

# Verandering van 2021 V04 naar 2022 V05

## Grote veranderingen:

- Crafters kunnen nu naast mastercrafted items ook weer “one use” mundane items craften zodat ze hun inspiratie en materialen waarschijnlijk alsnog kwijt kunnen, ook al is er geen vraag naar mastercrafted items.
- Pijlen doen 3 schade (in plaats van 1).
- Hypnotherapie kost nu slechts 1 wilskracht per groep in plaats van per persoon. De groep is echter verkleint naar maximaal 5 personen en hypnose kan nu ook beschermen tegen invite spreuken en schadelijke hypnose.
- Druidisme, necromancie en demonologie kan op dezelfde manier interacteren met scrolls, en imbues als andere spreuken.
- De leermeester expertise vaardigheid is nu een basis vaardigheid en heeft geen 20 punten maar slechts 1 extra vaardigheid nodig om geleerd te worden.

## Kleine veranderingen:

- Nieuwe muntsoort Platinum toegevoegd (Deze is 5 gouden munten waard)
- Incantaties hoeven niet meer “constant herhaalt” te worden als het casten van een spreuk lang duurt.
- “Verijkt” en “enriched” heet nu “mythisch” en “mythical” materiaal. “Mushroom stem” is vervangen met “worldtree sapling”
- Krachtraining is hernoemt naar levenskracht (om verwarring met “kracht” vaardigheid te voorkomen)
- Lvl 0 spreuken kunnen imbued worden voor 4 mana in plaats van 8 zoals lvl 1 spreuken.
- Wind blast spreuk is hernoemt naar wind strike, aangezien het een strike effect doet en niet een blast effect.
- Wapens imbued met Aspect of the viper kan nu ook aan anderen gegeven worden... maar bijt de caster dan ook met een curse life poison als betaling.
- Detect impurity detecteert nu ook de specifieke type impurity.
- Paladijnen B krijgen nu ook de iconische “sanctuary” spreuk.
- De “groepen effecten” (impairment, mind affecting, harden en freedom of movement) aan verdediging zijn niet meer permanent te imbuen. Dit effect kan nog steeds bereikt worden door alle effecten uit de groep los permanente verdediging tegen te imbue maar de korting voor de gehele groep is dus komen te vervallen. Dit was een misrekening aan onze kant. Het handje vol aan spelers die hierdoor geraakt worden zijn al gecontacteerd hierover.
- Heavy blow kost maar 2 wilskracht in plaats van 3
- Imbue crush kost 3 in plaats van 2 mana en kan niet gebruikt worden op afstandwapens
- Cleansed by fire kost maar 2 mana in plaats van 3
- Shield spirit bleek te ingewikkeld en is vervangen met een reguliere counterspell zodat priests ook hun vrienden kunnen beschermen tegen spreuken.
- Bone armour versterkt nu niet meer pantser maar geeft een necromancer zonder pantser juist AP zodat het geen level 3 en hoger spreuken casten in de weg zit.

- 2 nieuwe vaardigheden toegevoegd voor genezers om zichzelf immuun te maken voor geest beïnvloedende effecten.

#### Verduidelijkingen:

- Duidelijk gemaakt dat drankjes alleen gedronken kunnen worden met hulp als je uitgeschakeld bent.
- Verduidelijkt hoe bewusteloos geslagen worden (als je dat zelf wilt) en gevangen genomen worden werkt (zie uitgeschakeld raken).
- Scrolls moeten opgelezen worden om ze te gebruiken.
- Hypnose werkt niet tegen giften en ziektes die de effecten veroorzaken.
- Spreuken die effecten veroorzaken of tegengaan geven je de mogelijkheid om het effect te imbuen
- 1 HP of 1 AP verhoging spreuken zijn genoeg om toegang te geven tot 1, 2 of 3 HP of AP verhoging imbues. Je hoeft niet per se het exacte getal in je spreuk te hebben.
- De crafting loresheet bevat nu een handige tabel met alle materialen en hun stats.
- Gewillige spreuken ontvangers kunnen voelen wat de spreuk doet dus daar kun je niet over liegen.
- Invite spreuk toegevoegd als type spreuk
- Detect magic werkt ook op glyph imbued voorwerpen en personen. Detect spiritual influence werkt ook op rune imbued voorwerpen en personen.
- Als iemand een boon spreuk op je cast dan zit pantser het casten van de spreuk die het uiteindelijke effect doet niet in de weg.
- Hoe het "uur niet casten" werkt bij sommige "D" spreuken is verduidelijkt naar aanleiding van vragen.
- Ghostly shackles houd ook item use tegen.
- De gratis grove spreuken kunnen niet gratis op scrolls gezet worden.

