

# Vitar Live Rollespils Regelsæt Patch Notes

## Version 1.02 til 1.03

### Regelsættet

- Grundet enighed blandt spillerne indeholder denne patch et utal af ændringer til hvordan skade udregnes. Før var det muligt at ramme 30+ skade per slag ved at samarbejde i en gruppe. Sammenlignet med en gennemsnitlig HP pulje på 4-8 per spiller var kampe ovre før de begyndte. Bonusser til skade har derfor fået et loft på 9-12 per slag gennem ændringer til, blandt andet, magiske skade bonusser og reglerne for udstyrs kvalitet.
- Tilføjede "Metagaming" til ordlisten med en forklaring på hvad det er.

### Kapitel 1

- Reglen for kamp: Til våben mænd!
  - Tilføjede nogle linjer som opfordre folk til at tage ét(1) skridt tilbage når de rammes med våben og evt. spille på det gjorde ondt at blive ramt.
  - Tilføjede nogle linjer som udpegede hvor skades bonusser kan findes i regelsættet og omformulerede afsnittet omkring skade.
- Regler for Nævekamp: Slå først Frede!
  - Nævekamp skader nu halvdelen af din styrke og ikke din fulde styrke.
- Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.
  - Krudt skade er reduceret til 1.
  - Rækkevidden per kvalitetsniveau er ændret fra +2m per niveau til +5m per niveau.
  - Reglerne for blokering af krudtvåben skade med skjolde er ændret til at kvalitets skjolde reducere alt skade fra krudtvåben med 2, 5 eller 8 skade alt efter kvalitet. Dvs Kvalitet 1 skjolde reducere alt krudtvåben skade med 2.
  - Kanoner gør 10 skade (1x10) i stedet for 20 (2x10). Dette er den samme skade nedgradering som pistoler og rifler har fået.
  - Rettede e-mailen som stod under "Hvad med kanoner?" til den nuværende gm mail i stedet for tolkien scenarie mailen.
- Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene.
  - Tilføjede "sat i spil af GM gruppen. Disse vil typisk havde plot GEK's sat på dem." til sætningen "... eller andre ingame genstande." Da dette ikke var specifikt nok og kunne mene hvad som helst.
- Regler for penge: Klingende mønt
  - Rettede værdien af sølvmønter fra 10 til 20 i forlængelse af den seneste inflation af guldmønters værdi i spillet grundet manglende fysiske mønter.
  - Tilføjede nogle linjer omkring guldbars og juveler samt deres værdi.
- Regler for magi og trolddom:
  - Rokerede lidt rundt på nogle emner i kapitel 1 da Regler for magi og trolddom blev udbygget med nøgleord.
  - Tilføjede en liste af nøgle/kontrol ord som har mekaniske effekter forbundet med dem. Det er stadig magikasterens ansvar at folk forstår effekten af hans

magi, men med disse ord skulle det være hurtigere at forklare forskellen mellem benlås, paralyse og forstening som eksempel.

- Regler for "Offgame": Spøgelser og ånder
  - Har indsat et afsnit der snakker om offgame snak og metagaming.

## Kapitel 2

- Racer
  - **Menneske race evne ændres.**  
Én(1) gang per spillegang, kan mennesker kaste en magisk bøn som om de havde evnen "Trosretning". Denne magiske bøn koster ikke Mana og kan være fra en hvilken som helst gud af spillerens valg. De skal dog påkalde guden's navn som del af den magiske bøn. Og bønnen må ikke koste mere end 4 MP at kaste. Hvis man køber evnen "Trosretning" kan man kun vælge bønner fra sin valgte guds liste, men der er ikke nogen Mana Pris begrænsning og bønnen koster ingen Mana at påkalde.
  - **Elver race evne ændres.**  
Én(1) gang per spillegang, kan elver kaste en magisk formular som om de havde evnen "Magisk Skole". Denne magiske formular koster ikke Mana og kan være fra en hvilken som helst magisk vind af spillerens valg. De skal dog have hænderne fri og lave store fakter for at kaster formularen. Yderligere må formularen ikke koste mere end 2 MP at kaste. Hvis du køber evnen "Magisk Skole" er Høj eller Mørk magi også mulige lister fra starten i stedet for en af de andre 8 vinde. Kig i kapitel 5: Magi og Guder for mere information omkring dette.
  - **Beastman race evne ændres.**  
Beastmen hader civilisation og får derfor ikke effekten af kvalitet fra udstyr (skade, RP og beskyttelse), men alle genstande i hænderne på en beastman tæller som kvalitet 3 med hensyn til hvordan magiske effekter er afhængig af kvalitet. De får yderligere dobbelt HP fra enhver evne eller magisk bonus de måtte komme under og gør +2 ekstra skade med alle våben.
  - **Skaven race evne justeret.**  
Rotte Tunnel koster ikke ressourcer at lave, men tager 60 min at lave. For hver 2 skaven karaktere som hjælper til kan tiden reduceres med 10 min til et minimum af 10 min. Dvs 10 skavens skal til for at gøre det på 10 min.

