

Verandering van 2022 V05 naar 2024 V06

Grote veranderingen:

- Geen

Kleine veranderingen:

- Geen

Verduidelijkingen:

- Heel veel kleine tekst verduidelijkingen
- Duidelijk gemaakt dat je “curse life” voelt dat er iets mis is en dat je mag beslissen dat je personage weet wat het is als die er al mee bekend is.
- Handvaten over wat je IC wel en niet weet rondom ziektes en giften uitspelen
- Verduidelijkt hoe poisons/disease immunity werkt (dat het volledige effect/poison/gif genegeerd mag worden als de gebruiker immuun is voor of het effect of de poison of het gif) en hoe het werkt als je meerdere ziektes/giften hebt.
- Fataals op uitgeschakelde personen mag je doen met alles wat schade doet, niet alleen maar wapens
- Extra uitleg over wat energie per dag precies betekent (en dat je het niet zomaar kunt bewaren voor de volgende dagen). Op meerdere plekken verduidelijkt hoe “dagloze” energie precies werkt.
- Uitgebreidere uitleg over calls combineren en al deze uitleg verplaatst naar het algemene regelboek in plaats van alleen het spreuken en techniekenboek.
- Alle regels over effecten die genezing in de weg zitten bij elkaar gezet en duidelijk gemaakt wat je daar wel en niet over mag communiceren naar de genezer.
- Verduidelijkt dat alle geestbeïnvloedende effecten standaard eindigen als je schade krijgt en dat als een effect eindigt als je schade krijgt dat het dan geestbeïnvloedend is.
- Verduidelijkt wat precies telt als enchantment en wat niet.
- Verduidelijkt dat je je eigen OC intelligentie moet gebruiken om de dominate zo goed mogelijk te interpreteren. You can't cheese it.
- Er stond eerst dat torture je pijn liet voelen, wat suggereerde dat het je geest beïnvloede. Maar van torture krijg(!) je werkelijke echte pijn. Dus is het niet geestbeïnvloedend.
- Duidelijk gemeld dat items uit rituelen maar een jaar geldig zijn en dan opgeladen moeten worden.
- Duidelijk gemaakt dat een mastercrafted item makkelijker een effect kan krijgen vanuit een ritueel dan een niet mastercrafted item.
- Duidelijk gemaakt dat niet alleen mana maar ook items/fever potions/etc verzameld moeten worden bij de rituele spelleiding voordat het ritueel begint. En dat je ook conditions/items/etc die invloed kunnen hebben moet melden.
- Gemeld dat je personen met een dipperlint wel schade kan doen door er naast te staan en gewoon te melden “ik sla je met dit wapen.”
- “Security” gedeelte uitgebreid en omschreven hoe het werkelijk zit met nachtwacht en security rollen van spelleiding overdag.
- Hij/zei allemaal vervangen met “die”. Hem/haar vervangen met “hen”.
- Alle “remove enchantment” termen vervangen met “break enchantment”

