifterne og tilføjet kravet om Evnen Håndværk(Smed,Kok eller Bygmester) under de forskellige håndværk.
    - Smede kan også udføre snedkeri nu da skjolde, buer og kamp-stave er flyttet ned under snedkeri.
    - Skjoldes nye interaktion med krudtvåben er beskrevet under Snedkeri.
  - Byggeri og Konstruktioner
    - Tilføjede en liste over mulige bygningstyper og hvilke intellekt værdier det kræver at lave dem. Dette er ikke et endelig resultat men Feedback ønskes.
  - Alkymi
    - Elixirer som forbedre karakter værdier er ændret fra at forøge værdien med ½ af kvalitetsniveauet, til at erstatte værdien med kvalitetsniveauet eller give en +1 forøgelse hvis karakter værdien er højere end kvaliteten af eliksiren.  
Dvs. Styrke 2 + Elixir 4 = Styrke 4 i 1 min.  
Styrke 4 + Elixir 2 = Styrke 5 i 1 min.

## Kapitel 5

- Grundregler for magi
  - Tilføjet en lille liste over mulige måder at få MP tilbage.
    - Har man even "Trosretning" kan man holde gudstjenester på minimum 10 minutter som giver 1 MP tilbage for hver person som deltager i gudstjenesten. Dette gælder også personen med Evnen. Dvs. Med en pulje på 6 MP kan man holde 6 gudstjenester alene over 60 min og få 6 MP tilbage. Men hvis man holder en gudstjeneste for 5 andre personer får man 6 MP tilbage.
    - Har man evnen "Magisk Skole" kan man sætte sig i 10 min og meditere og "føle" den magiske vind man er uddannet i. Dette giver dig halvdelen af din vilje (rundet op) tilbage i MP.
- Guder
  - En række af Sigmars bønner er blevet ændret og tilrettet.
    - Sigmars Velsignelse - Beskrivelsen.
    - Benægt Kætteren - Beskrivelsen.
    - Sigmars Kommet - Gjort simplere og lidt mere brugbar. Var meget kompleks før.

- Sigmar's Hammer - Beskrivelsen.
- Helbredende Hånd - Effekt formulering. Effekten er den samme.
- Griffens Hjerter - Beskrivelsen og effekten er blevet tydeligere.
- Værn mod Heksen - Udspecificeret hvad "Kaos" magi er. Magi fra Khorne, Tzeentche, Slaanesh, Nurgle og Den Horned Rotte.
- Immaculate Flesh - Omdøbt til "Perfektion" og er ligesom Værn mod Heksen blevet udspecificeret.
- Sjæle Ild - Varighed ændret fra "Hvert sekund" til "Øjeblikkeligt"
- Vanquish - Omdøbt til "Besejre" og ændret beskrivelse.
- Word of Damnation - Omdøbt til "Fordømmelses ord".
- Morr har fået en bøn der tillader ham at spørge Offgame spillere om de er døde og bruge den viden INgame.
- Shalya fik fjernet parantesen "(Helbrederen)" fra sin overskrift.
  - Gyldne Tåre helbreder 2 gange vilje i stedet for 1,5 gange. og tager kun 10 sekunder i stedet for 15 at kaste.
  - Shalya's Barmhjertighed er tilføjet. Den første Episke Shalya bøn.
  - Rens og Kurer sygdom har byttet navn og Kurer sygdom (gamle Rens) kan nu også helbrede Tunge sygdomme.
  - Bønnen "Bedøvelse" er tilføjet. Dulmer smerte og giver mere HP.
- Menneske guden Myrmidia er tilføjet med en liste af bønner.
- Lileaths bønner er blevet tweaket lidt i deres effekt formuleringer.
- Elver Guden Vaul er tilføjet med en liste af bønner.
- Elver Guden Khain er tilføjet med en liste af bønner.
- Elver Guden Isha er tilføjet med en liste af bønner.
- Elver Guden Anathe Raema er tilføjet med en liste af bønner.
- Nurgle har fået en side med 12 sygdoms kort. Dog er ikke alle kort udfyldte endnu.
- Magiske Vinde
  - Grøn vind har fået tilføjet en liste af spells.
  - Lilla vind har fået en smule forklarende tekst om hvad den lilla vind står for.
  - Gul magi har fået tilføjet en liste af spells.
  - Grå vind har fået tilføjet en liste af spells.
  - Høj Magis "Tcheences gave 1" er omdøbt til "Vind splitning".

## Karakterarket

Rettede xp tallet ved den første underskrift fra 2 til 12 som bevis på alle nye karakter har 10 start Xp ud over det de tjener for at dukke op første gang.

