

Fable Forge - Changelog

v0.15



Bedankjes!

Dit is een van onze eerste “grote” regel changes en waarschijnlijk ook voorlopig de laatste. We willen graag alle vrijwilligers die bijgedragen hebben aan het reviewen, input leveren, testen, spellchecken etc. Ontzettend bedanken voor hun hulp!

TLDR v0.15:

Dit is een major change! Alle level 3 en 4 vaardigheden zijn in punten omhoog gegaan en tevens, bijpassend sterker geworden, zodat ze “worth” blijven. Verder veel tekstuele verduidelijkingen, spellchecks en balancing zaken.

Character omzetten:

Iedereen houdt alle vaardigheden die hij of zij daarvoor ook had op hetzelfde niveau. Voor de mensen die al een level 3 vaardigheid hadden, betekent dit dat zij iets krachtiger zullen worden. Iedereen krijgt 15 extra xp om de punten en kracht verhoging van level 3 vaardigheden te compenseren. Al deze wijzigingen zullen op korte termijn na de release van deze regels doorgevoerd worden in de Character generator, je hoeft hier dus zelf niets voor te doen, behalve achteraf controleren of alles goed is omgezet.

Changelog Core Rulebook v0.15

- Call ignore pain is toegevoegd
- Assassination limieten consistent gemaakt
- Banner bearer limieten consistent gemaakt
- Berserk limieten consistent gemaakt
- Bow limieten consistent gemaakt
- Cripple limieten consistent gemaakt
- Defensive Stance limieten consistent gemaakt
- Disarm limieten consistent gemaakt
- Dodge limieten consistent gemaakt
- Steadfast limieten consistent gemaakt
- Strength limieten consistent gemaakt
- Sunder limieten consistent gemaakt
- Two-handed Weapons limieten consistent gemaakt
- War Cry limieten consistent gemaakt
- Resist Element limieten consistent gemaakt
- Heraldry level 4 limiet consistent gemaakt, level 4 verduidelijkt met wat je krijgt, level 4 spion veranderd naar tekst i.p.v. call, verduidelijkt dat je over dingen informatie aan SL's kan vragen
- Cheating limieten consistent gemaakt
- Forgery limieten consistent gemaakt
- Fortune Telling limieten consistent gemaakt
- Healer limieten consistent gemaakt
- Inspire limieten consistent gemaakt

- Perfect Body limieten consistent gemaakt
- Thieving level 3 limiet consistent gemaakt
- Polearm level 3 en 4 verduidelijkt met wat je krijgt per dagdeel
- Small weapons level 3 en 4 verduidelijkt met wat je krijgt per dagdeel
- Steadfast hoofdletters aan niveau's toegevoegd
- Steadfast level 4+ limiet verduidelijkt
- Sunder verduidelijkt met 'voorwerp' in de algemene tekst in plaatst van wapen, en toegevoegd dat je per level meer mogelijkheden krijgt.
- Two-handed Weapons level 3 en 4 verduidelijkt met wat je krijgt per dagdeel
- War Cry verduidelijkt met wat je krijgt per level
- Resist Element verduidelijkt met wat je krijgt per level
- Fortune Telling verduidelijkt met wat je krijgt
- Inspire verduidelijkt met wat je krijgt en limiet op Mensen weggehaald (dit is nu personen, zoals het zou moeten zijn)
- Thieving level 3 verduidelijkt met wat je krijgt
- Titel vaardigheden veranderd en extra kopje hoe maak ik een karakter toegevoegd
- Kopjes onderstreept om duidelijker te maken wat een kopje is
- Vertrouwingspersoon toegevoegd bij Larpen bij Fable Forge
- Verwoording drank en drugs policy aangepast
- Bij Larpen bij Fable Forge toegevoegd concequenties drank, drugs en veiligheid
- HP per dag verduidelijkt in Hitpoints, Armour Points en schade
- Armorpoints verduidelijkt in Hitpoints, Armour Points en schade
- No-play call toegevoegd in Calls
- Tijd in verduidelijkt in Calls
- Speeltijden toegevoegd
- Subdue verduidelijkt
- Fatal verduidelijkt met minder bleed out time
- Strike tekst verkort
- Fear call iets veranderd
- Retribution tekst veranderd
- Confuse tijd verwijderd
- Break limb tekst veranderd
- Sleep tekst veranderd
- Thirst tekst veranderd
- Lemmy term uitleg toegevoegd
- Fysrep term uitleg toegevoegd
- Magie verduidelijkt
- Assassinate skill verduidelijkt
- Banner bearer verduidelijkt met meerdere banners
- Bow skills met called shot verduidelijkt
- Cripple verduidelijkt
- Defensive stance extra hp verduidelijkt
- Disarm level 4 max gemaakt, maar ook zelf disarm negeren
- Dodge verduidelijkt en aangepast, level 4 max gemaakt en extra charge

