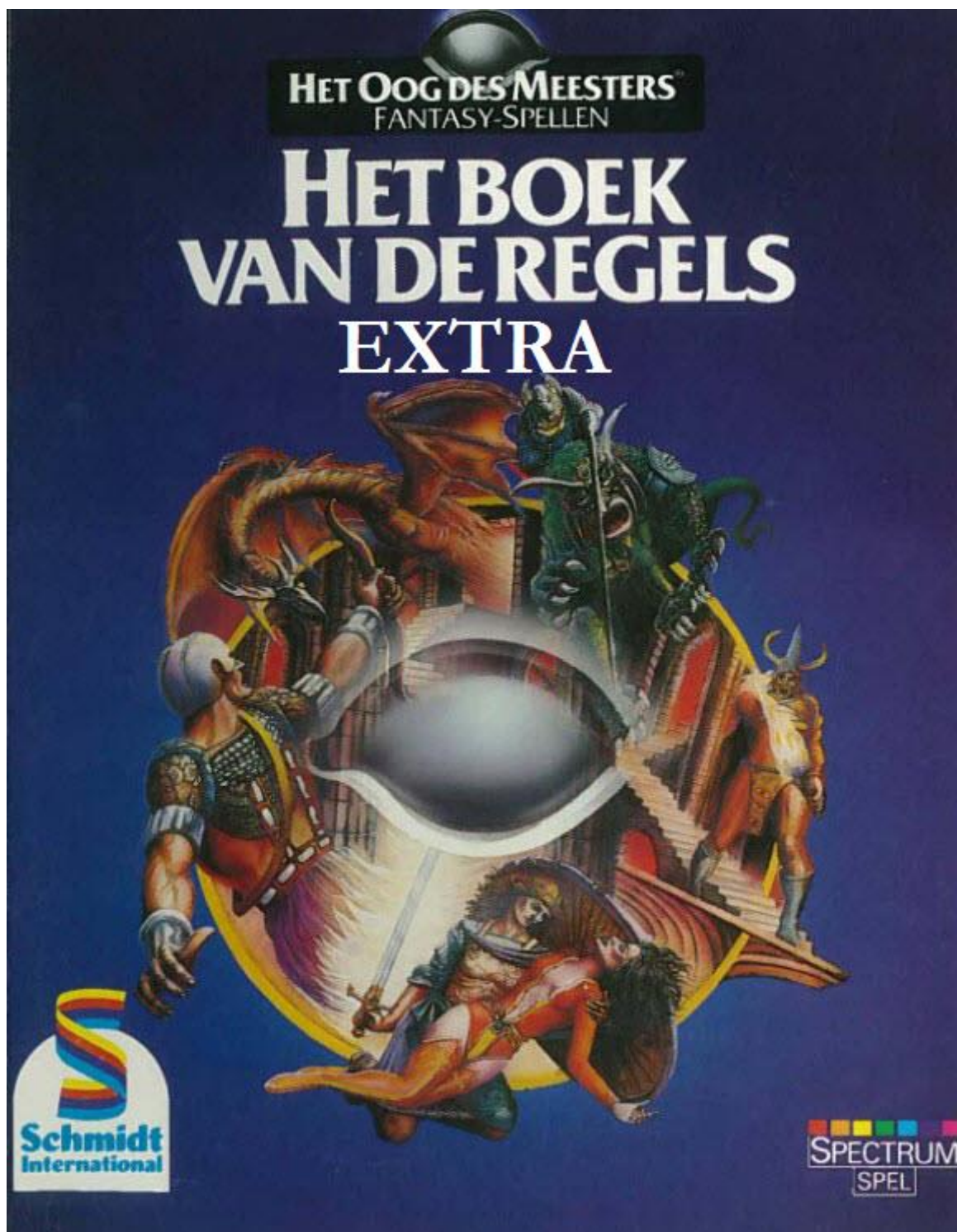
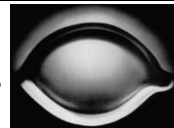


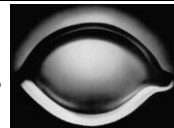
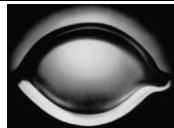
Het Oog des Meesters



Nieuwe regels voor het ODAI (1ste editie) Fantasie rollenspel

Originele tekst geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



Lopen, springen en vallen

Helden moeten vaak hoog - of verspringen, klimmen en vallen. Spijtig genoeg bestaan hier geen goede regels voor in ODM 1ste editie. Met dit artikel hoop ik wat soelaas te brengen in dit euvel.