## Kapitel 3

- Værdi uddybelse
  - Fjernede sætningen der sagde din styrke gav ekstra skade.
  - Fjernede sætningen der sagde din smidighed gav ekstra skade.
- Styrke
  - Overtræk er ændret til: Mægtigt Kriger - Du gør +1 skade med alle nærkampsvåben såsom sværd, økser, stave, spyd osv.
  - Tilføjede evnen Hensynsløs Angreb.  
"Du kan svinge dit våben i et stort og tydeligt angreb mens du råber. Hvis angrebet rammer og gør skade ødelægges dit våben, men du gør din fulde styrke yderligere i skade i det ene angreb. Virker kun med nærkamps våben men ikke med knive eller kastevåben."

- Bonk kræver nu man røre ofret med bonk køllen. Denne specificering manglede før. Yderligere vare bevidstheden 20 sekunder per styrke man besidder så husk at sig "Bonk X sekunder"
- Udholdenhed
  - Sejhed giver +2 HP per udholdenhed i stedet for +1 HP.
- Smidighed
  - Våben Finess er ændret til: Præcisions kriger - Du gør +1 skade med alle afstandsvåben såsom buer og kastevåben osv. Dog ikke krudtvåben.
  - Skjulte lommer tillader dig at beholde 2 mønter per smidighed du besidder i stedet for et fast antal af 10.
  - Skyggernes Ven tillader dig nu at gå din smidighed antal meter med uset i stedet for et fast antal af 5 skridt. (Ikke alle kan tage lige lange skridt).
  - Snigemord kan nu bruges et begrænset antal gange per kamp, men kan bruges 1 gang per 5 smidighed man besidder.
- Personlighed
  - Charme kan nu kun bruges efter man har snakket med nogen i et minut og omkring det man har snakket om.

## Kapitel 4

- Smedning og Læderarbejde
  - Alle genstande er nu låst bag et Intellect krav så man kan ikke længere lave alt med det samme. Den nye liste tilgængelig i sættet sammen med beskrivelser af reglerne for de forskellige typer kvalitet.
  - Alle kvalitets effekter er nu beskrevet under dette afsnit.
  - Det er nu muligt at lave genstande med specielle unikke effekter gennem håndværk. Det kræver intellect 10 og at man kan forklare på en ikke magisk måde hvordan effekten opnås. Bestilling af sådanne GEK's skal gøres til GM gruppen FØR spillet hvor genstanden laves og helst i god tid så GM gruppen har tid til at lave den fysiske GEK.
- Snedkeri og Træ håndværk.
  - Opdaterede listen af ting snedker og tømrer kan lave så den passer med ændringerne til Smedning og Læderarbejde.
  -
- Byggeri (bygmester)
  - Fakkelt: Rettet til at kræve en pind med et orange bånd i stedet for et rødt.
  - Kravet for at benytte hakker og økser til at ødelægge mure er øget fra 50 til 75 kg løftekapacitet. De skader nu også kun 1 + kvalitetsniveau på muren.
- Alkymi
  - Stat forøgelses potions giver max +1.
  - Tilføjet 3 nye former for ekstra skade eliksirer.
  - Tilføjede Oli som kan bruges til at gøre våben til fakler.
- GEKs
  - Våben, Rustning og skjolde GEK's kan nu kun eksistere i 3 niveauer.
    - Har man en GEK af højere kvalitet skal den indleveres og byttes til en af passende kvalitet.
      - Kvalitet 1, 2, og 3 bliver til kvalitet 1.

