

# Onder het Noorderlicht

Bijlage met aanvullingen en aanpassingen voor  
OdM PROFESSIONEEL

Samenstelling en bewerking  
PALANTIR vzw



## Hoe de bijlage vlot gebruiken ?

Lees pagina per pagina de tekst in het boek, en kijk telkens of in deze bijlage de zojuist gelezen pagina vermeld wordt. Lees de aanpassing of aanvulling en noteer de belangrijkste zaken.

Voor elke pagina wordt duidelijk vermeld waar (welke tekstkolom en/of paragraaf) je een aanpassing moet doorvoeren.

## Onder het Noorderlicht

### Pagina 6

Voorwoord :

Vanuit onze ervaring delen we je mee dat het veranderen van de spelregels wel even kan tijdens een avontuur, maar dat de veranderde regels niet gehandhaafd kunnen worden in de overige avonturen. Elk rollenspel heeft zijn eigen welbepaalde, vaste spelregels. Er wordt slechts van afgeweken als het spelregelboek of een avonturenboek dat aangeeft. Maar al te vaak gaan Meesters daarin echter zo ver, dat spelers die eenzelfde spel bezitten na verloop van tijd niet meer met elkaar aan een avontuur kunnen deelnemen. De regels zijn voor de verschillende spelgroepen dan zo veranderd dat ze soms niet meer te vergelijken zijn met het officiële rollenspel zelf. Let er als Meester dus op dat de veranderde spelregels aan het einde van het avontuur weer in de oorspronkelijke staat worden teruggebracht.

### Pagina 10

Het avontuur (wenken voor de Meester) :

Dit zijn waardevolle tips. Lees het avonturenboek geheel door voordat je het avontuur gaat leiden. Maak de nodige notities en vergeet vooral het perkament niet dat de helden met hun bloed moeten ondertekenen.

### Pagina 11

Het begin van het spel :

Net als op de voorgaande pagina willen we er hier de nadruk nog eens op leggen het avontuur grondig voor te bereiden. Copieer alle teksten die voorgelezen moeten worden en geef ze aan een held die goed kan voorlezen. Hoe meer je als Meester de helden zelf laat doen, des te aantrekkelijker vinden ze het rollenspel en voelen ze zich meer betrokken bij de algemene opbouw van het avontuur.

In dit boek zijn alle plaatsen en situaties volledig afzonderlijk beschreven. Het zal duidelijk blijken dan het boek niet in spelvolgorde is geordend. Maar schijn bedriegt, want telkens wanneer het avontuur gespeeld wordt, zal elke heldengroep het avontuur anders benaderen en andere wegen en middelen kiezen om zich te verplaatsen. Daarom raden we elke Meester aan om het boek volledig te kopiëren en telkens dat blad uit de kopiëren te nemen dat betrekking heeft op de plaats en/of situatie waar de helden zich bevinden.

Dan willen we de Meester nog even attent maken op de overval der Yeties. Laat de helden enkele kledingstukken meer aan houden dan in het boek beschreven staat. Zo zijn ze pas echt in staat om zich in de bijtende koude te verplaatsen. Het geeft de helden ook de mogelijkheid om een andere weg in te slaan dat het boek aangeeft.

### Pagina 27

Kaart A :

Vergroot deze kaart en laat de helden hun tinnen spelfiguren op de kaart plaatsen, daar waar ze zich bevinden. (In elke goede rollenspelspeciaalzaak vind je tinnen figuurtjes.)

### Pagina 28

Kaart B:

Verwijder of bedek de woorden wolven en yeties, en vergroot ook deze kaart. Als de helden zicht hebben op het gebied waarin ze zich bevinden, dan zal de keuze in welke richting ze zich willen verplaatsen moeilijker en uitgebreider zijn en het geeft het avontuur een grotere speldimensie.

### Pagina 29

Plattegrond van Frigorn :

Idem pagina 28.

#### **Pagina 30**

De blokhut van Zoerbaran :  
idem pagina 28.

#### **Pagina 31**

De schuilplaats van Zoerbaran :  
idem pagina 28.

#### **Pagina 32**

Dat is de kaart die in zijn geheel aan de helden gegeven kan worden. De Meester kan deze kaart ook vergroten en als speelplan gebruiken. De meest spannende mogelijkheid is dat de Meester de kaart vergroot en nadien in stukken verdeelt. Telkens wanneer de helden een plaats of gang betreden krijgen ze van de Meester dat deel voor zich op tafel gelegd. Doch voor deze mogelijkheid van spelen is het beter dat de kaart van pagina 33 wordt gebruikt. Bedek de cijfers en letters, maat een vergroting en verdeel dan de kaart in stukken volgens het aantal plaatsen en gangen.

#### **Pagina 33**

IJspaleis :  
Kaart voor de Meester, doch ook bruikbaar volgens bovenvermelde spelmogelijkheid.

