



Bewegingsnelheid in OoM.

Beweging

De bewegingsnelheid van een kreauur of een held bepaald hoe snel hij zich kan verplaatsen. De snelheid waarmee een groep zich verplaatst word meestal aangegeven door de bewegingsnelheid van het traagste lid van die groep. De volgende tabellen bevatten alle informatie die een spelmeester nofdig heeft om de bewegingsnelheid van zijn helden om te zetten in daadwerkelijke afstanden. Deze afstanden zijn gegeven in meters. Voor gebruik in een rollenspel ga je er van uit dat een vak 2 meter is. Dit wordt als volgt geschreven: 8 meter (4 vakken). De gegeven snelheden kunnen best worden genoteerd op het document van kracht als volgt :

Dwerg – 3/6/12/18

Mens – 4/8/16/24. Let er op dat heuveldwergen deze snelheid gebruiken en niet die van hun minder snelle rasgenoten.

Elf – 5/10/20/30

Deuren openen tijdens het spel.

Het openen van een niet afgesloten deur en door het deurgat stappen kost de helden of kreauren de helft van hun bewegingsnelheid in meter per spelronde/minuut

Tijd bijhouden tijdens het spel.

Spelrondes: een spelronde is gelijk aan ongeveer 1 minuut. Gedurende een spelronde kan een held doen wat hij in gelijke omstandigheden ook in werkelijkheid binnen deze tijd zou kunnen doen. Spelrondes worden gebruikt wanneer tijd niet zo belangrijk is, zoals op een markt of in een herberg. Een spelronde kan verder worden onderverdeeld in gevechtsronden.

Gevechtsronden: sommige acties zoals een deur dichtgooien, een aanval uitvoeren of enkele woorden wissellen kosten slechte enkele seconden. In sommige omstandigheden kunnen deze seconden het verschil betekenen tussen leven en dood. Eén gevechtsronde is gelijk aan ongeveer 10 seconden. Gedurende een gevechtsronde (GVR) kan een held bereiken wat hij in gelijke omstandigheden ook in werkelijkheid binnen deze tijd zou kunnen doen. Zoals je wel hebt opgemerkt zijn er 6 gevechtsronden in elke spelronde. Dit is enkel belangrijk wanneer je OoM Professioneel speelt en de Uithoudingsvermogen (UV) score gebruikt voor meer realisme tijdens een gevecht. Deze score staat gelijk aan je Levensenergie plus je lichaamskracht, en verminderd dus bij elk verlies van levensenergie – maar je verliest ook 1 punt per gevechtsronde tot je te uitgeput bent om verder te strijden.

Bewegingsnelheid in meter per gevechtsronde voor helden					
Ras	Bewegings snelheid	Sluipen	Stappen	Chargeren	Rennen
Dwergen	3	3 vakken	6 vakken	12 vakken	18 vakken
Mensachtigen	4	4 vakken	8 vakken	16 vakken	24 vakken
Elfen	5	5 vakken	10 vakken	20 vakken	30 vakken

Je kan een vak beschouwen als 2 vierkante meter groot en 1 ronde als 10 seconden.



Bewegingssnelheid in meter per gevechtsronde voor alles en iedereen

Snelheid	Sluipen	Stappen	Chargeren	Rennen
1 (Gehandicapt)	1 vak	2vakken	4 vakken	6 vakken
2 (Zwaar gewond)	2 vakken	4 vakken	8 vakken	12 vakken
3 (Dwerg)	3 vakken	6 vakken	12 vakken	18 vakken
4 (Mens)	4 vakken	8 vakken	16 vakken	24 vakken
5 (Elf)	5 vakken	10 vakken	20 vakken	30 vakken
6 (Muilezel)	6 vakken	12 vakken	24 vakken	36 vakken
7 (Lastpaard/Strijdros)	7 vakken	14 vakken	28 vakken	42 vakken
8 (Wolf)	8 vakken	16 vakken	32 vakken	48 vakken
9 (Paard)	9 vakken	18 vakken	36 vakken	54 vakken
10 (Bovennatuurlijk)	10 vakken	20 vakken	40 vakken	60 vakken

Je kan ook hogere bewegingssnelheden gebruiken door ze op dezelfde manier te extrapoleren (x2 voor stappen, x4 voor chargeren en x6 voor rennen). Zo zou een creatuur met een snelheid van 12 bijvoorbeeld 12 vakken kunnen sluipen, 24 vakken stappen, 48 vakken chargeren en 60 vakken rennen.