- Kvalitet 4, 5, og 6 bliver til kvalitet 2.
  - Kvalitet 7+ bliver til kvalitet 3.
- Skjolde
  - Niveau 1 ignorere 3 skade fra krudtvåben
  - Niveau 2 ignorere 6 skade fra krudtvåben
  - Niveau 3 ignorere 9 skade fra krudtvåben
- Rustning giver Kvalitet\*2 RP.

## Kapitel 5

- Guder
  - Ranald er udgivet i regelsættet.
  - Sigmar
    - Sigmars Velsignelse er nerfed til at give +1 skade.
    - Sigmars Hammer er nerfed til at give Vilje\*0,5 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau af hammeren+1 ekstra skade.
    - Besejre nerfed til Vilje\*0,25 skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
  - Morr
    - Har fået en beskrivelse af guden og hvad han står for. Der er også nogle af hans tilbenedes handlinger og plads i samfundet.
    - Destruere Udød er nerfed til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
    - Effekten på Morr's beskyttelse er ændret: Udøde som ikke har minimum samme vilje, kan ikke træde igennem, og de som har samme vilje eller mere, kan træde igennem, men tager vilje x 2 i skade, da Morr's vrede hamre ned på ham, fjerner alle magiske forstærkninger, og forhindre rejsning af døde, på hans hellige jord.  
**Varighed:** Vilje x Timer.
    - Dødens Klinge er blevet opdateret til: **Effekt:** Dit våben gør +1 skade, eller giver dig +1 mana tilbage, så længe du kæmper imod de udøde.
  - Myrmidia
    - Rettede nogle layout fejl.
    - Videnskabens Kunst er lavet til en Tung formular i stedet for ussel og "(Hvad der kommer først)" er tilføjet under varighed, for at undgå misforståelse.
    - Velsignede Klinger nerfed til +Vilje\*0,25 skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet. Varigheden er nerfed fra Vilje\*1 slag til Vilje\*0,5 slag.
    - Skytsengel er nerfed til en reduktion af Vilje\*0,5 skade i stedet for Vilje\*1 skade.
    - Myrmidia's Beskyttelse er nerfed til at målet må tælle 1 skade fra i stedet for 2.
    - Helligt Krigshorn er nerfed til at give +1 styrke i stedet for Vilje\*0,5 ekstra skade.
    - Falkens Syn nerfed til Vilje\*0,5 pile eller Vilje\*1 minut. Effekt er nerfed til reduktion af Vilje\*0,5 af skaden(Rund ned).

- Kampgejst buffet til at være til RP er brugt, men er derfor også gjort til en tung bøn som giver 1,5 RP (rundet op).
  - Hjælpende Hånd nerfed til +1 skade i stedet for Vilje\*1 ekstra skade.
  - Myrmidia's Spyd nerfed til Vilje \* 0,5 ekstra skade til dit spyd, til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
  - Helligt Arbejde har fået en komplet ændring. Læs den nye effekt i kapitel 5 under guden Myrmidia.
  - Myrmidia har fået 2 nye bønner.
- Ranald
  - Kujonens Kniv er ændret til at give +2 skade mens er også sat ned fra mellem til en let bøn.
  - Heldets Pil er nerfed til Vilje\*0,5 skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
- Lileath
  - Månens Skjold er nerfed til at reducere skaden med 50% på næste magi/slag der rammer dem.
  - Oplyste drømme
  - Månens Våben er nerfed til Vilje\*0,5 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet. Målet er lavet om til præstens våben, i stedet for præsten.
  - Måne Øjne er nerfed til kun at give +1 Personlighed.
- Vaul
  - Vauls Viden er nerfed til kun at give +1 Intellekt.
  - Dygtighed er ændret til en ny effekt. Læs i kapitel 5 under guden Vaul.
  - Heltemod er nerfed til kun at give +1 skade, men stadig Vilje\*1 ekstra hp.
  - Samles om Helten er nerfed til Mål: Vilje\*1 person Effekt: Vilje\*0,25(Rund op) til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet og Vilje\*1 ekstra hp.
- Khaine
  - Khaine blod lyst er ændret til at give +2 skade til våben med GEKs og +1 skade til våben uden GEKs.
  - Khaine sværd er nerfed til at give 0,5 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
  - Skorpionens gift er ændret til at våbnet tæller som niveau 2 i stedet for +3 skade. Varigheden er nerfed til 0,5 slag.
  - Lang smertefuld død er nerfed til at give +1 Personlighed i stedet for at erstatte Personlighed med Vilje.
  - Blodig hånd er nerfed til at give Vilje\*0,25 ekstra skade i stedet for Vilje\*0,5.
  - Lyst til dødens nat er nerfed til at give +1 sakde i stedet for +2.
  - Til våben krigere er nerfed til at give +1 skade i stedet for Vilje\*0,5.
  - Lang smertefuld død har fået en ændring i effekten. Læs i kapitel 5 under guden Khaine
- Anath Raema
  - Jagten går ind er nerfed til at give +1 udholdenhed i stedet for +2.