- Duidelijk gemaakt dat RESIST IC zichtbaar is voor omstanders.
- NO EFFECT is een OC term en niet hoorbaar voor mensen.
- Uitleg toegevoegd hoe men aan items/resources kan komen.
- Uitleg toegevoegd over stelen van uitgeschakelde/bewusteloze mensen.
- Sommige spreuken hadden nog geen "tags" er onder staan, die zijn nu toegevoegd
- Verduidelijkt dat de secundaire incantaties van wrath of god alleen op aanraking werken.
- Incantatie van endure poison verduidelijkt dat die ook op jezelf werkt.
- Verduidelijkt dat een "focus object" om spreuken mee te casten (Een spreukenboek, een wand, een heilig symbool etc) nog steeds telt als "casten met twee handen".
- Herhaalt in het spreukenboekje dat je moet kijken bij de spreuken in pantser regels.
- Uitleg toegevoegd over incantaties in het spreuken en technieken boek.
- Cleansed by fire verduidelijkt dat het heel moeilijk zo niet onmogelijk is om offensief te gebruiken gezien de 10 seconden incantatietijd.
- Uitleg over effecten verwijderd bij de spreuken (Aangezien dit er voor zorgde dat men dacht dat ze alle spreuken uit hun hoofd moesten kennen en dat effecten subtiel afweken per spreuk).
- Spreuken namen aangepast zodat ze nooit dezelfde naam hebben als een effect om verwarring tussen het effect en de spreuk te voorkomen.
- Wind strike hernoemt naar "dazzling strike" aangezien het geen "air" spreuk is maar een generieke elementaire spreuk. (air magiers mogen het "wind strike" blijven noemen als ze willen uiteraard).
- Duidelijk gemaakt hoe "force truth" werkt als deze tegengehouden wordt.
- Duidelijk gemaakt dat sommige spreuken (zoals epidemic) even uitgelegd moeten worden aan de ontvanger.
- Duidelijk gemaakt dat de extra hitpoint van divine heroism niet verdwijnt als de eenmalige immuniteit van de spreuk gebruikt wordt.
- Duidelijk gemaakt dat "1 dag" betekent "tot volgende zonsopgang" in plaats van dat je een timer van 24 uur moet bijhouden.
- Verduidelijkt dat het tweede gedeelte van demonic eye zonder incantatie werkt.
- Duidelijk gemaakt dat de incantatie van discern pattern IC te horen is.
- De werking van Ghostly Shackles helemaal herschreven zodat nu duidelijk is dat de persoon echt vast zit (dat het niet een illusie is) en wat precies telt als "gevecht" en dat het dus eigenlijk zeer moeilijk is om te casten "uit verrassing" omdat het een incantatie tijd heeft van 10 seconden waar je de ontvanger in moet aanraken.
- Duidelijk gemaakt dat "je mag geen andere vaardigheden gebruiken" bij invite ancestor ook betekent dat vaardigheden uit items niet mogen.
- Duidelijk gemaakt dat "genees ander wezen" je niet de mogelijkheid geeft om andere wezens te genezen anders dan met je reguliere genezing methoden.
- Duidelijk gemaakt dat de bloedwede kosten "per persoon" zijn.
- Duidelijk gemaakt dat je aan vaardigheden vereisten ook kunt voldoen met een voorwerp maar dat dit een "kaartenhuis" veroorzaakt.
- Duidelijk gemaakt dat scroll spreuken geen last hebben van pantser.

