

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Het weer speelt vaak een grote rol in avonturen. Daarom heb ik de volgende tabellen verzameld en vertaald. Ik denk dat dit een nuttige bijdrage is voor eender welk rollenspelstelsel.

Om te beginnen is er **Wesencrafts Weertabel**, een tabel die ik zeer vaak gebruik tijdens mijn oorlogsspellen en die in rollenspellen erg makkelijk is voor de spelmeester daar het weer heel gradueel verandert en de spelmeester dit goed kan bijhouden op een simpele tabel.

Wesencrafts Weertabel

Werp 2d6 om het initiële type weer te bepalen. Daarna moet je ieder uur dat verstrijkt in het spel 1d6 werpen: bij een resultaat van 1-2 gaat het weertype 1 vak naar boven, bij een resultaat van 3-4 blijft het weertype hetzelfde, bij een resultaat van 5-6 gaat het weertype 1 vak naar beneden. Dit laat zowel de spelmeester als de spelers toe het weer beter te voorspellen en zich voor te bereiden op wat komen gaat.

2	<input type="checkbox"/>	Mist
3	<input type="checkbox"/>	Lichte regen
4	<input type="checkbox"/>	Goed weer (voor het seizoen)
5	<input type="checkbox"/>	Goed weer (voor het seizoen)
6	<input type="checkbox"/>	Goed weer (voor het seizoen)
7	<input type="checkbox"/>	Goed weer (voor het seizoen)
8	<input type="checkbox"/>	Goed weer (voor het seizoen)
9	<input type="checkbox"/>	Goed weer (voor het seizoen)
10	<input type="checkbox"/>	Lichte regen
11	<input type="checkbox"/>	Zware regen
12	<input type="checkbox"/>	Storm

Goed weer voor het seizoen:

normale beweging en gevechtsregels zijn geldig.

Lichte regen:

normale beweging en gevechtsregels zijn geldig.

Zware regen:

beweging verminderd met $\frac{1}{4}$, beweging van belegeringswapens verminderd met $\frac{1}{2}$. Schiet- en werpwapens verzwaard met +2.

Storm:

beweging verminderd met $\frac{1}{2}$, beweging van belegeringswapens onmogelijk. Cavalerie/paarden moeten stoppen en schuilen. Aanvallen met schiet- en werpwapens worden verzwaard met +4.

Mist:

Zichtbaarheid maximaal 15 meter. Dit kan naar omhoog van omlaag worden aangepast met 2d6, afhankelijk van de dikte van de mist. Beweging verminderd met $\frac{1}{2}$, beweging van belegeringswapens verminderd met $\frac{1}{2}$.

Cavalerie/paarden moeten stoppen en schuilen. Schiet- en werpwapens verzwaard met +2.

Werp 1d6 voor iedere beweging in de mist, bij een resultaat van 1-3 kan de held van het karakter zijn van haar beweging verminderen met $\frac{1}{2}$, bij een resultaat van 4-6 moet de held van het karakter zijn van haar beweging verminderen met $\frac{1}{4}$. Bovendien moet bij iedere beweging een tweede d6 worden geworpen, bij een resultaat van 1-2 beweegt de held van het karakter 45° naar links van de bedoelde richting, bij een resultaat van 1-2 beweegt de held in de bedoelde richting, bij een resultaat van 5-6 beweegt de held van het karakter 45° naar rechts van de bedoelde richting.



Een ODA Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Dan volgt nu **Rodlofo's weertabel**, een veel uitgebreider systeem voor die enkele spelmeesters die waanzinnig veel detail in hun sessies willen steken.