- Anath Raema spyd er nerfed til at give +0,5 skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
    - Sejren er min er nerfed til kun at give +1 til en stat, i stedet for +3. Den er dog også blevet let i stedet for tung.
    - Blodtørstig hævn er ændret til at give "Vilje\*1 ekstra HP og Vilje\*0,5 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet."
    - Jagtens rus er ændret til at give "Vilje x 2 ekstra HP men giver minus vilje x 0,5 i skade til et minimum af 1 skade."
    - Fælles jagt kan ikke give ekstra skade mere. Den er også gjort til en tung bøn.
  - Khorne
    - Khorne's Vrede er nerfed til at give +1 skade i stedet for Vilje\*0,5.
    - Khorne's Rus er ændret til at give "+1 ekstra skade" og er nu mellem i stedet for tung.
    - Blodgudens styrke er nerfed til at give Vilje\*0,5 skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnet.
    - Khorne's blod er nerfed til at give Vilje\*0,25 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnene.
  - Tzeentch
    - Velsignelse af kaos er nerfed at give Vilje\*0,5 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnene.
    - Målet af Tzeentch er nerfed til at give +1 smidighed.
    - Forandring af vejene er nerfed til at give +1 ekstra skade med afstandvåben og lavet om til at klørne tæller som om de var niveau 2 våben.
    - Tzeentch's øje er nerfed til at give +1 skade med alle våben.
    - Hånd af Tzeentch er nerfed til at give Vilje \* 1/3 ekstra skade.
    - Massivt intellekt er nerfed til at give +1 Intellekt.
  - Nurgle
    - Overvældende Pestilence er ændret til at give Vilje\*1,5 ekstra HP, men reducere stadig smidighed med Vilje\*1.
  - Den Hornede Rotte
    - Den Hornede Rottes Mærke har fået en effekt på +1 smidighed.
    - Velsignet med skidt er nerfed til at give Vilje \* 1/3 ekstra skade til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnene.
    - Warp Stjerne er nerfed til at gøre Vilje \* 0,5 skade.
    - Warp Storm har fået en varighed på Vilje\*1 minut(Manglede varighed før).
- Magiske Vinde
  - Hvid vind:
    - Pulserende Våben er nerfed til at give Vilje\*0,5 ekstra skade.
    - Lysets Kappe er ændret til at man tager 3 mindre skade på Vilje\*0,5 ikke magiske skud.(Vilje\*1 minut max)
  - Blå vind:
    - Azur klinge er nerfed til at give +1 skade.