Nota's bij de bewegingssnelheid in meter per ronde voor helden

Sluipen	Dit is de normale snelheid voor ondergrondse avonturen, of avonturen die zich afspelen in gebouwen. Het is ook de snelheid van een kolonne soldaten op het slagveld. In al deze gevallen is een zekere mate van stilstand, communicatie, twijfel, voorzichtigheid, groepscohesie en andere vertragingen inbegrepen. Dit is dan ook het aantal vakken dat een held die beweegt en tegelijkertijd zoekt naar mogelijke valstrikken of naar geheime deuren in één ronde kan overbruggen.
Stappen	Dit is de bewegingssnelheid die wordt gebruikt door individuele helden of creaturen die zich met normale snelheid verplaatsen – op een pad of een weg bijvoorbeeld. Helden kunnen deze bewegingssnelheid ook ondergronds gebruiken (of in een huis) maar ze zullen dan wel last hebben van struikelen over losse stenen, hun hoofd stoten tegen lager gelegen gedeeltes en dwarsbalken, en in elkaars weg lopen. De spelmeester mag een behendigheidsproef vragen aan iedere held die zich zo snel wenst te verplaatsen en punten levensenergie aftrekken voor iedere punt waarmee de worp hoger is dan de behendigheidscore. Dit is ook het aantal vakken dat een held die onder normale omstandigheden stapt en niet zoekt naar mogelijke valstrikken of geheime deuren in één ronde kan overbruggen. Het is ook de normale marcheersnelheid wanneer een groep helden zich in de wildernis bevindt. Moeilijk begaanbaar terrein (zoals ondergroei in de natuur of puin in ruines of grotten) halveert deze waarde naar sluipsnelheid, maar zonder de mogelijkheid om naar mogelijke valstrikken of naar geheime deuren te zoeken. Wanneer dit noodzakelijk is, kan zulk een held slechts 1 vak per ronde overbruggen.
Chargeren	Als een onderdeel van zijn beweging rent de held op een tegenstander af en plaatst een aanval. De tegenstander moet zich in dit geval op minimum 4 meter (2 vakken) van de held bevinden en moet binnen het bereik van de held zijn (tijdens diens beweging). De laatste 4 meter (2 vakken) van de charge moeten in een rechte lijn worden afgelegd, zodat de held snelheid kan opbouwen en zich op zijn aanval concentreren. De chargerende held krijgt een bonus van -2 op zijn aanvalsscore, maar geldt als rennend (zie hieronder) met als enige uitzondering dat het creatuur dat hij chargeert die eerste aanval enkel kan afweren en niet zelf een aanval doen. Daarna gaat het gevecht verder met de normale gevechtsregels. Je kan niet chargeren door of over moeilijk begaanbaar terrein (zoals ondergroei in de natuur of puin in ruines of grotten).

Het Oog des Meesters

Rennen	<p>Deze bewegingssnelheid wordt gebruikt door individuele helden of creaturen die zich met grote snelheid wensen te verplaatsen. Dit is de hoogste snelheid die een held kan halen. Rennende helden en creaturen zijn een gemakkelijke prooi voor vastrikken, toevallige ontmoetingen en ongevallen, dus wordt deze bewegingssnelheid gereserveerd voor noodgevallen. Helden die deze bewegingssnelheid ondergronds of in een gebouw gebruiken moeten een behendigheidsproef afleggen, verzaard met +2 en punten levensenergie aftrekken voor iedere punt waarmee de worp hoger is dan de behendigheidsscore. Helden die deze bewegingssnelheid gedurende meer dan één spelronde (minuut) gebruiken moeten hun afgelegde afstand door vermoeidheid met één meter per spelronde verminderen tot ze de stapnelheid bereiken. Hierna kunnen ze niet meer rennen maar moeten verder stappen.</p> <p>Rennen maakt het moeilijker om de held te raken met afstandwapens, maar hij is wel een makkelijke prooi voor slagwapens omdat hij geen afweer kan gebruiken. Alle afstandwapens krijgen een verzwaring van +4 tegen een rennende held, maar slagwapens krijgen een bonus van -4 en dat zonder afweer... aauwch!</p> <p>Het is onmogelijk om te rennen door of over moeilijk begaanbaar terrein (zoals ondergroei in de natuur of puin in ruines of grotten). Een rennende held kan niet tegelijkertijd zoeken naar mogelijke valstrikken of naar geheime deuren (maar de spelmeester kan hem wel in een val laten lopen. Ook kan zulk een held in blinde paniek een geheime deur aantreffen vanwege de adrenaline die de zintuigen gevoelig verscherpt. Dit zou echter alleen mogen gebeuren wanneer er geen andere uitweg meer is en de helden dreigen aan een voortijdig einde te komen.</p>
---------------	--