Eerst en vooral even een omzettingstabel voor de gebruikte dobbelstenen:

1d3	gebruik een zeszijdige dobbelsteen en deel alle resultaten door 2.
1d4	gebruik een vierzijdige dobbelsteen <i>van</i> werp 1d20 en deel alle resultaten door 5.
1d8	gebruik een achtzijdige dobbelsteen <i>van</i> werp 1d20 en negeer alle worpen van 17+ en deel alle resultaten door 2.
1d10	gebruik een tienzijdige dobbelsteen <i>van</i> werp 1d20 en trek 10 af van elk resultaat van 11+.
1d12	gebruik een twaalfzijdige dobbelsteen <i>van</i> werp 1d20 en negeer alle worpen van 13+ (werp opnieuw).

Tabel 1: het weer

1d20	Weertype	Koud klimaat	Temporaal klimaat ¹	Woestijn
01-14	Normaal weertype	Koud, windtil	Normaal voor het seizoen ²	Heet, windtil
15-16	Abnormaal weertype	01-06) Hittegolf 07-20) Koudegolf	01-06) Hittegolf 07-20) Koudegolf	Heet, winderig
17-18	Veranderlijk weertype	Sneeuwval	Regen (normaal voor het seizoen)	Heet, winderig
19	Storm	Sneeuwstorm	Donderstorm, sneeuwstorm	Zandstorm
20	Krachtige storm	Sneeuwstorm	Windstorm, sneeuwstorm, orkaan	Plensbui

¹ Temporaal omvat bossen, heuvelachtig terrein, moerassen, voetheuvels, bergen, open grasvlaktes en warme kusten.

² De winter is koud, de zomer is warm, de lente en de herfst zijn veranderlijk. Moeras gebieden zijn lichtelijk (1d6° C) warmer in de winter.

Tabel: deze weertabel kan worden gebruikt als een eenvoudige lokale weer tabel.

De termen op deze tabel worden als volgt beschreven:

Kalm: Windnelheden zijn haast moet op te merken (0 to 10 km/u).

Koude: Tussen 0° en - 10° celsius gedurende de dag, 10 + 1d10 * graden kouder gedurende de nacht.

Koudegolf: verlaagt de temperatuur met -20° C (deze verlaagde temperatuur telt bovenop de geldende temperatuur en tijd. Een koudegolf bij een normale temperatuur van - 8° zal dus - 28° C worden).

Plensbui: behandel als regen (zie onderaan) maar de zichtbaarheid wordt behandeld als mist.. Zulke plensbuien kunnen overstromingen veroorzaken. Een plensbui kan tot 2d4 * uren aanhouden.

Hittegolf: de temperatuur verhoogt met 10° + 1d10° C.

Heet: tussen 30° en 45° Celcius gedurende de dag, 10 + 1d10 graden kouder gedurende de nacht.

Gemiddeld: tussen 15° en 25° Celcius gedurende de dag, 10 + 1d10 graden kouder gedurende de nacht.

Krachtige Storm (windstorm/sneeuwstorm/orkaan/tornado): windnelheden over 75 km/u (zie **Tabel 2: Wind Effecten**).

-Sneeuwstormen worden vaak vergezeld van hevige sneeuwval (1d10 x 10 cm)

-Orkanen worden vergezeld van allesdoordrenkende plensbuien.

-Windstormen duren 1d6 uren.

-Sneeuwstormen duren 1d3 dagen.

-Orkanen kunnen tot een volledige week aanhouden, maar hun impact op de helden vindt plaats in de 24-tot-48-uur dat het oog van de storm door hun verblijfplaats gaat.

-Tornados zijn kortstondig (1d6 × 10 minuten), en komen typisch voor als een onderdeel van een donderstorm.

Regenval: werp 1d20 om uit te zoeken welk type de neerslag is:

01-06: mist

07-18: regen/sneeuw

19+: ijzel/hagel

Sneeuw en ijzel komen enkel voor als de temperatuur onder -5° Celsius zit. De meeste regen houdt 2d4 uren aan. Als contrast, hagel duurt slechts 1d20 minuten maar wordt steeds vergezeld door 1d4 uren regen.