#### Fouten verbetered:

- Oude referenties naar Code cards verwijderd (dit systeem wordt niet meer gebruikt).
- Er stond nog ergens een regel die zei dat korte steekwapens met 2 handen gehanteerd moesten worden.
- Force truth stond niet bij de mind effecten effecten blokje in de imbue loresheet
- Chilling winds, horrific revelation, disease of temperance, life draw en fascinate hadden geen enchantment tag
- Earth magic C stond als "Earth magic B" in het boekje, wat ook leidde tot de fout dat imbue crush te goedkoop was.
- Gift of knowledge - kennis van spreuken, inner fire, protection of the grove en grove meditation hadden geen keywords.
- Hit disease en blast disease keywords in de goede volgorde geplaatst in de "hit disease" en "blast disease" spreuken.

## Veranderingen van **2021 V03** naar **2021 V04**

#### Grote veranderingen:

- Alchemisten kunnen nu 3 kruiden per dag bewaren met de kruiden bewaren skill

- Alchemisten kunnen nu ook drankjes langer houdbaar maken met de kruiden bewaren skill (1 potion per dag). Behalve de energie potions. Deze kunnen nooit langer bewaard worden.
- Energie (Mana/wilskracht/inspiratie) potions werken weer zoals ze vroeger werkte en hoe iedereen intuïtief verwachtte dat ze werkte. Je neemt ze in en krijgt energie terug in plaats van dat je ze per se moet innemen van te voren.
- Protection from Impairment kost nu nog maar 1 mana in plaats van 2 (was verkeerd berekend).
- De vaardigheden “Runen Gewenning & Glyph Gewenning” mogen niet imbued worden.

#### Kleine veranderingen:

- De secundaire incantatie van de boon of minor healing is versimpeld naar “by my healing powers” in plaats van “in the name of <entity>” aangezien dit voor verwarring zorgde.
- Voorwerpen kunnen niet zowel een glyph als rune imbue dragen.

#### Verduidelijking:

- Regel dat je nooit meer extra AP dan normale AP kunt hebben herhaalt bij de armour regels in het spelregelboekje.
- Expliciet gemeld dat je “NO EFFECT” moet noemen bij sommige dingen die je immuun maken voor bepaalde effecten.
- Honourable challenge bewoording duidelijker gemaakt (De spreuk werkt ook als je geen pantser draagt, maar het extra AP effect werkt alleen als je werkelijk pantser draagt).
- Puntjes weggehaald bij “by my healing powers...” aangezien daar niks aan toegevoegd hoefde te worden.
- Reminder text geplaatst bij force field dat dit de reguliere armour regels tegengaat (je krijgt namelijk extra AP zonder dat je pantser draagt).
- Reminder text geplaatst bij de imbue loresheet. Je krijgt alleen extra AP als je ook minstens dezelfde normale AP hebt.
- Extra uitleg geplaatst over hoe de “groepen” aan effecten in de imbue loresheet werken.

#### Fouten verbeterd:

- De Strike Cascade spreuk (Air magic B) stond helemaal niet meer in ons spreukenboekje terwijl hij wel bij de vaardigheid stond. Hij is ooit per ongeluk verwijderd. En nu weer toegevoegd.
- De “Martial skill” potion had geen duratie, hij hoort maar 5 minuten te duren.
- De priesterspreuk C - Nature heeft nu ook “nature” in de vertaling staan in plaats van “mind”). We zijn ons er van bewust dat de Engelse/Nederlandse benaming nog niet volledig consistent is. Dit gaan we later verbeteren.
- Sommige dingen waren in het Engels geplaatst (zoals “touch” bij aanraking spreuken) deze zijn nu consistent in het Nederlands geplaatst. We hebben vast nog niet alles gevonden.
- BREAK ENCHANTMENT was inconsistent en moest altijd al bij zowel priesters als magiers op aanraking, niet 5 meter.
- Er stond “magierspreuken” in plaats van “priesterspreuken” in de flowchart

- In de oude imbue loresheet stond nog een verwijzing naar draft vaardigheden die niet meer bestonden. Die verwijzing is er uit gehaald en de tekst er omheen is wat verduidelijkt.