Bewegingssnelheid in meter per spelronde/minuut

Snelheid	Sluipen	Stappen	Rennen
1 (Gehandicapt)	12 vakken	24 vakken	96 vakken
2 (Zwaar gewond)	24 vakken	48 vakken	192 vakken
3 (Dwerg)	36 vakken	72 vakken	288 vakken
4 (Mens)	48 vakken	96 vakken	384 vakken
5 (Elf)	60 vakken	120 vakken	480 vakken
6 (Muilezel)	72 vakken	144 vakken	576 vakken
7 (Lastpaard/Strijdros)	84 vakken	168 vakken	672 vakken
8 (Wolf)	96 vakken	192 vakken	768 vakken
9 (Paard)	108 vakken	216 vakken	864 vakken
10 (Bovennatuurlijk)	120 vakken	240 vakken	960 vakken

Bewegingssnelheid in kilometer per uur voor alles en iedereen

Snelheid	Sluipen	Stappen	Rennen
1 (Gehandicapt)	½ kilometer	1 kilometer	3 ½ kilometers
2 (Zwaar gewond)	1 kilometer	1 ¾ kilometers	7 ¼ kilometers
3 (Dwerg)	1 ¼ kilometers	2 ¾ kilometers	10 ¾ kilometers
4 (Mens)	1 ¾ kilometers	3 ½ kilometers	14 ¼ kilometers
5 (Elf)	2 ¼ kilometers	4 ½ kilometers	18 kilometers
6 (Muilezel)	2 ¾ kilometers	5 ¼ kilometers	21 ½ kilometers
7 (Lastpaard/Strijdros)	3 kilometers	6 ¼ kilometers	25 kilometers
8 (Wolf)	3 ½ kilometers	7 ¼ kilometers	28 ¾ kilometers
9 (Paard)	4 kilometers	8 kilometers	32¼ kilometers
10 (Bovennatuurlijk)	4 ¼ kilometers	9 kilometers	35 ¾ kilometers



De bewegingssnelheid van transportmiddelen.

De bewegingssnelheid van de meest voorkomende transportmiddelen is hier beneden terug te vinden in een mooie tabel. Deze tabel toont de generische bewegingssnelheden in meters per 10 seconden, meters per minuut en afgeronde kilometers per uur. Wanneer er voorzichtigheid is geboden moet je deze snelheden halveren en als er haast mee is gemoeid mag je deze snelheden met 2, 3 of zelfs 4 vermenigvuldigen.

De bewegingssnelheid in kilometer per uur voor alles en iedereen				
Transport	Snelheid	Meter per 10 seconden	Meter per minuut	Kilometer per uur
Pony/Muilezel	7	28 meters	168 meters	10 kilometers
Rijpaard/Strijdros	8	32 meters	192 meters	11.5 kilometers
Lastpaard	6	24 meters	144 meters	8.6 kilometers
Kar (2 wielen)	6	24 meters	144 meters	8.6 kilometers
Wagen (4 wielen)	3	12 meters	72 meters	4.3 kilometers
Koets (4 wielen)	4	16 meters	96 meters	5.7 kilometers
Roelboot	3	12 meters	72 meters	4.3 kilometers
Kleine zeilboot	4	16 meters	96 meters	5.7 kilometers
Handelsboot	2	8 meters	48 meters	2.9 kilometers
Zeilschip	5	20 meters	120 meters	7.2 kilometers

In het geval van transport via waterwegen zal de snelheid worden veranderd door met of tegen de stroming in te gaan. Zeilboten zijn ook afhankelijk van de wind. Voeg $\frac{1}{4}$ van de gegeven snelheid toe aan alle vaartuigen die met de stroming meegaan. Voeg nogmaals $\frac{1}{4}$ van de gegeven snelheid toe bij zeilboten die de wind meehebben. Trek $\frac{1}{4}$ van de gegeven snelheid af van zeilschepen die de wind tegen hebben en trek eveneens $\frac{1}{4}$ van de gegeven snelheid af bij het varen tegen de stroming.

Obstakels tijdens het spel.