Storm (zandstorm/sneeuwstorm/donderstorm): windnelheden zijn hevig (50 tot 90 km/u) en zichtbaarheidsafstanden moeten door drie worden gedeeld.

Stormen duren 2d4-1 uren. Zie Stormen, hieronder, voor meer details.

Warm: tussen 25° en 30° Celsius gedurende de dag, 10 + 1d10 graden kouder gedurende de nacht..

Winderig: Windnelheden zijn gemiddeld tot sterk (15 tot 45 km/u); zie **Tabel 2: Wind Effecten**.

Een ODAI Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Regen, Sneeuw, IJzel, en Hagel

Slecht weer heeft vaak een afremmende invloed op reissnelheden en kan er zelfs een eind aan maken. Het kan bijneem onmogelijk worden om tussen twee punten te navigeren. Plensbuien en sneeuwstormen verminderen het zicht net als bij een dikke mist.

De meest voorkomende neerslag is regen, maar in koude condities kan regen zich manifesteren als sneeuw, ijzel, van hagel. Neerslag van eender welk sort gevolgd door een koudegolf waarbij de temperatuur van boven 0° C tot onder de vriestemperatuur zakt kan ijzel produceren.

Regen: Regen vermindert alle waarnemingsproeven met ½, en resulteert in een verzwaring van - 4 op deze proeven. Regen heeft hetzelfde effect op vlammen en op schiet- en werpwapens en waarnemingsproeven als sterke wind.

Er is een kans van 1-4 op 1d20 dat een zware neerslag wordt vergezeld van donder en bliksem (zie Donderstorm).

Sneeuw heeft hetzelfde effect op vlammen en op schiet- en werpwapens en waarnemingsproeven als gemiddelde wind.

Sneeuw: vallende sneeuw heeft dezelfde effecten op zichtbaarheid, schiet- en werpwapens en alle talent proeven als regen, en de beweging wordt met ¼ vermindert in de met sneeuw bedekte grond. Een dag van sneeuwval laat een 3d6 cm dik sneeuw tapijt achter op de grond.

Zware Sneeuw: zware sneeuw heeft hetzelfde effect als normale sneeuwval maar belemmert ook de zichtbaarheid als zoals mist (zie Mist). Een dag van zware sneeuw laat een 1d10 +5 cm dik sneeuw tapijt op de grond, en de beweging wordt met ½ vermindert in de met sneeuw bedekte grond. Zware sneeuw vergezeld van sterke or zware wind kan resulteren in gevaarlijke sneeuwdriften van 1d6 meter diep, zeker in en rond grote hindernissen (bossen, rotsen, een huis, een grote tent, en dergelijke) die de wind kunnen stoppen.

IJzel: dit is eigenlijk bevroren regen en heeft hetzelfde effect als regen trwijl het neervalt (behalve dat de kans om vlammen te doven ¾ is, en heeft hetzelfde effect als sneeuw eens het de grond bereikt.

Hagel: hagel heft geen invloed op zichtbaarheid, maar proeven op gehoor worden veel moeilijker (verzwaring met - 4). Soms (kans van 1-4 op 1d20) kan een hagelbui groot en zwaar genoeg worden om 1d6 schadepunten toe te brengen aan onvoldoende beschermde levende kreaturen. Eens op de grond heft hagel hetzelfde effect op beweging als sneeuw.

Mist

Van het nu van de grond opstijgt van in een dichte smog verschijnt, mist verzwart alle waarnemingsproeven die verder reiken dan 5 meter met een +4. Iemand die zich in de mist schuilhoudt krijgt een -4 bonus om zich te verbergen.

Wind

De wind kan zand en stof opwerpen, een vuur aanwakkeren, een kleine boot laten kapseizen, van giftige gassen en sporen verdrijven. Als hij krachtig genoeg is kan hij zelfs onze helden wegblazen (zie onderstaande tabel) het effect van schiet- en werpwapens beïnvloeden en alles wat moeizamer laten verlopen.