## Veranderingen van 2019 V02 naar 2021 V03

Grote veranderingen:

- Crafting systeem volledig veranderd
  - De ambachtsvaardigheden geven een samenvatting van wat ze doen.
  - Het maken van mastercrafted voorwerpen is veel vrijer gemaakt en vereist geen ingewikkelde tabellen meer
  - De loresheet bevat nu ook IC lore over hoe dit werkt in de setting.
- Imbue systeem volledig veranderd
  - De 5 vaardigheden
    - Glyph Vervaardigen B
    - Glyph Meesterschap A
    - Glyph Meesterschap B
    - Elementair Imbue Meesterschap
    - Weef enchantment
  - zijn allemaal vervangen met **1 vaardigheid** “Glyph meesterschap” die je meerdere keren kunt aankopen om meer en sterkere glyphs te plaatsen op zowel mastercrafted voorwerpen als personen.
  - Runen Ditto.
  - De loresheet bevat nu ook IC lore over hoe dit werkt in de setting.
- Weave systeem is volledig veranderd en opgenomen in glyph meesterschap.
  - Je bent met weaves niet langer gebonden aan specifieke spreuken, maar ben nu vrijer in wat je precies wilt weaven.
  - Weaves kunnen nu ook **op andere personen** gezet worden, zolang ze maar glyphs of runen kunnen gebruiken.
  - De vaardigheden “runen en glyphen gebruiken” geeft je nu ook de mogelijkheid om runen en glyphen **die op je lichaam geplaatst zijn** door glyph of runen meesters te gebruiken.
  - Runen en glyphen gewenning zijn nieuwe vaardigheden die er voor zorgen dat er meer runen of glyphen op je lichaam geplaatst kunnen worden.
- Duidelijk gemaakt dat het armour systeem slechts pysrep regels zijn door alle herhaalde regels uit het document te halen en het document te hernoemen naar “Armourpoint kostuum eisen”. Het document is erg **versimpeld** en nu nog maar 2 pagina's in plaats van 4. (Waarvan 1 puur voorbeelden).
- Resist is toegevoegd als call om duidelijk te maken dat een blast, crush of destroy slechts 1 schade doet in plaats van meer schade. Deze call kan grotendeels genegeerd worden (net zoals no effect) maar maakt de situatie iets duidelijker.
- We hebben afbeeldingen toegevoegd die de skilltrees van alle classes duidelijk maken.

- Sommige vaardigheden hebben versimpelde (en ook makkelijker te bereiken prerequisite gekregen):
  - Militaire training A heeft nu alleen nog maar doorzettingsvermogen nodig in plaats van 6 punten in vechter vaardigheden
  - Brouw expertise heeft nu maar 3 punten in alchemie nodig in plaats van 6
  - Ambachts expertise heeft nu nog maar 2 punten in crafting nodig in plaats van 6
  - Extra genezingsmana heeft nu alleen genezingsmagie A nodig in plaats van de ingewikkelde combinatie van 12 punten die het eerst nodig had
  - Genezingsspreuken C heeft nu nog maar 8 punten in genezingmagie nodig in plaats van de ingewikkelde combinatie van 12 punten die het eerst nodig had
  - Immun voor giften of ziektes heeft nu alleen “genezing van giften or ziektes” nodig in plaats van de ingewikkelde combinatie van 12 punten die het eerst nodig had
  - De Magier en Priester C smaakjes heeft nu alleen nog maar het relevante B smaakje nodig, in plaats van de ingewikkelde combinatie van 12 punten die je eerst nodig had. Dit zorgt er ook voor dat je bijvoorbeeld een pure vuurmagiër kunt blijven en dan toch niveau C kunt bereiken.
  - De Magier en Priester D spreuken hebben alleen een willekeurige niveau C nodig in plaats van de ingewikkelde combinatie van 16 punten die je eerst nodig had.
- Met rituelen is het nu toegestaan om rituele mana van nog komende dagen van dit evenement te gebruiken, zodat je niet op zondag ineens nog een boel rituelen moet doen om alles uit je vaardigheid te halen.
- Met imbeus en weaves kan dit ook met de relevante energie.