Eerst en vooral moeten we een berekening maken van welke snelheid een held heeft.

Op onderstaande tabel kan je bijvoorbeeld zien dat helden met een behendigheidsscore van 8 of 9 een bewegingsscore hebben van 3 meter per seconde terwijl helden met een behendigheidsscore van 10 tot 12 een bewegingsscore hebben van 4 meter per seconde, helden met een behendigheidsscore van 13 tot 15 een bewegingsscore hebben van 5 meter per seconde en helden met een behendigheidsscore van 16 of meer een bewegingsscore hebben van 6 meter per seconde.

Bewegingstabel				
Behendigheid / Bewegingsscore	Stappen	Marcheren	Lopen	Sprinten
8 / 3	3 m/ seconde	6 m/ seconde	12 m/ seconde	18 m/ seconde
9 / 3	3 m/ seconde	6 m/ seconde	12 m/ seconde	18 m/ seconde
10 / 4	4 m/ seconde	8 m/ seconde	16 m/ seconde	24 m/ seconde
11 / 4	4 m/ seconde	8 m/ seconde	16 m/ seconde	24 m/ seconde
12 / 4	4 m/ seconde	8 m/ seconde	16 m/ seconde	24 m/ seconde
13 / 5	5 m/ seconde	10 m/ seconde	20 m/ seconde	30 m/ seconde
14 / 5	5 m/ seconde	10 m/ seconde	20 m/ seconde	30 m/ seconde
15 / 5	5 m/ seconde	10 m/ seconde	20 m/ seconde	30 m/ seconde
16 / 6	6 m/ seconde	12 m/ seconde	24 m/ seconde	36 m/ seconde
17 / 6	6 m/ seconde	12 m/ seconde	24 m/ seconde	36 m/ seconde

Marcheren: Je kan gedurende 1 uur marcheren, waarbij je na 50 minuten gedurende 10 minuten moet stappen om je spieren niet te overbelasten. Dit kan je gedurende 8 uren doen zonder snelheidsverlies. Daarna gaat er ieder uur 1 m/ seconde van je snelheid af wegens vermoeidheid.

Lopen: Je kan gedurende MO + BE + LK minuten lopen, waarna je (20 - LK) minuten moet stappen om je spieren niet te overbelasten. Daarna gaat er ieder uur 5 m/ seconde van je snelheid af wegens vermoeidheid.

Sprinten: Je kan gedurende LK + LE minuten sprinten, waarna je moet stoppen om je spieren niet te overbelasten. Dit kan je gedurende 2 maal doen zonder snelheidsverlies. Daarna gaat er ieder uur 10 m/ seconde van je snelheid af wegens vermoeidheid.

Verticaal springen

Dit is een gecontroleerde sprong in een verticale afgrond die je min of meer op je voeten laat neerkomen. Wanneer je wordt geduwd geldt je als een *vallend* (zie beneden), niet als een springend karakter. Om te weten of een sprong in de diepte per ongeluk schade aanricht moet je eerst weten hoe hoog de sprong was, afgerond naar het eerstvolgende hogere hele getal.

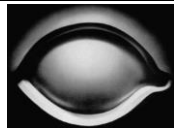
Voorbeeld: een sprong van 3.4 meter geldt als een sprong van 4 meter.

Werp nu 1d6 en trek het resultaat af van de hoogte van de sprong. Indien de score 0 of

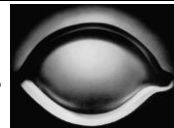
Nieuwe regels voor het ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel

Originele tekst geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



Het Oog des Meesters



negatief is er geen probleem. Indien de score echter positief is ben je hard neer gekomen en verlies je 1d6 punten levensenergie per punt verschil. Wanneer er een 6 wordt gedubbelt heb je bovendien iets gebroken tijdens de val.