Een ODA Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Tabel 2: Wind Effecten

Windkracht	Windnelheid	Schiet- en werpwapens/ belegingswapens ¹	Omvang ²	Wegwaaien	Vliegproef
Lichte wind	00-15 km/u	-- / --	--	--	--
Gewone wind	16-30 km/u	-- / --	--	--	--
Sterke wind	16-30 km/u	- 2 / --	Heel klein	--	- 2
Heel sterke wind	31-50km/u	- 4 / --	Klein	Heel klein	- 4
Stormachtig	51-75km/u	Onmogelijk / - 4	Klein	Klein	- 6
Stormweer	76-120 km/u	Onmogelijk / - 8	Gemiddeld	Klein	- 8
Orkaan	121-200 km/u	Onmogelijk / onmogelijk	Groot	Gemiddeld	-12
Tornado	201-450 km/u	Onmogelijk / onmogelijk	Zeer groot	Groot	- 16

¹ De belegingswapens omvatten ballisteen en katapult aanvallen maar ook stenen geworpen door reusachtigen zoals ogers, trollen en reuzen.

² Omvang: kreaturen van deze grootte van kleiner hunnen niet vooruitkomen tegen de windkracht tenzij ze slagen in een lichaamskrachtproef +2 (wanneer ze zich op de grond bevinden) van lichaamskrachtproef +6 (wanneer ze zich in de lucht bevinden).

³ **Wegwaaien:** Creaturen op de grond worden omvergeworpen en 1d6 meter weggeblazen. Hierbij lopen ze 1d4 schadepunten op per meter dat ze worden weggeblazen tenzij ze slagen in een lichaamskrachtproef. Ieder succes op deze proef vermindert de opgelopen schade met 1d4 punten. Het is dus zeer wel mogelijk geen schade op te lopen tijdens zulk incident. Vliegende kreaturen worden 3d6 +3 meter weggeblazen en lopen 2d6 schadepunten op door de kracht van de inslagen op het terrein en de harde windstoten, tenzij ze slagen in een TaW Vliegen proef **of** in een lichaamskrachtproef verzwared met - 4. Ieder succes op deze proef vermindert ook deze opgelopen schade met 1d4 punten. Het is dus zeer wel mogelijk geen schade op te lopen tijdens zulk een incident.

Lichte wind: een zacht briesje dat geen effect heft op het spel.

Gemiddelde wind: een aanhoudende wind met een kans van 1-10 op 1d20 om onbeschermd vlammen (zoals olielampen, kaarsen of fakkels) uit te blazen.

Sterke wind: windstoten die automatisch naakte vlammen (olielampen, kaarsen, toortsen, en soortgelijke) uitdoven. Zulke windstoten leggen een - 2 verzwaring op voor schiet- en werpwapens en op alle waarnemingsproeven.

Stormachtig: bovenop het automatisch uitdoven van alle naakte vlammen, heeft wind van deze sterkte het effect dat hij beschermd vlammen (zoals die van lantaarns) wild laat dansen en een kans van 1-10 op 1d20 heeft dat deze vlammen uitdoven. Schiet- en werpwapens en waarnemingsproeven krijgen een - 4 verzwaring.

Stormweer: krachtig genoeg om takken te breken en zelfs bomen te ontwortelen doven windstormen automatisch naakte vlammen en hebben een kans van 1-15 op 1d20 dat ze beschermd vlammen doven, zoals die van lantaarns. Aanvallen met schiet- en werpwapens zijn onmogelijk en zelfs belegingswapens krijgen een -4 verzwaring op hun aanval. Waarnemingsproeven die op gehoor gaan krijgen door het gehuil van de wind een - 8 verzwaring.

Orkaan: alle vlammen doven automatisch uit. Schiet- en werpwapens worden onmogelijk (behalve met belegingswapens, die een - 8 verzwaring krijgen op hun aanval). Waarnemingsproeven voor geluid worden onmogelijk: alle karakters kunnen horen is het geraas van de wind. Winden met Orkaan-sterkte vellen vaak bomen.