Wanneer een held (of kreaatuur) één of meerdere obstakels moet overwinnen tijdens zijn beweging zal hij zich opmerkelijk trager voortbewegen. Hier volgt een opsomming van obstakels die een held kan tegenkomen, maar de spelmeester kan dit principe ten alle tijden gebruiken in situaties waar niet de volledige bewegingssnelheid kan worden benut.

Het openen van een deur of raam, en erdoor gaan of klimmen
Struiken, hekken, en lage muren - lager dan twee meter.
Grachten en smalle ravijnen
Op- en afstappen van een rijdier of voertuig

Het overkomen van een obstakel kost de held (of kreaatuur) de helft van zijn sluip snelheid. Een held die over een obstakel probeert te stappen of rennen moet een behendigheidsproof afleggen, verzwaaard met +2 voor stappen en +4 voor rennen en punten levensenergie aftrekken voor iedere punt waarmee de worp hoger is dan de behendigheidsscore.



Moeilijk terrein tijdens het spel.

Wanneer een held (of kreauur) zich over moeilijk begaanbaar terrein verplaatst tijdens zijn beweging zal hij zich opmerkelijk trager voortbewegen. Hier volgen enkele voorbeelden van moeilijk begaanbaar terrein.

Bossen of dik opeengepakt gebladerte.
Steile en verraderlijke hellingen.
Doorwaadbare plaatsen en ondiepe waterlopen.
Zacht zand of dikkke lagen stof.
Struikgewas, vegetatie of klimop.
Trappen, stoepen, en ladders – inclusief touwladders en klimtouwen.
Bouwafval (puin), wrakken, losliggende stenen of rotsen.
Moerassen, venen, dikke modder of rioolwater.

Het oversteken van moeilijk begaanbaar terrein kost de held (of kreauur) de helft van zijn sluip snelheid. Ook hier is voorzichtigheid geboden dus wanneer een held probeert over of door moeilijk begaanbaar terrein te stappen of rennen moet een behendigheidsproof worden afgelegd, verzwaaard met +2 voor stappen en +4 voor rennen en punten levensenergie aftrekken voor iedere punt waarmee de worp hoger is dan de behendigheidsscore. Dit kan te wijten zijn aan opgelopen wondes of door het binnenkrijgen van ongewenste materie (stof of rioolwater).

Zwemmen.

Wanneer een held (of kreauur) zich zwemmend voortbeweegt, gebeurt dit aan 2/3 van de normale sluijsnelheid. Hiervoor is onder normale omstandigheden geen proef noodzakelijk, maar in gevaarlijke situaties (ruw water, handen vastgebonden, overbelast, zware bepantsering, enz.) moet een behendigheidsproof worden afgelegd, verzwaaard met +4 en punten levensenergie moeten worden verloren voor iedere punt waarmee de worp hoger is dan de behendigheidsscore. Voor ieder punt beveiligende wapenuitrusting wordt deze proef nog meer verzwaaard. Een lederen kuras zal dus +3 punten verzwaaring geven op een dergelijke proef, terwijl een harnas de held een verzwaaring van +6 opleverd. Helden die een behendigheidsproof falen beginnen na een perioden gelijk aan hun Lichaamskracht -7 gevechtsronden te verdrinken. Als deze tijd voorbij is beginnen ze 1d6 punten levensenergie per gevechtsronde te verliezen. Helden die zo op 0 of minder komen te staan zullen een dood door verdrinken kunnen noteren.

Verschillende groepen uit elkaar houden tijdens het spel.

Een groep helden (of kreauren) bestaat uit een ongelimiteerd aantal individuen. Zij zijn samen om aan éénzlfde missie te werken, of hebben hetzelfde doel voor ogen. Er zijn geen restrictie over uit hoeveel individuen een groep bestaat.

Het kan wel eens gebeuren dat een groep helden (of kreauren) zich opsplijt in twee of meer groepen. Ze willen verkenners voorop sturen, bijvoorbeeld of door omstandigheden afgescheiden raken van de anderen. Wanneer dit gebeurt, beweegt iedere groep zich nog steeds met de bewegingssnelheid van het traagste lid van die groep, maar iedere groep voltooit haar acties en doet alle andere dingen met de middelen ter hare beschikking. In vele gevallen, zeker wanneer magie of strijd een onderdeel van deze dingen zijn is het belangrijker te weten wie in welke groep zit en waar deze groepen zich relatief aan elkaar bevinden. Bij twijfel moet de spelmeester bepalen dat bij iedere afstand van 4 of meer meter een andere groep ontstaat.