- One-handed weapons sterker gemaakt van lvl 2 tot 4, waardoor de skill gemiddeld bruikbaar is
- Polearms level 3 en 4 aangepast, waardoor de skill gemiddeld bruikbaar is
- Shield level 4 called shot blokken toegevoegd
- Small weapons level 2, level 3 en level 4 sterker gemaakt
- Steadfast disarm op level 3 en 4 toegevoegd
- Sunder verduidelijkt dat je moet aangeven wat je sunder'd, level 4 iets sterker gemaakt
- Two-handed weapons sterker gemaakt van lvl 2 tot 4, waardoor de skill gemiddeld bruikbaar is
- War Cry call verduidelijkt, punten aangepast
- Combine spell verduidelijkt roep een SL voor het gecombineerde effect
- Resist element level 2 iets verhoogt en level 3 en level 4 sterker gemaakt
- Alchemy verduidelijkt naar common, rare, very rare en almost extinct i.p.v. level
- Ingrediënt finding verduidelijkt met juiste benamingen van ingrediënten (common i.p.v. level 1 etc.), zoeken anders gemaakt, waarbij je of random kan zoeken of specifiek, maar daarvoor wel de kennis nodig hebt. Level 3 en level 4 iets sterker gemaakt naar specifieke keuze
- Ingredient knowledge level 3 meer rare en very rare, level 4 meer common, rare, very rare en almost extinct
- Reading, Writing, Counting talen toegevoegd die je kan kopen
- Cheating verduidelijkt en level 2 iets sterker gemaakt
- History verduidelijkt en level 2 iets sterker gemaakt, verduidelijkt dat je over dingen informatie aan SL's kan vragen
- Fortune telling limieten tekst aangepast
- Healer verduidelijkt en sterker gemaakt
- Leather processing level 4 veranderd naar i.p.v. lichter maken dat je speciale materialen er in kan verwerken
- Perfect body sterker gemaakt
- Ritualist verduidelijkt
- Lightly specialised, Heavily specialised en incredibly specialised teksten tekstueel verduidelijkt
- Loyalty points verduidelijkt
- Level 4 ancient languages toegevoegd dat je dode talen kan interpreteren
- Blacksmithing slijpen korter gemaakt, van 10 naar 5 minuten. Adamantium en Mithril toegevoegd op level 3, alle andere op level 4. Het maken van edelmetaalpantseren kwa tijd iets verlaagd, verstevigen verlaagd en verduidelijkt
- Cheating level 3 van 4 naar acht keer
- Forgery level 1 van 1x per dag naar 2x per event, level 2 van 2x per dag naar 3x per event
- Tortune telling level 3 van 2x per dagdeel naar 8x per dag, level 4 van 2x per dagdeel naar 8x per dag. Level 4 twee bijstanders ipv één. Tekst verduidelijkt
- Healer level 2 iets minder sterk gemaakt, healer level 3 iets minder sterk gemaakt
- Hiding level 3 en level 4 toegevoegd dat je vanuit een beschutting kan aanvallen, waarna je terug moet lopen naar de beschutting. Notitie toegevoegd dat als iemand actief gaat zoeken, jou vindt in je schuilplek

- Hunting naar een half uur i.p.v. per kwartier, val verduidelijkt, opbrengst verduidelijkt
- Inspire ook op level 2 roep een SL toegevoegd
- Mining text gelijk getrokken met ingredient finding
- Thieving level 2 en 3 aangepast, waarbij je een slot krijgt ipv een minigame en verduidelijkt
- Plaatjes toegevoegd bij de verschillende skills zodat snell scrollen makkelijker is per "categorie" vaardigheden.
- Siege master skill toegevoegd
- Strong stature level 4, veranderd om ook een "fatal" te kunnen resisten.
- Armour level 4, versterkt door through deels te resisten.
- Berserk tekstueel verduidelijkt.
- Steadfast, level 4 versterkt.
- Warcry, level 4 versterkt.
- Call teleport is toegevoegd.
- Call poison is toegevoegd.
- Call pacify is toegevoegd.
- Call command is toegevoegd.
- Call Dominate aangepast.
- Call Fumble toegevoegd
- Lijst met calls qua volgorde wat logischer gemaakt.
- Spellingsverbeteringen doorgevoerd.