Tornado: alle vlammen doven uit. Gebruik van schiet- en werpwapens word onmogelijk (zelfs met belegingswapens), net zoals alle op geluid gebaseerde waarnemingsproeven. Inplaats van te worden weggeblazen (zie **Tabel 2: Wind Effecten**), worden karakters in de nabijheid van een tornado die falen in een lichaamskrachtproef bij een resultaat van 1-10 op 1d20 opgezogen in de tornado. Deze karakters worden meege dragen door de wind en gedurende 1d10 rondes machteloos rondgeslingerd, waarbij ze 6d6 schadepunten oplopen, en dan zeer hard worden uit de draaikolk geworpen van een hoogte van 1d6 meter (bijkomende schade van deze val moet in rekening worden genomen). Waar een tornado en draaisnelheid kan bereiken van 450 km/u, de draaikolk zelf beweegt zich tegen een snelheid van 45 km/u (ruwweg 10 meter [5 vakken] per ronde). Een tornado ontworteld bomen, vernield gebouwen, en veroorzaakt enorme schade.

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Speciale weereffecten

Weersomstandigheden kunnen verscheidene verregaande effecten hebben op het spel die kunnen bijdragen tot toevallige ontmoetingen en incidenten en van gevechten een onvergetelijke en unieke belevenis maken.

Zie **Een regenstorm meesteren**, **Een sneeuwstorm meesteren**, en **Een windstorm meesteren** hieronder voor enkele interessante opties voor het gebruik van weersomstandigheden in je avonturen.

Een regenstorm meesteren

Regenstormen kunnen reizigers ophouden en de paden en wegen heel snel in een modderige brei veranderen met soms onverwacht diepe putten of zelfs drijfzand ten gevolge. Reizen tijdens een regenstorm – alhoewel niet noodzakelijk gevaarlijk kan zich zeer miserable voelende helden tot gevolg hebben.

Regenstormen hebben de volgende speleffecten:

Zichtbaarheid: zichtbaarheid gedurende normale regen moet worden gehalveerd, wat resulteert in een -4 verzwaring op waarnemingsproeven; regenweer legt bovendien een -2 verzwaring op aan aanvallen met schiet- en werpwapens, en dooft automatisch naakte vlammen.

Wind: gedurende een regenstorm, raast de wind zodanig dat de zichtbaarheid moet worden gereduceerd met $\frac{3}{4}$, wat resulteert in een -8 verzwaring op waarnemingsproeven; deze stormen maken aanvallen met schiet- en werpwapens onmogelijk (met de uitzondering van belegeringswapens, die wel een verzwaring van -4 op hun aanval moeten incasseren, deze stormen blazen automatisch naakte vlammen uit en hebben een kans van 1-10 op 1d20 tot het uitdoven van beschermde vlammen (zoals lantaarns).

Donderstormen: Donderstormen hebben het bijkomende gevaar van bliksem, die één keer per minuut inslaat gedurende 1 uur in het oog van de storm. Verlaag deze hoeveelheid wanneer de helden van het oog van de storm wegbewegen. Elke inslag veroorzaakt $1d6 + 4 \times 1d8$ schadepunten door de electriciteitsonlading.

Koude klimaten: In koudere klimaten neemt tijdens een storm hagel vaak de plaats in van (of vergezeld) regenbuien. Dit weertype legt een bijkomende -4 verzwaring op bij op geluid gebaseerde waarnemingsproeven en creëert moeilijk begaanbaar terrein waar het valt; hagelbuien hebben bovendien een kans van 1-4 op 1d20 om groot en zwaar genoeg te zijn om $1d6$ schadepunten te veroorzaken aan onvoldoende beschermde figuren.