#### **Pagina 36**

Kolom 1 :  
Deze nieuwe magische toverformule is slechts te gebruiken door Tovenaars die aan het avontuur hebben deelgenomen en die Zoerbaran hebben kunnen verslaan. Bij het gebruik van andere magische heldentypes, kan de Meester in dit avontuur de nodige magische wapens, drankjes, enz. inbouwen. Zolang het maar niet te overdadig wordt en zolang er maar voldoende geheimzinnigheid omheen hangt.

#### **Pagina 36**

Kolom 2 :  
Zoerbaran werkt aan een schilderij en dat is meteen de kans voor de Meester om het geschilderde onderwerp (hoeft niet hetzelfde te zijn als in het boek is aangegeven) op magische wijze tot leven te laten komen. Zijn de helden er al slecht aan toe, dan kan het iets positiefs zijn. Zijn de helden door het avontuur gewandeld, dan kan het iets verschrikkelijks zijn.

Een andere suggestie is dat de verf een eigen bestaan gaat leiden en iedereen besmeurt, enz. Denk aan de verf in de ogen of de glibberigheid als men op een open verftube trapt.

#### **Pagina 39**

Het gevecht met de Ramhyena's is een mooi staaltje van een fantasy rollenspelgevecht. De Meester moet dit gevecht goed voorbereiden en rekening houden met de magie van bepaalde helden, de tactiek van het omver werpen zal menig met magie begaafd heldentype in moeilijkheden brengen. De meesten onder hen mogen meerdere gevechtsronden niet gestoord worden bij het zich concentreren op en het prevelen van hun toverformule.

De Ramhyena's zijn gevaarlijke tegenstanders. Grijp als Meester eventueel tijdig in om de helden nog een kans te geven.

#### **Pagina 40**

F8 Gang :  
De door toverkracht opgeroepen zwarte leeuw, als gezichtsbedrog, moet wel door een held met magie aangevoeld kunnen worden. De Meester moet dat echter in zeer bedekte termen aan die held(-en) meedelen.

#### **Pagina 41**

Hier geeft het boek een duidelijke hint aan de Meester om spelers, waarvan de held ondertussen gedood werd, terug in het spel op te nemen door de scores mee te delen van de bevrijde avonturiers. De spelers hebben dan meteen een nieuwe held die misschien hoger dan de 1e graad is. De Meester bepaalt voor het avontuur begint de scores van de drie te bevrijden avonturiers. Er kunnen maximaal vijf avonturiers in het avontuur worden bevrijd. De Meester moet niet iedere speler meteen begiftigen met een held van een hogere graad.

#### **Pagina 45**

G2 De kamer van de schrijver :  
Indien er bij de groep helden een tovenaars of andere held met magische gaven is, dan moet deze zeer omzichtig, onopvallend en van korte duur optreden tegen de schrijver. De Meester kan de schrijver eventueel ook met magie begiftigen. Doch indien het daar tot een gevecht komt met

de Yeties, dan is de paleiswacht door heel het ijspaleis gewaarschuwd dat er indringers zijn. Misschien is dat een tip voor de Meester om enkele getallen van de D20 te noteren en de helden telkens een worp, met de D20, op te leggen als zij een gang of kamer betreden. Werpen de helden een van de genoteerde getallen, dan hebben ze een ontmoeting met enkele Yeties. De paleiswachten vallen telkens de helden aan.

#### **Pagina 48**

Kolom 1 :

Als de helden de troonzaal trachten te verlaten via de opening aan de noordzijde achter het gordijn, worden ze opgemerkt en achtervolgd door de paleiswachten. In het ijspaleis mag het avontuur niet teveel afzwakken. De Meester moet het ijspaleis niet als een wandelpark voor de helden openstellen.

#### **Pagina 51**

Kolom 1 :

Wanneer je het als Meester met slimme spelers te doen hebt, kun je in plaats van de eerste zes tovertekens, slechts vier tovertekens aan de helden bekend maken. De jongeman geeft de helden een briefje waarop het 1e, 4e, 8e en 12e toverteken is genoteerd. Indien de jongeman slaagt om te vluchten, kan de Meester de helden het briefje laten vinden als ze het vertrek onderzoeken. Op het briefje staat dan bovenaan het woord "Tovertekens" en de vier bovenvermelde tekens. Maar de helden weten dan uiteraard niet waarvoor de tovertekens dienen. Wie de oplossing weet kan door de Meester wel met wat extra avontuurpunten worden beloond.

#### **Pagina 54**

Lysira en de helden :

De Meester speelt voor Lysira, maar dan passief. Zoals het boek vermeldt, zal zij alleen tegen Zoerbaran vechten. Tijdens de tocht van het paleis naar de schuilplaats van Zoerbaran kunnen er nog toevallige ontmoetingen plaatsvinden, maar voor Lysira is het geen probleem om niet aan de strijd deel te nemen vanwege haar sterke toverkracht en uitstraling. Door slechts enkele ASP te investeren en het slagen in een charismaproef, slaagt Lysira er in de aanvallers en vijanden zo te beïnvloeden dat ze haar niet aanvallen.