Punten verandering

- Armour level 4 van 25 naar 50 punten
- Banner bearer level 3 van 25 naar 35 punten
- Berserk level 3 van 30 naar 40, level 4 van 50 naar 60 punten
- Bow level 2 van 20 naar 25 punten
- Defensive stance level 3 van 25 naar 35, level 4 van 30 naar 50 punten
- Disarm level 1 van 10 naar 15, level 2 van 15 naar 20, level 3 van 25 naar 40 punten
- Dodge level 3 van 25 naar 35 punten, level 4 van 30 naar 60
- One-handed weapons level 3 van 20 naar 30, level 4 van 25 naar 35
- Polearms level 3 van 25 naar 35, level 4 van 30 naar 40
- Shield level 4 van 25 naar 55
- Small weapons level 3 van 15 naar 35, level 4 van 20 naar 60 punten
- Steadfast level 3 van 15 naar 40, level 4 van 20 naar 60 punten
- Strength level 3 van 20 naar 35, level 4 van 25 naar 60 punten
- Strong Stature level 3 van 30 naar 35, level 4 van 40 naar 50 punten
- Sunder level 1 van 30 naar 25 punten, level 3 van 30 naar 50, level 4 van 30 naar 60 punten
- Two-handed weapons level 3 van 25 naar 35, level 4 van 30 naar 60 punten
- Warcry level 3 van 15 naar 35 punten
- Armour casting in heavy armour level 3 van 25 naar 40 punten
- Armour casting in light armour level 3 van 15 naar 30 punten
- Armour casting in medium armour level 3 van 20 naar 35 punten
- Aspect Magic level 3 van 30 naar 40, level 4 van 40 naar 50 punten
- Subjectable to chaos level 3 van 35 naar 45, level 4 van 45 naar 65 punten

- Combine spell level 3 van 35 naar 40, level 4 van 50 naar 60 punten
- Paragon slot level 3 van 60 naar 75, level 4 van 80 naar 100 punten
- Resist element level 2 van 10 naar 15, level 3 van 10 naar 40, level 4 van 15 naar 60 punten
- Strong Soul level 3 van 35 naar 40, level 4 van 45 naar 50 punten
- Alchemy level 3 van 30 naar 35, level 4 van 35 naar 45
- Ancient languages level 3 van 25 naar 30, level 4 van 25 naar 45
- Heraldry level 3 van 25 naar 30, level 4 van 30 naar 40
- History level 3 van 25 naar 30, level 4 van 35 naar 40
- Ingredient finding level 3 van 15 naar 30, level 4 van 20 naar 40
- Ingredient knowledge level 3 van 15 naar 30, level 4 van 20 naar 45
- Animal Empathy lvl 3 van 20 naar 35
- Blacksmithing level 3 van 20 naar 40, level 4 van 25 naar 50
- Cheating level 3 van 20 naar 35
- Forgery level 1 van 20 naar 25
- Fortune telling level 3 van 20 naar 40, level 4 van 25 naar 50
- Healer level 2 van 25 naar 30, level 3 van 25 naar 35
- Hiding level 3 van 30 naar 40, level 4 van 30 naar 50
- Hunting level 3 van 20 naar 35
- Leather Processing level 3 van 20 naar 35, level 4 van 25 naar 45
- Mining level 2 van 10 naar 15, level 3 van 15 naar 35, level 4 van 15 naar 45
- Perfect Body level 3 van 30 naar 35, level 4 van 40 naar 45
- Heavily specialised ritualist (is level 3 ritualist) level 1 van 30 naar 40, level 2 van 35 naar 45, level 3 van 40 naar 50
- Incredibly Specialised Ritualist (is level 4 ritualist) level 1 van 40 naar 50, level 2 van 45 naar 55, level 3 van 50 naar 60
- Thieving level 3 van 10 naar 30

Changelog Alchemy & andere ambachten appendix v0.15

- Moestuiner toegevoegd voor kweken ingrediënten alchemist
- Tabellen toegevoegd voor spullen maken
- Veehouder iets verduidelijkt
- Introductie iets verduidelijkt door niet alleen de alchemy skill uit te leggen maar ook de andere aangrenzende skills.
- Ingredientenlijst, minder basale uitleg gemaakt zodat beter leesbaar.
- Alternatieven op alchemy, textueel aangepast
- Voorbeeld verduidelijkt en samen gevoegd op een locatie.
- Bemachtigen Materialen Hunting en Mining uitgebreid met suggesties van comments en missende informatie bijgevoegd (Beter voorbeeld en Zoektijd uitgelegd)
- Verwerek materialen Leatherprocessing en Blacksmithing aangepast aan aanpassingen Bemachtigingen van materialen
- Bekende Materialen Tabel geupdate, zodat match met core rulebook. Zodat de bekende edelmetalen niet langer bij voorbaat weet wat het doet zoals beschreven in de mining skill