Mogelijke Tornado: elke donderstorm heeft een kans van 1-4 op 1d20 dat ze een tornado genereren. Dit dooft automatisch alle naakte vlammen, maakt het gebruik van schiet- en werpwapens onmogelijk – inclusief belegeringswapens, en maakt alle op geluid gebaseerde waarnemingsproeven onmogelijk en trekt creaturen die in een lichaamskracht proef falen in de draaikolk. Deze karakters worden meedragen door de wind en gedurende 1d10 rondes machteloos rondgeslingerd, waarbij ze $6d6$ schadepunten oplopen, en dan zeer hard worden uit de draaikolk geworpen van een hoogte van $1d6$ meter (bijkomende schade van deze val moet in rekening worden genomen).

Een sneeuwstorm meesteren

Sneeuwstormen dumpen in een zeer korte tijd een grote hoeveelheid sneeuw over een gebied. Deze sneeuwlaag hindert reizigers, kan aanleiding geven tot verdwalen en in de meest extreme gevallen zelfs leiden tot de dood van onvoorbereide helden die in een sneeuwstorm gevangen zitten.

Sneeuwstormen hebben de volgende speleffecten:

Normale sneeuwval: normale sneeuwval heeft dezelfde effecten als regen (vermindert zichtbaarheid met $\frac{1}{2}$ en resulteert in een -4 verzwaring op waarnemingsproeven, een -2 verzwaring op schiet- en werpwapens en dooft automatisch naakte vlammen); een dag vol sneeuwval laat een sneeuwtapijt van $1d6 + 10$ cm sneeuw op de grond, en dit halveert de snelheid waarmee de helden kunnen reizen.

Zware sneeuwval: zware sneeuwval heeft hetzelfde effect als normale sneeuwval, maar het verhoogt wel de kansen om je te verstoppen (er is slecht een kans van 18+ op 1d20 dat dit faalt) voor creaturen die zich op minimum 2 meter van je af bevinden; deze sneeuwval laat $1d6 + 4$ centimeter sneeuw op de grond en doet de snelheid waarmee de helden kunnen reizen met $\frac{3}{4}$ afnemen.

Sneeuwhoppen: winderige weersomstandigheden gedurende een zware sneeuwval resulteren in sneeuwhoppen die $1d6$ meter diep zijn, zeker in en rond grote hindernissen (bossen, rotsen, een huis, een grote tent, en dergelijke) die de wind kunnen stoppen.

Zware Sneeuw: Zware sneeuw heeft een kans van 1-4 op 1d20 om te worden vergezeld van een donderstorm. Net zoals met donderstormen die tijdens regenbuien plaatshebben slaat de bliksem in het oog van de storm één keer per minuut in; gedurende 1 uur. Verlaag deze hoeveelheid wanneer de helden van het oog van de storm wegbewegen. Elke inslag veroorzaakt $1d6 + 4 \times 1d4$ schadepunten door de electriciteitsonlading. Gedurende sneeuwstormen is de bliksem minder sterk, dus de opgelopen schade neigt naar de lagere kant.

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Sneeuwstorm: een sneeuwstorm is de meest krachtige sneeuwstorm, en combineert sterke winden (zwarte of erger) met zware sneeuw die een tapijt van measuring 1d6 +4 centimeter nalaat, en bittere koude (wat elke 10 minuten een lichaamskracht proef vereist, verzwaaard met -1 per voorgaande proef om te beletten dat men 1d6 schade punten incasseert.

Ijzel: ijzel en bevroren regen komen voor tijdens koude herfstmaanden en winter stormen, en ze hebben hetzelfde effect als regen (alhoewel de kans tot het uitdoven van beschermde vlammen toeneemt tot 1-15 op 1d20), en eens de ijzel is gevallen, doet dit de snelheid waarmee de helden kunnen reizen met ½ afnemen.