Als een speler Lysira graag als heldentype wil hebben, moet de Meester al een goed karaktervoorbeeld geven als hij voor Lysira speelt. De toekomstige speler weet dan meteen in welke rol hij zich zal moeten inleven.

Het voorbeeld dat wordt gegeven bij meningsverschillen tussen de helden en Lysira, kan de Meester ook gebruiken bij meningsverschillen tussen de helden onderling. De held die niet met de mening van de andere held akkoord gaat, moet om zijn mening door te drukken een hogere slimheidsscore hebben dan de charismascore van de held waarvan de mening wordt betwist. Bij gelijke scores moeten beide helden voor een proef op de desbetreffende scores slagen. Hij die slaagt, ziet zijn mening aangenomen door de anderen.

*Opgelet:* Gebruik deze mogelijkheid alleen maar als de woordenwisselingen te hoog oplopen en het spelgenot in het gedrang komt. Een langdurig meningsverschil kan ook onderbroken worden door de komst van enkele tegenstanders die het niet zo goed voor hebben met de helden.

## Suggesties

### 1e Suggestie :

Werk alle huizen van het dorp (zie kaart blz. 29) uit op dezelfde wijze als de blokhut van Zoerbaran. Dat levert de nodige confrontaties op met de dorpelingen en de helden kunnen zo misschien nog wat nuttige informatie inwinnen, dit kan in de vorm van overdreven dorpspraatjes of wilde verhalen.

Dit avonturenboek verbergt zo in feite drie avonturen in zich.

Ten eerste de tocht van Farlorn, langs het blauwe meer tot in Frigorn, en het onderzoeken van de dorpshuizen.

Ten tweede de blokhut van Zoerbaran.

Ten derde het ijspaleis.

### 2e Suggestie :

Als de helden bijna het beeldje van de ijsvorstin hebben bereikt kan de Meester het avontuur verlengen door een aantal opstandige yeties met het beeldje te laten vluchten. Zij vluchten het Blauwe Meer op en verschuilen zich in een klein kamp naast de noordelijke weg langs het Blauwe Meer. Over het vaste ijs en de ijsschotsen op het Blauwe Meer beleven de helden wel een spannend avontuur. De zich met sleden verplaatsende yeties zullen het de helden dan ook niet gemakkelijk maken. Misschien kunnen de helden trachten zo'n slee buit te maken om zich sneller te kunnen verplaatsen. Als de helden het beeldje, dat de yeties onder een houten zitbankje in hun kamp verstopt hebben, kunnen bemachtigen, moeten ze dezelfde handeling uitvoeren om het avontuur te laten slagen.

Lysira kan de helden eventueel vergezellen op zoek naar het beeldje. Als zij het beeld echter als eerste in handen krijgt, zal ze als ijsvorstin de helden bedreigen en terugkeren naar het ijspaleis. De helden kunnen nog eens achter het beeldje aangaan om het Lysira te ontfutselen. Het avontuur wordt hierdoor aanzienlijk uitgebreid en het verlengt het spelplezier van dit boek voor vele spelnamiddagen en spelavonden.

### 3e Suggestie :

Zodra de helden het beeldje hebben bemachtigd, vervaagt alles om hen heen en even later ver-

schijnen de ouders van Lysira. Zij zien hun opzet doorkruist door de helden en bedreigen deze met een gewisse dood. Doch op één voorwaarde mogen de helden blijven leven en ook Lysira kan haar gedaante van vlees en bloed terug krijgen. Deze voorwaarde is :

Tussen de twee tafelbergen in het noordoosten ligt een magische gevest. Het gouden voorwerp zou de ouders van Lysira in het hiernamaals terug in de echt verbinden en hen zo in staat stellen om hun ijdele daad, die ze hun mooie dochter Lysira hebben aangedaan, uit te wissen in het rijk der geesten.

De Meester heeft nu de mogelijkheid om kaart B (pagina 28) te vergroten en het gebied van de noordoostelijke weg langs het Blauwe Meer tot tussen de tafelbergen uit te werken. De plattegrond die de Meester ontwerpt, kan op zijn beurt gecopiëerd en vergroot worden.

Als de helden na het vinden van het magische gouden gevest - de ouders van Lysira komen deze bij de helden halen zodra ze hem hebben gevonden - terug in het ijspaleis komen, houdt geen enkele wachtster hen tegen en wacht Lysira op hun komst.

Wij hopen je weer van voldoende achtergrondgegevens en hulpmiddelen te hebben voorzien, zodat je optimaal van dit boek gebruik kunt maken. Nog veel spelplezier met Het Oog des Meesters.

Begrijp je het spel niet, begrijp je een scenario of spelonderdeel niet, aarzel dan niet en zet je probleem uiteen op papier.

Je kunt het dan verzenden naar :

**PALANTIR vzw**  
**Postbus 461**  
**2000 Antwerpen 1**  
**België**

Al je vragen worden beantwoord.

Telefonisch kun je ons bereiken op het nummer 03/235.45.07 voor België. Vanuit Nederland is dat 09 - 32 32 35 45 07.

Veel spelplezier !