- Jewelry Gesplits in meerde vorm zodat nu klopt met Blacksmithing Skill
- Materiaalkosten tabel geupdate zodat een terminologie wordt gebruikt
- Inleggen met zeldzame edelmetalen voor blacksmith van 10->15 (Medium) en 15->20 (Heavy)
- Inleggen met edelmetalen voor Leather Process van 10->15 (Light) en 10->20 (Medium)
- Verduidelijkt wat er naast maken en repareren kan met de zowel Leather Processing als met Blacksmithing
- Verduidelijking van reparatie tijd kost in repareren van voorwerpen.
- Algemene tekstuele verduidelijking van de appendix.
- Toegevoegd mogelijkheid tot mixen zelfde category effecten. OA directe genezing 1hp met directe genezing 2hp
- Voorbeeld toegevoegd van mogelijkheid tot mixen zelfde category effecten

Changelog v0.15 Appendix - aspecten magie

- Basic spell Create Air spreuk toegevoegd.
- Basic spell Create Earth toegevoegd.
- Create fire, tekstuele verduidelijking dat je er geen schade mee kunt doen.
- Understand Verbal language verduidelijkt.
- Magic shield verduidelijkt.
- Assassin's rush gerename naar minor teleport omdat het nog veel meer uses heeft.
- Cure wound verduidelijkt dat het ook gebroken botten kan zetten.
- Blind naar 10 seconde verhoogt.
- Protection from poison and disease naar Dagdeel verhoogd.
- Hide toegevoegd dat de spreuk maximaal een encounter duurt.
- Flee toegevoegd dat de 8 stappen binnen maximaal 10 seconde gedaan moeten worden.
- Detect life issue gefixt dat er 10 woorden uitgesproken moesten worden waar het 5 hoorde te zijn.
- Magic armour verduidelijkt dat het "extra" armour punten geeft en kan werken in combinatie met ander armour.
- Command, verduidelijkt hoe lang het doelwit het command uit moet voeren.
- Turn to rock, call omgezet naar Paralyze i.p.v. Freeze.
- Liquify verduidelijkt dat je dit moet fysreppen met een voorbeeld.
- Elemental ball verduidelijkt dat je het 1 keer aankoopt en vervolgens in meerdere varianten kan gebruiken.
- Find illusions range verhoogt naar 10 meter.
- Faith of the undying, duidelijk gemaakt dat de magier zelf wel gewoon neergehaald kan worden.
- Omnipresence, ongeveer tijd aangegeven.
- Earthquake, call verduidelijkt.
- Cure wound, tekstuele changes
- Blind, tekstuele changes.
- Sense surroundings correct naar 10 woorden
- Entangle, effect onderstreept
- Pacify, effect onderstreept

- Touched by death, fataal uit de beschrijving halen om verwarring te voorkomen.
- Bloodthirst, call bijgewerkt om fear ignoring toe te voegen.
- Turn to rock, tekstuele verduidelijking.
- Float large object (max 3 meter grootte)
- Find illusions, tekstuele verduidelijking.
- Hands of healing, tekstuele verduidelijking.
- Remove curse, tekstueel verduidelijkt.
- Hands of death, tekstueel verduidelijkt.
- Layout bijgewerkt.
- Communication verduidelijkt.
- "effect" sectie toegevoegd bij verschillende spreuken.
- Empoison, duidelijk gemaakt dat je dit ook kan gebruiken om giften over te dragen naar een ander.
- Cleanse liquid, veranderd naar Cleanse Water.
- Terror, Calm effect verminderd in het kader van balancing.
- Curse, gevolgen voor magier verduidelijkt.
- Faith of the undying, tekstueel verduidelijkt.
- Turn to dust, crush + fatal van gemaakt, geen permanent mana verlies meer.
- Vengeance, verwijderd, valt onder rituelen.
- Alle spreuken gelijk getrokken met "template" format.
- Basic spell Create light toegevoegd.
- Appendix spreuken gedeelte op alfabetische volgorde gezet en beter digitaal doorzoekbaar te maken.
- Spreukenlijst vervangen door ToC's zodat digitaal klikken op spreuken mogelijk is.