Een windstorm meesteren

Krachtige windstormen kunnen enorme schade aanrichten en reizen zo goed als onmogelijk – en altijd zeer gevaarlijk - maken. Windstormen komen zelden voor tijdens regen, maar windstoten gedurende donderstormen kunnen zo sterk zijn dat ze de vernielingskracht van een windstorm benaderen (of zelfs overtreffen als de donderstorm een tornado genereert). Windstormen hebben de volgende speleffecten:

Windstormen: krachtig genoeg om takken te breken en zelfs bomen te ontwortelen doven windstormen automatisch naakte vlammen en hebben een kans van 1-15 op 1d20 dat ze beschermde vlammen doven, zoals die van lantaarns. Aanvallen met schiet- en werpwapens zijn onmogelijk en zelfs belegeringswapens krijgen een -4 verzwaring op hun aanval. Waarnemingsproeven die op gehoor gaan krijgen door het gehuil van de wind een -8 verzwaring. Ook het talent Vliegen moet een verzwaring van +8 incaseren

Vliegende creaturen: gemiddeld grote of kleinere vliegende creaturen die proberen tegen de wind in te vliegen moeten een lichaamskracht of een TaW: Vliegen afleggen met een verzwaring van -2. Winden met een kracht van een windstorm slaan kleinere vliegende creaturen tegen de grond en dezen worden dan 3d6 +3 meter weggeblazen en lopen 2d6 schadepunten op door de kracht van de inslagen op het terrein en de harde windstoten, tenzij ze slagen in een TaW Vliegen proef *of* in een lichaamskrachtproef verzwaaard met -4. Ieder succes op deze proef vermindert ook deze opgelopen schade met 1d4 punten. Het is dus zeer wel mogelijk geen schade op te lopen tijdens zulk een incident.

Orkanen: Orkanen werken net als windstormen met de volgende uitzonderingen: ze leggen een -8 verzwaring op bij aanvallen met belegeringswapens, maken waarnemingsproeven gebaseerd op geluid onmogelijk, en leggen een -12 verzwaring op aan TaW. Vliegen proeven.

Tornado: Tornado's leggen een nog grotere verzwaring op: aanvallen met belegeringswapens worden onmogelijk, en kleinere vliegende creaturen kunnen niet vliegen. Grote of zeer grote creaturen worden inplaats van weggeblazen iedere ronde 2d6 x 3 meter naar de tornado toe getrokken en misschien in de draaikolk gezogen. Creaturen die in een lichaamskracht proef falen verdwijnen in de draaikolk. Deze karakters worden meege dragen door de wind en gedurende 1d10 rondes machteloos rondgeslingerd, waarbij ze 6d6 schadepunten oplopen, en dan zeer hard worden uit de draaikolk geworpen van een hoogte van 1d6 meter (bijkomende schade van deze val moet in rekening worden genomen).

Zandstormen: zandstormen zijn bijna als windstormen, maar met een sterkere windkracht; they smother naakte vlammen, hebben een kans van 1-10 op 1d20 van uitdovening beschermde vlammen en deposit 1d6 inches van sand.

Zware zandstormen: zware zandstormen worden vergezeld door windstormen, en veroorzaken iedere ronde 1d3 schadepunten en bovendien is er een kans van 1-12 op 1d20 om te stikken door ademhalingsmoeilijkheden. Een held met een sjaal of doek of andere bescherming begint pas te stikken na Lichaamskracht + levensenergie ronden. Onbeschermde personen op de grond worden bedolven onder 1d6 +4 centimeter zand.

Stormen

De gecombineerde effecten van regenval (or stof) en wind die alle stormen vergezellen reduceren de zichtbaarheid met ¾ en leggen een verzwaring van -8 op aan alle waarnemingsproeven. Stormen maken aanvallen met schiet-en werpwapens onmogelijk, behalve in sommige gevallen voor belegeringswapens die dan slechts een -4 verzwaring op hun aanval incasieren.