- Duidelijk gemaakt dat je zonder skills zoals bijvoorbeeld “houtbewerker” nog altijd mag roleplayen dat je een houtbewerker bent, dat je alleen niet de speciale dingen kunt doen die in het regelboekje staan.
- Verduidelijkt hoe meerdere keren de paladijn skill kiezen werkt.
- Duidelijk gemaakt wat “hanteren” betekent bij tweehandige wapens.
- Bij de boogschieten vaardigheid herhaalt dat pijlen 3 schade doen.
- Duidelijker gemaakt dat reguliere genezing normaliter geen wilskracht kost.
- Verduidelijkt dat hoe bepaalde fysreps er uit zien de speler zelf mag beslissen.
- Duidelijk gemaakt hoe blanco alchemie kaartjes werken
- Bij de alchemie vaardigheid gemeld waar je kruiden vandaan kunt krijgen.
- Uitgelegd hoe blanco kruiden kaartjes en kruiden patches werken.
- Duidelijker uitgelegd hoe xp uitgeven in de praktijk werkt.
- XP verdienen bovenaan het vaardigheden boekje geplaatst in plaats van ergens in het midden.
- Duidelijker beschreven hoe “uitdrijving” werkt.
- Duidelijker gemaakt dat scrolls en imbues niet geschreven kunnen worden van spreuken die je niet zelf kent (dus niet vanuit een item, potion of andere spreuk)
- “Ritueel leider” hernoemt naar “Groepsritueel specialist” aangezien men dacht dat je deze vaardigheid nodig had om rituelen te leiden en om duidelijker te maken dat het om groepsrituelen gaat en dus niet toegepast kan worden bij een ritueel in je eentje.
- De werking van “puur ritueel” herschreven zodat deze hopelijk duidelijker is nu. En verduidelijkt dat een ritueel niet meerdere keren een puur ritueel kan zijn.
- Duidelijk gemaakt dat de speler mag kiezen welke smaak mana ze krijgen van genezing, necro, etc en dat dat gedocumenteerd wordt en niet veranderd kan worden.
- Verduidelijkt dat pantser niet per se zichtbaar gedragen hoeft te worden.
- Duidelijk gemaakt dat “natuurlijke pantser” (zoals schubben die het personage vanuit nature heeft) niet tellen als pantser.
- Verduidelijkt hoe Brigandine precies beoordeeld wordt.
- Duidelijker omschreven hoe meerdere wetstenen maken werkt.
- Duidelijker gemaakt dat scrollpapier niet vergaat.
- Pound of elemental flesh toegevoegd aan de openbaar beschikbare crafting loresheet
- Duidelijker omgeschreven dat “extra creativiteit” tijdens craften alleen werkt als je meegewerkt hebt aan materiaal in het voorwerp verwerken.
- Nog duidelijker gemaakt dat mundane voorwerpen maar 1 dag meegaan.
- Duidelijk gemaakt dat mundane voorwerpen wat anders zijn dan mastercrafted voorwerpen en dat het niet gecombineerd kan worden.
- Duidelijk gemaakt dat “graveer verdediging” Extra HP/AP toevoegt in plaats van reguliere.
- Duidelijker gemaakt dat imbues op voorwerpen “in 1 keer” gezet moeten worden maar op personen niet.
- Verduidelijkt hoe nieuwe inscripties uitvinden werkt.
- Duidelijk gemaakt dat je extra energie niet halverwege het event er bij kunt krijgen. Dat krijg je van een voorwerp/power/condition/rang alleen aan het begin van een event. Dit

is geen verandering van hoe dit werkt. De infobalie kan in de praktijk niet halverwege het evenement energie uitdelen.

- Duidelijk gemaakt dat gegraveerde spreuken, net zoals scrolls, gedaan kunnen worden zonder dat pantser dit in de weg zit.
- Duidelijk gemaakt dat drankjes die je spreuken geven, precies hetzelfde werken als de spreuken in het spreuken en technieken boekje.
- Duidelijk gemaakt dat de firebreath potion je geen energie kost om de spreuk te casten.
- Duidelijk gemaakt dat alchemie die je toegang geeft tot spreuken, je de spreuk moet kiezen tijdens het drinken.
- Verkorte lijst van effecten weggehaald uit de achterkant van 2 van de 3 boekjes. Dit was onnodige herhaling en slopen inconsistenties in in het verleden.

Fouten verbeterd:

- Spelfouten en grammaticale verbeteringen.
- Regels over loresheets niet mogen delen er uit gehaald aangezien ze allemaal openbaar zijn en vrij in te kijken.
- Fascinate stond nog op max 10 minuten op 1 plek in plaats van 5 minuten.
- Sommige spreuken hadden verkeerde tags er onder staan, die zijn verbeterd.
- We hebben 5 verschillende types spreuken, niet 4.
- Verwijzingen naar “weave” vervangen met “imbue”
- Er werd nog op 1 plek “shield spirit” genoemd in plaats van “counter spell”.
- Divine inspiration en Inspiration of the magi hadden door een copy paste error dezelfde kosten als Minor divine inspiration en Minor Inspiration of the magi. Dat is gefixt.

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”

- Krachttraining 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 priesters 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 weave.
 - 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 genezingsmagie 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.