## Version 1.0 til 1.01

### Regelsættet

- Settings
  - Information er udvidet med mere beskrivelse.
- Disclaimer
  - Tilføjede en disclaimer i starten og slutningen af regelsættet.
- Generelle stavekontrol og rettelser.

## Kapitel 1

- Ingen ændringer.

## Kapitel 2

- Ingen ændringer.

## Kapitel 3

- Uddybelse af Karakter Værdier
  - Alle værdier har fået en linie som udspecificere hvor meget en helt ny karakter uden xp har af HP, MP og gør i skade.
- Flyttede alle tabeller over evner til deres egen samlede side da mange af dem alligevel ikke kunne være på samme side som evnerne. Alle evner har også en parentes med hvor høj en Karakter Værdi der er krævet.
- Styrke Evner
  - Fysisk Tilpasning - Omformulerede til at gøre det samme men formuleret på en mere forståelig måde.
- Udholdenhed - Ingen ændringer.
- Smidighed - Ingen ændringer.
- Intellect
  - Rokerede lidt rundt på ting for at få plads til de to nye evner.
  - Fjernede Soldat fra listen over håndværk. Hvis man ønsker at være soldat som håndværk øger man blot sin styrke og udholdenhed.
  - Tilføjede evnen Mester Håndværk som øger din effektive Intellect værdi for et valgt håndværk.
  - Tilføjede Effektivisering som halvere arbejdstiden for et valgt håndværk.
- Vilje
  - Omdøbte evnen "Velsignelse" til "Ophøjelse" grundet forvirring. Og uddybende effekten af den evne bedre.
- Personlighed
  - Sølvtunge er ændret til "*Når evnerne, Charme, Intimidere eller en Elixirer tvinger dig til at tale sandt kan du ignorere den effekt. Du skal dog stadig svare, men med denne evne behøver det ikke længere være sandheden. Magi kan dog stadig tvinge dig til at tale sandt.*"
  - Forfalskning - Rettet til at bruge Personlighed i stedet for Intellect.
  - Karavane Kontakt
    - Tilføjede en forklaring på at alt fortjeneste ikke kan overstige 15 gange salgsværdien af en vare. Dvs. Hvis du har mere end 15 personlighed tjener du ikke mere.
    - Har tilføjet en prislister som spillerne/Gm'er kan slå op i og se hvad ressourcer koster og hvad man kan tjene på dem.
  - Loyalitet har fået en tilføjelse som udspecificere man kun kan få loyalitets bonusser fra en kilde. (Eks du kan ikke bære to mærker og få bonus fra begge)
  - Lederskab udvides til at man skal vælge en type lederskab.
    - General - Vælg ridder (som den er nu)
    - Formand - Halvere produktionstid.
    - Focus - Lægger din personlighed til Vilje

- Forbilled - Lægger dobbelt din personlighed til Maks mana puljer.
  - Karavane priser
    - Justerede købspris så de kun gav overskud med over 10 personlighed.
    - Tilføjede Bæstlæder og drageskæl til listen.

## Kapitel 4

- Indsamling
  - Jagt og Vildt - Tilføjede at afstands reduktionen for at bruge klør er afhængig af din smidigheds værdi.
- Fabrikation
  - Tilberedning
    - Gjorde "10 min per kilo" til fed tekst så de kan ses hurtigere.
    - tilføjede kokkens mad også gav MP tilbage svarende til hans intellekt.
  - Alkymistens Elixirer der øger stats er blevet rettet til at havde den rigtige beskrivelser og en varighed på 1 min.
  - Smedning/Læderarbejde:
    - Tilføjede at hvis man havde en nøgle tog det kun 10 min at lave en kopi.
    - Tilføjede produktionstid til fabrikering af udstyr.

## Kapitel 5

- Guder
  - Rttede Sigmars velsignelses liste.
  - Tilføjede Mennekse guden Shalaya og nogle af hendes velsignelser.
  - Tilføjede Mennekse guden Morr og nogle af hans velsignelser.
  - Tilføjede Elver Guden Lileath og nogle af hendes velsignelser.
  - Tilføjede Kaos guden Khorn og hans liste af velsignelser.
  - Tilføjede Kaos guden Tzeentch og hans liste af velsignelser.
  - Tilføjede Kaos guden Nurgle og hans liste af velsignelser.
- Magiske Vinde
  - Tilføjede den blå vind og dens liste af formular.
  - Tilføjede den brune vind og dens liste af formular.
  - Tilføjede den lilla vind og dens liste af formular.
  - Tilføjede den røde vind og dens liste af formular.
  - Tilføjede Højmagi og dens liste af formular.