Ze doven automatisch olielampen, kaarsen, toortsen, en gelijksoortige naakte vlammen. Ze zorgen ervoor dat beschermde vlammen, zoals die van lantaarns, wild beginnen te dansen en een kans van 1-10 op 1d20 hebben om uit te doven. Zie **Tabel 2: Wind Effecten** voor mogelijke gevolgen voor onbeschermde creaturen die zich in zulk een storm bevinden. Stormen zijn onderverdeeld in de volgende drie types:

Zandstorm: deze woestijnstormen verschillen van andere stormen door een totaal gebrek aan neerslag. Inplaats daarvan blaast een zandstorm fijne zanddeeltjes op die het zicht serieus belemmeren, automatisch naakte vlammen doven en zelfs beschermde vlammen kunnen doven (een kans van 1-10 op 1d20). De meeste zandstormen worden vergezeld van een zware wind en brengen 1d6 + 4 cm nieuw zand aan waar ze paseren. Er is een kans van 1-4 op 1d20 dat een erg grote zandstorm vergezeld wordt door krachtige winden (zie **Tabel:**

Een ODAI Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com

Universele weertabellen voor rollenspellen.

Wind Effecten). veroorzaken iedere ronde 1d3 schadepunten en bovendien is er een kans van 1-12 op 1d20 om te stikken door ademhalingsmoeilijkheden.

Een held met een sjaal of doek of andere bescherming begint pas te stikken na Lichaamskracht + levensenergie ronden. Onbeschermde personen op de grond worden bedolven onder 1d6 +4 centimeter zand.

Sneeuwstorm: bovenop de wind en neerslag laten sneeuwstormen een 1d6 +4 dikke laag verse sneeuw achter.

Donderstorm: bovenop de wind en neerslag (gewoonlijk regen, maar in de juiste temperaturen ook wel eens hagel), worden donderstormen vergezeld door bliksem die een reeel gevaar kan vormen voor onvoorbereide reizigers zonder bescherming (en zeker voor degenen die metalen wapenrustingen dragen). Als vuistregel slaat de bliksem één keer per minuut in op het hoogste punt en blijft gedurende 1 uur actief in het oog van de storm. Verlaag deze hoeveelheid wanneer de helden van het oog van de storm wegbewegen. Elke inslag veroorzaakt 1d6 + 4 x 1d8 schadepunten door de electriciteitsonlading. Helden met een metalen pantser hebben een kans van 1-7 op 1d20 om te worden getroffen wanneer ze zich onbeschermd buiten bevinden.

Krachtige Stormen

Zeer hoge windsnelheden en plensbuien reduceren de zichtbaarheid tot nul en maken waarnemingsproeven en alle aanvallen met schiet-en werpwapens onmogelijk. Naakte vlammen worden automatisch gedooft, en beschermde vlammen hebben een kans van 1-15 op 1d20 om te worden gedooft. Kreaturen die vast zitten in een gebied dat door een dergelijke storm gaat worden getroffen moet een lichaamskracht proef afleggen of de elementen ondergaan die aan zijn of haar grootte beantwoorden (zie **Tabel: Wind Effecten**). Krachtige stormen zijn onderverdeeld in de volgende vier types:

Windstorm: alhoewel hierbij weinig of geen neerslag mee gemoeid is kunnen windstormen zeer grote schade aanrichten door hun brute kracht.

Sneeuwstorm: de combinatie van sterke windkracht, zware sneeuw (typisch 1d6 +4 centimeter), en bittere koude maken sneeuwstormen potentieel dodelijk voor alle onvoorbereide reizigers.

Orkaan: bovenop de zeer hoge windsnelheden en zware regen worden orkanen vaak vergezeld van overstromingen. De meeste activiteiten van rondtrekkende helden zijn nagenoeg onmogelijk in zulke weersomstandigheden.

Tornado: bovenop de zeer hoge windsnelheden, kunnen tornado's zware schade toebrengen en zelfs dodelijk zijn voor degenen die in een draaikolk worden getrokken.