Geheime/verborgen deuren en valstrikken:

Deuren, luiken, en panelen kunnen worden verborgen of vermomd om er uit te zien als hun omringende muren. Ze zijn onzichtbaar voor ieder onderzoek dat niet specifiek tegen hun is gericht. Ook kunnen ze verborgen worden in kasten of onder meubelstukken en tapijten. Dergelijke geheime berguimtes of kasten hebben gewoonlijk ook sloten die moeten worden geopend of kapot geslagen. Slimheids proeven kunnen tijdens een beweging aan sluipsnelheid worden gevraagd om te zien of de held een verborgen deur, luik, of paneel vind. Als deze proef slaagt mag een elf of een mens 2d6 werpen tegen een door de spelmeester bepaalde score voor de valstrik of de geheime deur. Dwergen werpen dankzij hun dwergeninstinct en met hun ogen aangepast aan het duister met 3d6.

Te hoger de gegeven waarde, te moeilijker het is om een valstrik of een geheime deur te vinden.

De gemiddelde score met 2d6 is 7, dus een geheime deur met een waarde van 8+ is zeer goed verborgen.

De gemiddelde score met 3d6 is 10 of 11, dus een geheime deur met een waarde van 12+ is zeer goed verborgen.

Geheime/verborgen deuren: geheime/verborgen deuren hebben altijd een waarde tussen 4 (zeer gemakkelijk te vinden) en 18 (zeer goed verborgen). Te hoger de waarde van een geheime/verborgen deur, te hoger moeilijker het is om deze te vinden. Een waarde van 13+ maakt het voor mensen en elfen onmogelijk om een geheime deur met zulk een hoge waarde te vinden.

Valstrikken: valstrikken hebben altijd een waarde tussen 4 (zeer gemakkelijk te vinden) en 12 (zeer goed verborgen). Te hoger de waarde van een valstrik, te hoger de verzwaring op een behendigheids proef om deze uit te schakelen. Deel de waarde van de valstrik door 2 (afroonden naar beneden) en gebruik deze waarde als verzwaring.

Voorbeeld 1: een avonturier slaagt in een slimheids proef en denkt een valstrik te hebben gevonden (de spelmeester geeft hem deze informatie via een geschreven nota die enkel voor de held bestemd is). De valstrik is goed verborgen en heeft een waarde van 9 gekregen. De held gooit zijn 2d6 en heeft een totale score van 6. De valstrik wordt niet gevonden en de held negeert de informatie omdat hij er van uitgaat dat er geen valstrik is.

Voorbeeld 2: een avonturier slaagt in een slimheids proef en denkt een valstrik te hebben gevonden (de spelmeester geeft hem deze informatie). De valstrik is goed verborgen en heeft een waarde van 9 gekregen. De held gooit zijn 2d6 en heeft een totale score van 10. De valstrik wordt gevonden en de held mag een behendigheidsproef +4 afleggen om hem onschadelijk te maken. In ieder geval is de valstrik gelokaliseerd en kunnen alle helden hiervan op de hoogte worden gebracht.



Meegevoerde last en bewegingssnelheid.

Ten slotte is er ook nog de factor van de meegevoerde last waar een held rekening mee moet houden.

Elfen en mensen (en kreaturen) kunnen hun lichaamskracht x 100 onzen met zich meedragen.

Dwergen (en lastdieren) kunnen hun lichaamskracht x 150 onzen met zich meedragen.

Avontuijnse onzen	Kilogram
800 oz.	20.00 kg.
900 oz.	22.50 kg.
1.000 oz.	25.00 kg.
1.100 oz.	27.50 kg.
1.200 oz.	30.00 kg.
1.250 oz.	31.25 kg.
1.300 oz.	32.50 kg.
1.350 oz.	33.75 kg.
1.400 oz.	35.00 kg.
1.450 oz.	36.25 kg.
1.500 oz.	37.50 kg.
1.550 oz.	38.75 kg.
1.600 oz.	40.00 kg.
1.650 oz.	41.25 kg.
1.700 oz.	42.50 kg.
1.750 oz.	43.75 kg.
1.800 oz.	45.00 kg.
1.850 oz.	46.25 kg.
1.900 oz.	47.50 kg.
1.950 oz.	48.75 kg.
2.000 oz.	50.00 kg.

Voor iedere 50 onzen (1.25 kg) boven deze draagkracht verliest een held 1 punt bewegingssnelheid.

Elke extra kilogram weegt flink door. Neem dat gerust aan van een ervaren ex-militair.