Voorbeeld: een sprong van 4 meter met een 1d6 resultaat van 2 resulteert in een verlies van 2d6 punten levensenergie. Dezelfde sprong met een 1d6 resultaat van 1 zal resulteren in een verlies van 3d6 punten levensenergie.

Bij dit verlies van levensenergie moet je bij iedere 1d6 bovendien nog de waarde van je beveiligende wapenrusting tellen. Zware uitrustingen doen veel meer pijn wanneer je hard neerkomt.

Voorbeeld: een sprong van 4 meter met een 1d6 resultaat van 2 terwijl je een lederen kuras draagt resulteert in een verlies van 2x 1d6 +3 punten levensenergie. Dezelfde sprong met een 1d6 resultaat van 1 zal resulteren in een verlies van 3x 1d6 +3 punten levensenergie.

Karakters die hard neerkomen zullen bij een resultaat van 1-10 op 1d20 elk vastgehouden voorwerp loslaten.

Vallen

Een val geldt als een ongecontroleerde verticale sprong waarbij je hard neerkomt. Je hebt geen enkele controle over waar je neerkomt. Een valpartij vindt enkel plaats bij een ongeval of wanneer je wordt geduwd.

Schade van een val wordt uitgerekend als hierboven, behalve dat de hoogte waarvan je valt wordt verdubbelt.

Voorbeeld: een val van 4 meter met een 1d6 resultaat van 2 terwijl je een lederen kuras draagt resulteert in een verlies van 6x 1d6 +3 punten levensenergie. Dezelfde sprong met een 1d6 resultaat van 1 zal resulteren in een verlies van 7x 1d6 +3 punten levensenergie. Vergeet niet dat wanneer er een 6 wordt gedubbelt je iets hebt gebroken tijdens de val.

Karakters die hard neerkomen zullen bij een resultaat van 1-10 op 1d20 elk vastgehouden voorwerp loslaten.

Horizontaal springen

Een horizontale sprong is zoals verspringen. Deze sprong wordt gebruikt tijdens achtervolgingen over daken, ravijnen en dat soort voorvallen. Aangenomen dat er voldoende ruimte is voor een aanloop van minstens twee meter mag je pogen een afstand te overbruggen gelijk aan tweemaal je bewegingsscore (zie tabel bovenaan) minus 1d6 meter (minimum 1 meter).

De volgende tabel laat zien hoe je dit toepast op karakters met verschillende bewegingsscores:

Bewegings score / Springvermogen	Minimum springvermogen in meter	Maximum springvermogen in meter
3 / 6 - 1d6	6 - 6 = 1 meter (minimum!)	6 - 1 = 5 meter
4 / 8 - 1d6	8 - 6 = 2 meter	8 - 1 = 7 meter
5 / 10 - 1d6	10 - 6 = 4 meter	10 - 1 = 9 meter
6 / 12 - 1d6	12 - 6 = 6 meter	12 - 1 = 11 meter

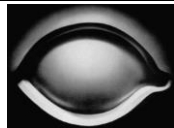
Wanneer er onvoldoende ruimte is op een aanloop te nemen mag je een sprong wagen gelijk aan tweemaal je bewegingsscore (zie tabel bovenaan) minus 2d6 meter (minimum 1 meter).

Wanneer je er niet in slaagt de afstand te overbruggen zal je vallen (zie bovenstaand).

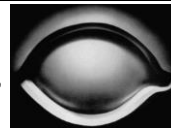
Nieuwe regels voor het ODAI (1ste editie) Fantasie rollenspel

Originele tekst geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



Het Oog des Meesters



Klimmen

Een klim gaat tegen een snelheid van half je bewegingsscore, maar enkel wanneer je niets anders doet tijdens die ronde. Klimmen is altijd gevaarlijk en iedere beurt moet je een gevarenproef doorstaan om niet te vallen. Deze belangrijke proef bereken je als een behendigheidsproof -5 op 1d20. Een karakter met een behendigheid van 10 mag dus geen 16+ werpen op 1d20.

Indien deze proef faalt val je vanop de bereikte hoogte en je zal ook de relatieve schade oplopen. Verticale oppervlakken kunnen enkel worden beklommen met behulp van touwen en enterhaken of iets met hetzelfde resultaat.



Nieuwe regels voor het ODA (1ste editie) Fantasie rollenspel

Originele tekst geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com