

# Vitar Live Rollespils Regelsæt Patch Notes

## 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.
- Intellekt
  - 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 Intellekt 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 Eliksirer 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 Intellekt.
  - 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
  - Rettede 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.