Changelog v0.15 Appendix - Chaos magie

- Difficult spell Redirect spell toegevoegd.
- Stukje wat specifiek over aspect magic gaat verwijderd.
- Hallucinating arrow, tekstueel verduidelijkt en op de intended 30 seconden gezet.
- Slowing arrow, tekstueel verduidelijkt.
- Simple language, tekstueel verduidelijkt.
- Mislead, tekstueel verduidelijkt.
- Alter small object, verduidelijkt dat het een illusie is.
- Shielded from weapons, in lijn getrokken met metafysica.
- Hallucinations teruggeschroeft naar 10 minuten.
- Teleport small distance, tekstueel verduidelijkt en limitaties duidelijk gemaakt.
- Take soul point, naam gewijzigd naar Drain soul en 10 seconde pain bij het effect toegevoegd.
- Break ... ritual op alle niveau's indicatie waarden gegeven.
- Vigilance, de "auto fail" als er geen SL is verwijderd.
- Sleep verplaatst naar Hard chaos spell.
- Full body entangle --> gerenamed naar Overgrow om de call duidelijker te maken.
- Overgrow, tekstueel verduidelijkt.

- Speak with dead, aangegeven dat er inzet nodig is om specifieke overleden personen op te roepen.
- Teleport other, tekstueel verduidelijkt.
- Destroy simple creature, tekstueel verduidelijkt.
- Force out paragon, limiet van maximaal 1 keer per event.
- Alle spreuken gelijk getrokken met "template" format.
- Break ritual, call gelijk getrokken op alle versies.
- Simple language tekstueel verduidelijkt.
- Shield, tekstueel aangepast om aan te geven dat het op jezelf of anderen werkt.
- Climb, tekstueel gelijk getrokken met andere spells.
- Difficult counterspell, op de intended 10 woorden incantatie gezet.
- Shielded from weapons, op de intended 10 woorden incantatie gezet.
- Greater chaotic healing, op de intended 10 woorden incantatie gezet.
- Break ritual, op de intended 10 woorden incantatie gezet.
- Sleep tekstueel verduidelijkt.
- Chaotic protection, tekstueel verduidelijkt, calls verduidelijkt.
- Teleport long distance, op de intended 15 woorden incantatie gezet.
- Break large ritual, op de intended 15 woorden incantatie gezet.
- Break great ritual, op de intended 20 woorden incantatie gezet.
- Imprint memory gelijk getrokken met template format.
- Chaos monstrosity, Tekstueel verduidelijkt, bug gefixt waarbij als je deze spell caste met nog 4 mana over, de spell onmiddellijk ten eind kwam en het dus 0 effect had.
- Teleport other gerenamed naar Greater teleport.
- Fear (in chaos magic) gerenamed naar Create nightmare.
- Counterspells, call simpeler gemaakt om duidelijkheid voor iedereen te maken.
- Create light weggehaald uit chaos, verplaatst naar aspect magic.
- Shield duratie teruggebracht naar encounter i.v.m. te sterke spreuk.
- Greater chaotic healing, drawback gezet op het genezen van fatals via deze spreuk.
- Create weapon, conceptueel veranderd. Nu sterker, maar met een serieuze drawback.
- Force out paragon, tekstuele verduidelijking dat het verwijderen van paragons gevolgen kan hebben voor zowel de magier als het doelwit.
- Imprint memory, drawback op gezet.
- Kiss of death, hernoemt naar Touch of Chaos i.v.m. #metoo e.d. Daarnaast drawbacks opgezet om "fatal spam" te voorkomen.
- Appendix spreuken gedeelte op alfabetische volgorde gezet en beter digitaal doorzoekbaar te maken.
- Spreukenlijst vervangen door ToC's zodat digitaal klikken op spreuken mogelijk is.

Changelog v0.15 Appendix - Ancient languages & languages

- Algemene tekstuele verduidelijkingen.
- "Proces" van ancient languages verder beschreven ter verduidelijking.

- Tijdlimiet per pagina vertaalwerk en verzoek tot melden bij de SL aangegeven als richtlijn voor spelers die ancient languages vertalen.
- Direct vertalen mogelijkheid aangegeven voor gewone talen.
- Overview toegevoegd.

Changelog v0.15 Appendix - Heraldry & History

- Aangepast dat de lore sheets niet ieder event bijgewerkt worden, maar alleen als de skill verhoogt wordt, of als er IC goede redenen voor zijn om de sheets te updaten.

Changelog v0.15 Appendix - Paragon

- Voorbeeld paragon's aangepast en gebalanceerd aan de nieuwe regelset qua punten.
- Tekstuele verduidelijking.

Changelog Quick Guide to Fable Forge v0.15

-

Changelog Fable Forge Template Bundel v0.15

-