- Cerulean Skjoldet er nerfed til at reducere skaden man tager på armen med 1, men forsvinder ikke længere af at man tager skade.
  - Merkurs Velsignelse er nerfed til at man må ligge +1 i en fysisk stat.
  - Lynkile er ændret til "Nævekamp" og +2 skade.
- Gul vind:
  - Fortryllet Klinge af Aiban er nerfed til at erstatte kvalitetsniveau på et våben med 2 eller give det +1 til et max af 3.
  - Stål vagter er nerfed til at reducere skaden med  $Vilje \cdot \frac{1}{3}$ .
  - Meteorit Jernklæder er ændret. Læs i kapitel 5 under den Gule vind.
  - Fejl af Form er nerfed til at reducere genstandens kvalitets niveau med 1.
- Brun vind:
  - Det Indre Bæst er ændret til +2 skade i nævekamp.
  - Raseriets Klør er ændret til at give +2 skade.
  - Jægernes Måner er nerfed til  $Vilje \cdot 0,5$  personer.
  - Kadons Animalske Kræfter er ændret til at give +2 skade i stedet for  $Vilje \cdot 0,5$  ekstra.
  - Merciw's Monster Regiment er nerfed til at give  $Vilje \cdot 0,25$  skade, til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnene. Målet er også ændret til våben.
  - Pann's Uigennemtrængelige pels er ændret fra Mellem til Tung.
  - Anraheirs forbandelse: Nerfed skade til  $0,5 \times vilje$  (før  $1 \times vilje$ ). Før var den på alle måder bedre end Ravspyd.
  - Vridende Orm: Nerf. Offeret kommer nu ud af paralyse, når de tager skade.
  - Kadons Transformation: Buff.
- Grøn vind:
  - Dains Kappe er nerfed til at ignorere  $Vilje \cdot 0,5$  skade og forsvinder efter  $Vilje \cdot 1$  minut eller når skaden er ignoreret.
  - Stenhud er ændret til at give  $Vilje \cdot 1$  ekstra HP i stedet for at erstatte udholdenhed.
  - Wind Vortex er ændret til at det skal være et område og en lige linje.
  - Skovens regeneration er ændret. Læs mere i kapitel 5 under Grøn vind.
  - Indre Torne: Ændret fra en ussel til en mellem. Den gør nu skade og tvinger ofret til jorden i stedet for at paralyserer. Kravet om fysisk kontakt er uddybet.
- Mørk magi er udgivet i regelsættet.
- Lilla vind har fået en opdatering.
  - Amaranth er nerfed til at give  $Vilje \cdot 0,25$  skadesreduktion.
  - Le af Shyish er nerfed til  $Vilje \cdot 0,5$  ekstra skade, til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnene.
  - Sjæle Binding er nerfed til at give 1 ekstra HP pr. MP.
  - Overfør Livsenergi er nerfed til at heale 1 eller 2 HP.
  - Sjæleforsøjling er bedre beskrevet som at evig hvile skal bruges på beholderen sjælen er båndet til.

- Rejs Udød er bedre beskrevet med at de udøde skal adlyde necromancerens ordre.
  - En liste af nye magier er sat ud til lilla vind.
- Rød vind:
  - Ild Barrage er ændret til det skal være ildkugler.
  - Rhuins flammende sværd er nerfed til at give Vilje\*0,25 ekstra skade, til et maks af Kvalitetsniveau+1 ekstra skade på våbnene.
- Grå vind:
  - Glamour er nerfed til at give +1 personlighed.
  - Sanser Manipulation er buffet til at påvirke høre sansen oveni den sædvanlige syns sans, som den påvirkede før.
- Høj Magi:
  - Finreir's coruscation er ændret til erstat vilje eller +2.
  - Ærestegn er nerfed til at give Vilje\*0,25 ekstra styrke og udholdenhed.
- Mørk Magi:
  - Kaotisk flænge af magi er ændret til erstat vilje eller +2.
  - Dark hand of Destruction er nerfed til at give Vilje\* $\frac{1}{3}$  ekstra skade.

### Karakter ark

- Ændret hvor høj intelligens man skal have, for at få flere håndværk, så det er det samme som i kapitel 3.

## 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 Elixirer.

### 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
  - Rttede 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 Præste 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
  - Rttede 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 ½ 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 ½x 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 + Elikvir 4 = Styrke 4 i 1 min.  
Styrke 4 + Elikvir 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 Hjerte - Beskrivelsen og effekten er blevet tydeligere.
    - Værn mod Heksen - Udspecificeret hvad "Kaos" magi er. Magi fra Khorne, Tzeentche, Slaneesh, 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 Vault 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
  - Sølv tunge 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 bonuser 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 - Lægge din personlighed til Vilje
    - Forbilled - Lægge 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 have 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.