#### Kleine veranderingen:

- Resist is toegevoegd aan de lijst van calls en aan alle samenvattingen, bij Spreuken of vaardigheden die schade reduceren naar 1 is nu de call “Resist” toegevoegd.
- Verschillende vechters technieken die “Resist” in hun titel hadden zijn hernoemd naar “Withstand” omdat Resist nu een call is.
- De spreuken “Resist Poison” & “Resist Disease” zijn hernoemd naar “Endure Poison” & “Endure Disease” omdat “Resist” nu een call is, hierbij is ook de incantatie aangepast.
- Bij de spreuk “Resist Special Damage” zijn beide incantaties aangepast.
- De spreuk “Break minor possession” zijn de woorden “your contract” uit de incantatie gehaald
- Regels omtrent armour stacking zijn gekoppeld aan de relevante armour skills in plaats van dat het algemene regel zijn in het armour punten systeem.
- De vaardigheden “Spreuken in pantser” en “Paladijn” kun je nu alleen aankopen als je minstens 1 panter vaardigheid hebt.
- Duidelijk gemaakt dat je bij de priester vaardigheid de spirituele mana van je aanbeden entiteit krijgt, maar dat je de spreuken werkelijk uitvoeren van je religieuze instituut geleerd hebt. Dit kan belangrijk zijn mocht je god ooit boos op je worden. ;)
- De vechters techniek “Fear” is hernoemt naar “Fearful Presence”

- Heelmeester kunnen nu ook de extra wilskracht vaardigheid aankopen zonder eerst vechter te worden.
- Scrolls mogen nu ook geschreven worden als je de spreuk kent vanuit een rang, power of condition.
- Je hoeft niet per se meer 5 minuten te werken aan je scroll.

#### Verduidelijkingen:

- Kruiden en magische voorwerpen maken zijn toegevoegd als voorbeelden van wat je kunt doen met rituelen.
- Alle verwijzingen naar “code cards” en “codes” op loresheets zijn verwijderd. Die zitten niet langer in het systeem.
- Expliciet genoemd dat loresheets door iedereen vrijelijk ingekeken en gedownload kunnen worden op de website van VA.
- Een tip toegevoegd bij het uitchecken: Fotografeer al je lammies zodat je ze thuis kunt bekijken en een eigen archief hebt van wat er in je envelop zat.
- Verduidelijkt dat armour casting de eerste keer als basis vaardigheid aangekocht kan worden, maar dat de tweede en derde keer extra vaardigheden zijn.
- Bij de vechters technieken “Pain Suppression” & “Rescue Comrade” is toegevoegd dat uitgeschakeld 0 hp betekent
- Bij veel spreuken zijn calls in de incantatie verduidelijkt door ze met hoofdletters te noteren
- Bij de spreuken “Chilling Winds” & “Chilling Fear” is toegevoegd dat de “Freeze” call iedere seconde herhaalt moet worden.
- Bij de spreuken “Sanctuary” & “Sanctuary Ward” is toegevoegd dat de incantatie ongeveer elke 10 seconden herhaalt moet worden.
- Alle prerequisites zijn nu in lijstjes geplaatst als het er meer dan 1 zijn voor 1 vaardigheid.
- Expliciet gemeld bij de leermeester vaardigheid dat en hoe je dit moet regelen bij de uitcheck balie.
- Spirits toegevoegd als voorbeeld bij “heal other being”

#### Fouten verbeterd:

- Er stond in het oude regelboekje een verkeerde regel over niet-rituele energie gebruiken in rituelen die niet overeenkwam met de ritualisme vaardigheid. Niet-rituele energie kan alleen in een ritueel gebruikt worden door personages die de ritualisme vaardigheid hebben en slechts 1 energie per 2 rituele mana die ze in het ritueel steken.
- Enkele Spellingsfouten.
- Enkele dingen die consistent een hoofdletter nodig hadden een hoofdletter gegeven.
- Enkele dingen die geen goede vormgeving hadden een consistente vormgeving gegeven.
- Enkele vaardigheden gebruikte nog oude namen voor spreuken en vechterstechnieken.